



Vielen Dank für deine Registrierung zum neunten deutschen Grand Melee. In diesem Turnierleitfaden finden sich alle relevanten Informationen für das Turnier wie Organisatorisches, Regeln, die gespielten Szenarios und das Wertungssystem. Wir haben uns bemüht, alles möglichst einfach und verständlich auszuführen. Solltest du dennoch Fragen haben, kannst du sie gerne an mirco@stronghold-terrain.de schicken. Wir werden uns um eine rasche Beantwortung kümmern.

Veranstaltungsort:

Begegnungstätte Mehrhoog
Zum Schnellenhof 2a
46499 Hamminkeln

Zeitlicher Rahmen:

Samstag:

09:00 Registrierung

09:45 Ansprache

1. Szenario: 10:00 Uhr – 12:30 Uhr

2. Szenario: 13:30 Uhr – 16:00 Uhr

3. Szenario: 16:30 Uhr – 19:00 Uhr

Bewertung schönste Armee

Sonntag:

4. Szenario: 09:30 Uhr – 12:00 Uhr

5. Szenario: 12:45 Uhr – 15:15 Uhr

16:00 Siegerehrung

VERPFLEGUNG:

Wir bieten vor Ort kalte Getränke und Kaffee an. Des Weiteren gibt es kleine Snacks, belegte Brötchen und Kuchen. Alles zu fairen Preisen. Am Samstagabend werden wir uns von unserer Haus- und Hof-Pizzeria Pizzableche liefern lassen. Bei der Registrierung könnt ihr eure Teilnahme hierfür buchen. Des Weiteren befinden sich diverse Discounter und eine Pommesbude in unmittelbarer Nähe.

REGISTRIERUNG:

Bereite bitte eine vollständige Armeeliste vor und händige uns eine Kopie aus (genauere Informationen zur Armeeliste findest du weiter unten).

ZUGELASSENE VÖLKER/ARMEEN & REGELN:

- Jeder benötigt eine 6 Punkte Armee, wobei „Halbe“ Punkte genutzt werden können.
- Zugelassen sind alle Fraktionen aus der Ära der Ritter und Ära der Kreuzzüge.
- Die Fraktionen aus dem Kapitel alte Freunde neue Feinde sind **nicht** zugelassen.
- Zusätzlich darf maximal 1 Einheit Söldner eingesetzt werden, wobei die jeweilige Söldner Matrix zu beachten ist.
 - Die Kanone aus Ära der Ritter zählt als Söldnerauswahl, so dass keine weitere Söldnereinheit gewählt werden kann. Sie muss in jedem Szenario gespielt werden und in der Armeeliste aufgeführt sein.
- Legendäre Einheiten und Helden sind **nicht** zugelassen.
- Gebt bitte bei T3 an, falls noch nicht geschehen, welche Armee ihr spielen wollt. Sollte eine Armee-Änderung erfolgen sollen kann dies noch bis zum Sonntag, den 26. Oktober geschehen. Schreibt mir hierzu eine Mail, da nur ich die Armeen noch ändern kann (mirco@stronghold-terrain.de). Spätere Änderungswünsche werden nicht mehr berücksichtigt. Dies kann im schlimmsten Fall, wenn die ursprünglich angemeldete Armee nicht verfügbar ist, zum Ausscheiden des Spielers führen.

Im Zweifel haben die deutschen Regelwerke Vorrang zu anderssprachigen. Die aktuellen FAQ sind zu beachten.

FRAKTIONS-SONDERREGELN & FAQ:

- **ORDENSSTAAT:** Fähigkeit *Rekrutieren* - Modelle werden nur hinzugefügt, wenn für jedes Modell, welches hinzugefügt werden soll, ein Wurf ÜBER dem Wert der Nahkampfrüstung gelingt (Bei Bauern z.B. 4+).
- **MONGOLEN:** Kriegstrommler generieren keinen SAGA-Würfel.
- **KANONE:** Kanonen sind nicht *loyal*, zählen also im Hinblick auf SAGA-Fähigkeiten als Söldner.
- **CONDOTTIERI:** Disziplin: Alle Disziplinmarker werden nur zu Beginn der EIGENEN Befehlsphase abgelegt.
- **WAGEN:** Die Wagen der Hussiten oder der der Flamen gemeint. Sie generieren jeweils 4 Eroberungspunkte.

MINIATUREN:

Zugelassen sind ausschließlich komplett bemalte Modelle (es muss hoffentlich nicht genau erklärt werden, was das im Einzelnen bedeutet). Außerdem muss jedes Modell klar in Bezug auf seine Ausrüstung erkennbar sein, bitte auch keine Fantasy-Modelle wie GW Bretonen als Waffenknechte. Wir behalten uns vor, unbemalte, teilbemalte oder unpassende (also Fantasy Modelle) nicht zuzulassen. Damit ist nicht gemeint, dass Modelle historisch authentisch sein müssen, es sollte nur halbwegs passen.

Außerdem sind nur Armeen für die Bewertung zur schönsten Armee zugelassen, die auch vom jeweiligen Spieler selbst bemalt worden sind. Hier vertrauen wir auf eure Ehrlichkeit sowie eurer Ritterehre!

ARMEELISTE:

Jeder Spieler bringt bitte 2 Kopien seiner Armeeliste mit. Eine für die Orga und eine für den jeweiligen Mitspieler.

Die Armeeliste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Spielers
- Fraktion
- Aufgestellte Punkte → z.B. 3 Punkte Veteranen, 2 Punkte Krieger, 1 Punkt Bauern. Söldner müssen auch klar vermerkt sein.

- **Ausrüstung aller Modelle:** Ihr müsst euch *nicht* auf die Ausrüstung eurer Einheiten festlegen. Ihr entscheidet erst beim jeweiligen Aufbau der Einheit, ob sie beispielsweise beritten/zu Fuß oder mit Armbrüsten bewaffnet ist. Dies könnt ihr in jedem Szenario aufs Neue entscheiden. Kriegsbanner zählen als Ausrüstungsoption und können variiert werden.
- Einheitenaufwertungen wie Kanonen gelten für das gesamte Turnier und müssen auf der Armeeliste vermerkt sein.

WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST:

- Deine komplett bemalte Armee 😊.
- Deine Würfel (SAGA- und normale Würfel).
- Zwei vollständige Armeelisten.
- Deine Maßstäbe oder Maßbänder, Ermüdungsmarken.
- Alle benötigten Regelbücher (SAGA Regelbuch, Buch der Schlachten, Ära der Kreuzüge & Ritter)
- Stift und Papier.
- **Missionszielmarker (z.B. Kisten, Säcke, Fässer usw.).** Die Orga stellt für Notfälle einige Missionszielmarker zur Verfügung.
- **Gesandter Modelle** für das Szenario „Lösegeld“

VERHALTENSCODEX:

Wir wollen auf jeden Fall ein möglichst entspanntes Turnier erleben, bei dem es ruhig, gelassen und vor allem Spaßig für jeden zugeht. Verhaltet euch also bitte wie Gentlemen. Im Vordergrund sollte stehen, neue Anhänger unseres gemeinsamen Hobbys im Spiel kennen zu lernen und nicht, ums Verrecken zu gewinnen. Wir werden unangemessenes Verhalten ahnden und behalten uns vor, als letzte Möglichkeit auch jemanden vom Turnier auszuschließen.

Wir werden auf dem Turnier mehrere Schiedsrichter zum Beantworten eurer Fragen haben. Ihre Aussagen sind letztlich bindend, auch wenn sie einmal falsch liegen sollten.

SCHWEIZER SYSTEM:

Ab dem zweiten Spiel erfolgt die Gegner-Zuordnung nach dem Schweizer System, d.h. möglichst punktgleiche Spieler treffen aufeinander, wobei niemand zweimal auf denselben Spieler treffen kann.

PAARUNGEN IM ERSTEN SPIEL:

Im ersten Spiel (und nur im ersten) bekommt jeder einen zufällig ermittelten Gegner, wobei Spieler im selben Team nicht gegeneinander gepaart werden.

AUSZEICHNUNGEN:

Die drei bestplatzierten Kriegsherren erhalten eine Trophäe.

Des Weiteren wird die schönste Armee durch eine Trophäe prämiert und die Plätze 2-3 erhalten eine Ehrung.

Auch der Berserker des Jahres wird prämiert (Spieler, der die meisten gegnerischen Kriegsherren ausgeschaltet hat. Legendäre Helden zählen doppelt). Bei Gleichstand entscheidet wer die meisten eigenen verloren hat.)

Neben Ruhm und Ehre für eure ganz persönliche SAGA wird es auf jeden Fall Sachpreise von Stronghold Terrain geben. Gripping Beast, Pwork Wargames und Sarissa haben darüber hinaus angekündigt weitere Sachpreise zu sponsern.

WERTUNG & SZENARIOS:

SPIELZEIT:

Gespielt werden insgesamt 5 Szenarios. Samstag 3 und 2 am Sonntag. Pro Partie stehen euch 150min zur Verfügung. Ca. 20 Minuten für die Vorbereitung und den Aufbau und 110 Minuten für das Spiel. Bemüht euch aus Gründen der Fairness, eure Spiele innerhalb der vorgegebenen Zeit auch zu beenden. Ragnar hasst Unentschieden ...

SCHACHUHREN:

Mit Beginn des zweiten Szenarios kommen in den Top 5 Partien Schachuhren zum Einsatz. Hierbei hat jeder Spieler 65 Minuten zur Verfügung.

Läuft die Zeit für einen Spieler ab, wird die aktuelle Aktivierung noch normal beendet. Danach werden alle auf dem Schlachtplan verbliebenen SAGA-Würfel in den Kampfpool gelegt.

Ein Spieler „ohne Zeit“ generiert immer noch SAGA-Würfel, kann diese jedoch nur auf dem Kampfpool platzieren. Fraktionen ohne regulären Kampfpool wie beispielsweise die Nordischen Gälén, können in diesem Fall auf einen regulären zurückgreifen.

Darüber könnt ihr euch in jeder anderen Partie mit eurem Spielpartner auf den Einsatz einer Schachuhr einigen. Für diesen Fall solltet ihr eine entsprechende APP auf einem Mobilgerät installiert haben.

TURNIERPUNKTE:

Die Siegerermittlung erfolgt analog zur jeweiligen Szenario-Beschreibung im Regeltext.

Sieg	4 Turnierpunkte
Niederlage	0 Turnierpunkte
Unentschieden	2 Turnierpunkte
10+ Vernichtungspunkte erzielt (können beide Spieler erreichen).	+1 Turnierpunkt
„Hope Bonus“, der Spieler, der zuerst 6 Angriffsaktivierungen durchführt.	+1 Turnierpunkt

Beachte: Im letzten Spiel am Sonntag gibt es **KEINE Unentschieden**. Solltet ihr entsprechend der Szenario Beschreibung ein Unentschieden erzielen, wird dieses für beide Spieler als Niederlage gewertet.

TIE BREAKER (TORDIFFERENZ):

Sollten 2 Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten haben entscheidet der Tiebreaker über die Platzierung. Die verrechneten Siegpunkte eines Spielers sind der Tiebreaker.

STARTSPIELER / BIETEN:

Zu Beginn jeder Partie wird auf den Startspieler geboten.

Hierbei wählt jeder Spieler verdeckt eine Zahl zwischen 0-6. Der Spieler mit der höheren Zahl bestimmt den Startspieler und sein Gegner erhält Siegpunkte in Höhe dieser Zahl, die am Ende des Spiels mit in die Berechnung des Siegers eingehen. Bei einem Unentschieden wird der Gewinner ausgewürfelt und sein Gegner erhält trotzdem die Siegpunkte.

KEINE SAGA-WÜRFEL:

Wenn die Armee eines Spielers zu Beginn eines eigenen Spielzuges keine SAGA-Würfel generiert, endet das Spiel. Der Gegner gewinnt diese Partie und erhält insgesamt 6 Turnierpunkte (4 für den Sieg, +1 für 10+ Vernichtungspunkte, +1 „Hope Bonus“).

GELÄNDE:

Das Gelände wird in ausreichender Menge gestellt. Eigenes Gelände ist nicht erlaubt.

MISSIONSZIELMARKER:

In einigen Szenarien werden **Missionszielmarker** verwendet. Dabei handelt es sich um **runde Marker** mit einem Durchmesser von **3 cm bis 4 cm** (alle Marker müssen die gleiche Größe haben). Missionszielmarker **blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie** und gelten als **niedriges, offenes Gelände**.

Einschränkungen:

- Miniaturen dürfen **keine Bewegung, keinen Angriff oder Rückzug** auf einem Missionszielmarker beenden.
- **Kein Teil der Base** einer Miniatur darf jemals auf einem Missionszielmarker platziert werden.

Abstandsmessung: Falls du einen Abstand von einem Missionszielmarker messen musst, wird **vom äußeren Rand des Markers** aus gemessen.

SZENARIO-POOL:

Im Anschluss findet ihr eine Auflistung von insgesamt 5 Szenarios, die zusammen den Szenario-Pool bilden. Vor jeder Partie wird zufällig durch die Turnierleitung ein Szenario bestimmt und anschließend aus dem Szenario-Pool entfernt.

LETZTES SPIEL:

Im letzten Spiel am Sonntag gibt es **KEINE Unentschieden**. Solltet ihr entsprechend der Szenario Beschreibung ein Unentschieden erzielen, wird dieses für beide Spieler als Niederlage gewertet.



Hope spricht: Viel Glück und im Zweifel: ANGRIFF!

Heiliger Boden V2

Die Kriegsherren haben ihre Heere auf geheiligtem Boden versammelt. Jeder Schlag, jedes Opfer, jeder Tropfen Blut wird hier Bedeutung haben. Was auch immer der Preis sein mag – dieser Tag wird ein unvergessliches Schauspiel der Stärke, des Mutes und der Entschlossenheit. Wenn der Staub sich legt und die Schreie der Schlacht verhallen, wird nur einer als Sieger hervorgehen – und sein Wille soll über Land und Volk herrschen.



VORBEREITUNG

Platziere einen offenen Hügel im Zentrum des Spielfeldes.

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler ein kleines Geländestück aus der allgemeinen Geländetabelle, welches KEINE harte Deckung bietet und platziert es vollständig in einer Entfernung zwischen **L** und $2 \times L$ von seiner Spielfeldkante und weiter als **K** von allen anderen Geländestücken entfernt.

Ruinen und felsiger Boden kann also nicht verwendet werden.

In diesem Szenario werden keine weiteren Geländestücke aufgestellt (auch nicht durch etwaige Sonderregeln z.B. von Söldnern) und kein Geländestück darf verschoben oder entfernt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler platziert eine seiner Einheiten innerhalb von **M** von seiner Spielfeldkante. Der andere Spieler tut das gleiche von seiner Spielfeldkante aus. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben.

Der Startspieler beginnt das Spiel und hat in seinem ersten Zug 3 SAGA-Würfel. Entferne die übrigen für den ersten Spielzug aus dem Spiel.

Der Zweite-Spieler generiert normal SAGA-Würfel.

SPIELEND

Es werden 6 volle Spielzüge gespielt.

Ab der zweiten Spielrunde ermitteln die Spieler folgendermaßen ihre Siegespunkte:

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Spielzug abgeschlossen hat, ermittelt sein Gegner die Anzahl der Eroberungspunkte, die er in diesem Spielzug für seine Einheiten erhält. Der Spieler erhält Eroberungspunkte (S.6 Buch der Schlachten) für alle seine Einheiten, die sich auf einem der drei zu Beginn platzierten Geländestücke befinden. Beachte, dass hierbei nur die Modelle einer Einheit zählen, die sich auch tatsächlich in/auf dem Geländestück befinden (ein Teil der Base reicht aus).

Wenn sich also zum Beispiel am Ende des Spielzugs deines Gegners in dem ersten Geländestück vier Modelle deiner achter Kriegereinheit, in dem zweiten Geländestück zwei deiner Veteranen und dein Kriegsherr sich in dem dritten Geländestück aufhält, erhältst du vier Eroberungspunkte ($2+1+1=4$).

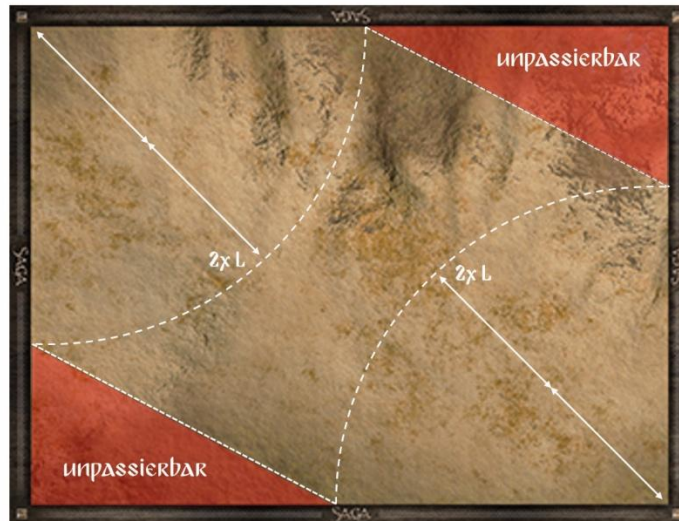
Das Maximum an Eroberungspunkten pro Geländestück entspricht der aktuellen Rundenzahl. In Runde vier können z.B. pro Geländestück maximal vier Eroberungspunkte erzielt werden.

Die Spieler ermitteln in jedem **gegnerischen** Spielzug ihre Siegespunkte, und alle diese Siegespunkte werden addiert (notiere sie dir am Ende jedes Spielzugs).

Am Ende der 6. Spielrunde gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn er mindestens 3 Eroberungspunkte mehr hat als sein Gegner. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

Die Wolfsklamm V2

Zwischen steilen Felswänden und dunklen Wäldern windet sich der einzige Weg durch die gefürchtete Wolfsklamm. Wer diesen Pass kontrolliert, beherrscht den Zugang zum Herzen des Landes. Deine Streitmacht steht bereit, doch der Feind hat sich in der Enge verschanzt. Nur mit Mut, Entschlossenheit und eiserner Disziplin kannst du den Feind zerschmettern und den Durchbruch erzwingen. Heute entscheidet sich wessen Banner am Morgen über den Bergen weht.



VORBEREITUNG

Jeder Spieler stellt seine Truppen in der Ecke auf, die sich rechts von seiner langen Tischkante befindet. Die Aufstellungszone ist ein Viertelkreis mit einem Radius von $2 \times L$ von der jeweiligen Ecke.

Die beiden anderen Ecken stellen die felsigen Gebirgshänge dar und sind für Einheiten unpassierbar. Ziehe eine Linie zwischen den Punkten, an denen die Aufstellungszonen der Spieler auf die Spielfeldkante treffen. Die so entstehenden beiden Dreiecke bilden die Gebirgshänge und gelten als hohes, unpassierbares Gelände (siehe Diagramm).

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert. Es dürfen nur kleine Geländestücke platziert werden und keines darf innerhalb von **K** um die unpassierbaren Zonen aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

- Der Startspieler stellt seine Bauern auf.
- Der andere Spieler stellt seine Bauern auf.
- Der Startspieler stellt seine Krieger auf.
- Der andere Spieler stellt seine Krieger auf.
- Der Startspieler stellt seine übrigen Einheiten auf.
- Der andere Spieler stellt seine übrigen Einheiten auf.

Der Startspieler beginnt das Spiel mit 3 SAGA-Würfeln (die übrigen werden für die erste Runde entfernt). Der andere Spieler spielt seinen ersten Zug mit 5 SAGA-Würfeln (auch hier werden die übrigen Würfel entfernt).

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr gibt es einen 6. Spielzug. Ansonsten endet es.

Am Ende des Spiels zählen die Spieler die Eroberungspunkte ihrer verbliebenen Einheiten und beachten folgende Modifikationen:

- Einheit ist zumindest teilweise in der gegnerischen Aufstellungszone +3 Modelle/Einheit.
- Einheit ist zumindest teilweise in der eigenen Aufstellungszone -3 Modelle/Einheit.

Hat ein Spieler mindestens 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Zahl der Modelle in der Einheit	Eroberungspunkte
3 oder weniger	0
4 bis 6	2
7 bis 9	4
10 oder mehr	6
Veteranen oder Heldenhafte Einheit	+1
Bauern und/oder Söldner	Halbiere die erzielten Eroberungspunkte
Einheiten mit der Sonderregel <i>Charisma</i> *	+1

Die Feuertaufe V2

Der Lord lehnt sich über das vergilbte Spielbrett, seine Augen kalt wie Stahl im Fackelschein. „Redekunst füllt keine leeren Kassen – nur Blut und kluges Kalkül.“ Mit bedächtiger Hand schiebt er die Figuren: Ritter, Söldner, heimtückische Verräter. „Dieses Brett ist dein erstes Schlachtfeld. Beweise hier, ob du befehlst – oder untergehst.“ Die Würfel liegen bereit. Dein Schicksal wartet.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler teilt seine Armee in zwei Gruppen mit möglichst gleich vielen Einheiten auf. Im Anschluss wählt er eine dieser Gruppen und platziert alle ihre Einheiten vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldseite.

Im Anschluss stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldkante auf.

Zu guter Letzt platziert der Startspieler den Rest seiner Armee vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldkante.

Vor Spielbeginn wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

Der Startspieler beginnt das Spiel, darf in seinem ersten Spielzug die Fähigkeit *Aktivierungspool* nicht einsetzen.

SONDERREGELN

Jeder Spieler platziert auf jeder seiner 10 SAGA-Sonderfähigkeiten je 1 Marker. Wird eine Sonderfähigkeit zum ersten Mal im Spiel eingesetzt, wird der Marker entfernt.

Sollte ein Spieler SAGA-Fähigkeiten mit dem ausschließlichen Auslöser **Fernkampf Reaktion** haben UND sein Gegner keine Fernkampfeinheiten, legt er die Marker auf diesen Fähigkeiten sofort ab. Dies kann zu Spielbeginn erfolgen oder zu einem

späteren Zeitpunkt, wenn die letzte Einheit Fernkämpfer ausgeschaltet wird.

Der erste Spieler, der auf diese Weise alle seine 10 Marker entfernt hat, wirft sofort 2 verfügbare SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

SPIELENDE

Das Spiel endet sobald beide Spieler fünf Runden gespielt haben.

Am Ende des Spiels ermitteln die Spieler ihre Vernichtungspunkte.

Zusatzpunkte:

- 1 Punkt pro abgelegten Marker (maximal 10).
- 1 Punkt wenn man alle Marker oder aber mehr als der Gegner abgelegt hat.
- Einmalig 2 Punkte, wenn der eigene Kriegsherr einen Angriff durchgeführt und überlebt hat. Dies gilt auch z.B. für Einheiten wie den Gewalthaufen der Schweizer.

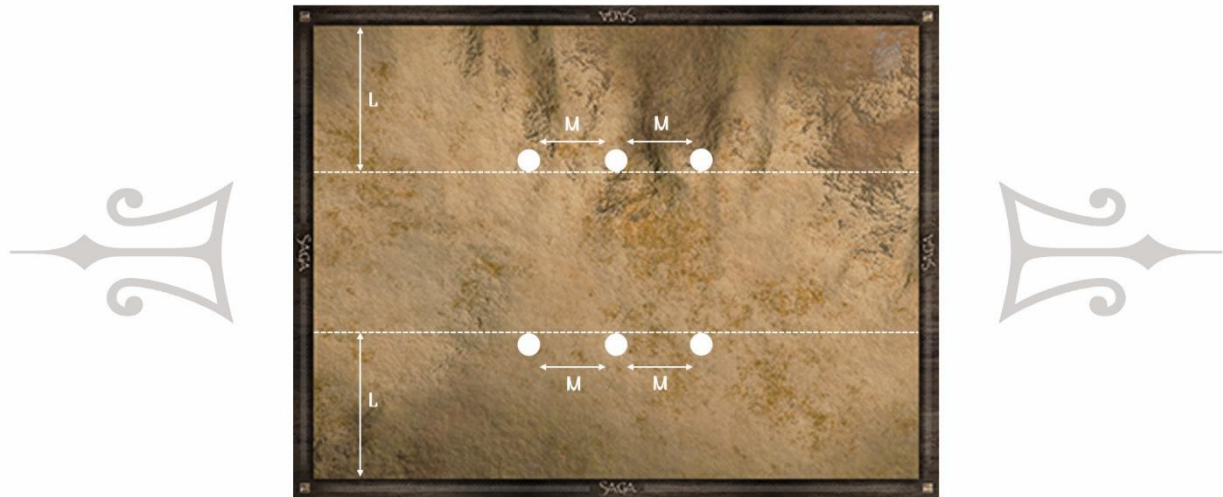
Hat ein Spieler mindestens 15 Punkte erzielt und 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Beachte: Die optionale Regel kommt zum Einsatz.

Durchbrecht den Schildwall V4

Inmitten dieses infernalischen Getümmels, wo die Schlacht an allen Fronten wütet, entfaltet sich ein Wirbelwind aus Klingen, gleich einer eisernen Mauer. Strategische Positionen wechselten mehrmals die Seite. Die Männer, gezeichnet von Erschöpfung und zermürbter Kraft, beginnen zu schwanken, doch in diesem Augenblick erahnen die Kriegsherren die bittere Wahrheit: Ein Sieg ist nur möglich, wenn ein einziger, entscheidender Schlag den Todesstoß versetzen kann.



VORBEREITUNG

Platziert 3 Missionszielmarker jeweils **L** von der Spielfeldkante des ersten Spielers entfernt. Der erste Marker wird hierbei genau in der Spielfeldmitte platziert, die anderen beiden Marker jeweils links und rechts von dem ersten Marker mit einem Abstand von **M**. Diese drei Missionszielmarker gehören dem Startspieler.

Nun werden analog drei Missionszielmarker des anderen Spielers von seiner Spielfeldkante aus gemessen platziert.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert. Alle Geländestücke müssen weiter als **SK** von allen Missionszielmarkern entfernt aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Keine Modelle einer Einheit können in Base-Kontakt mit einem Missionszielmarker aufgestellt werden.

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

Vor Beginn des ersten Spielzugs wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan. Er kann zu diesem Zeitpunkt noch keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen, aber er beginnt das Spiel mit einigen sorgfältig platzierten Würfeln.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten S.6) und zusätzlich durch das Versetzen von Missionszielmarkern, wie unten beschrieben.

Missionszielmarker können wie in SAGA: Buch der Schlachten auf Seite 17 beschrieben erbeutet werden.

Zum Ende eines eigenen Spielzugs ab dem zweiten Spielzug, erhält ein Spieler 2 Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker, den er kontrolliert und der sich vollständig in der Spielfeldhälfte des Gegners befindet, sogar 3 Vernichtungspunkte, wenn sich dieser vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

BEACHT: Damit eine Einheit mit einem Missionszielmarker punkten kann, müssen sich alle Modelle der Einheit vollständig in der Spielfeldseite des Gegners bzw. in seiner Aufstellungszone befinden.

OPTIONAL: Zum Ende eines eignen Spielzugs ab dem zweiten erhält ein Spieler **MINUS 2** Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker in seiner Aufstellungszone, egal ob er ihn kontrolliert.

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr gibt es einen 6. Spielzug. Ansonsten endet es.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der Punkte für die Missionszielmarker für beide Spieler.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 10 Vernichtungspunkte erzielt und mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Lösegeld

Der Wald flüstert von Verrat. Ein mächtiger Gesandter reist unter eurem Schutz – doch seine Feinde lauern schon, gierig nach dem Lösegeld, das sein Leben wert ist. Gold glänzt heller als Ehre in ihren Augen. Eure Klingen müssen schneller sein als ihre Gier, eure Taktik tödlicher als ihr Plan. Scheitert ihr, fällt nicht nur ein Mann – sondern euer Ruf als Krieger. Die Jagd beginnt. Wer wird bluten?



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert, wobei ausschließlich kleine Geländestücke aufgestellt werden dürfen.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Die Einheiten werden beginnend mit dem Startspieler abwechselnd innerhalb von **L** um seine Spielfeldseite platziert. Die Gesandten werden erst aufgestellt nachdem beide Spieler alle anderen Einheiten platziert haben. Hierbei beginnt der Startspieler.

Vor Spielbeginn wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

Der Startspieler beginnt das Spiel, darf in seinem ersten Spielzug die Fähigkeit *Aktivierungspool* nicht einsetzen.

SONDERREGELN

Der Gesandte

Der Gesandte zählt als Held (NICHT *loyal*), kann zu Fuß oder beritten aufgestellt werden. In beiden Fällen hat er eine Bewegung von **M**.

Schwieriges oder Gefährliches Gelände ist für ihn unpassierbar.

Der Gesandte kann nur im Nahkampf ausgeschaltet (gefesselt) werden. Zu diesem Zeitpunkt wird er zu einem **erbeuteten Missionszielmarker** (S. 17 Buch der Schlachten), kontrolliert von der Einheit, die ihn im Nahkampf ausgeschaltet hat.

Der Marker kann wie üblich durch einen gewonnen Nahkampf zurückerobert werden. Die Einheit, die den Marker trägt darf allerdings nicht Ziel eines Fernkampfs oder ähnliches werden, da der Gesandte nicht gefährdet werden darf.

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung	Bewegung
0	4 (4)	2	-	M
Sonderregeln				
<i>Charisma, Leibwache*, Entschlossenheit</i> (erst wenn seine Leibwache ausgelöscht wurde)				
Leibwache* : dem Gesandten wird zu Spielbeginn nach der Aufstellung eine einzelne Einheit Veteranen oder Krieger als Leibwache zugewiesen. Söldner oder Bauern dürfen zu diesem Zweck nicht gewählt werden.				
Sollte die Leibwache aus Kriegern bestehen, dürfen auch diese als Verlust entfernt werden, wenn der Gesandte <i>Leibwache</i> einsetzt. Jedoch müssen dann jeweils zwei Modelle geopfert werden, um einen Verlust zu verhindern.				
Aktivierung : Der Gesandte kann nicht über SAGA Fähigkeiten oder andere Sonderregeln wie <i>Folgt mir</i> aktiviert werden. Immer wenn seine Leibwache für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert wird und sich der Gesandte zu diesem Zeitpunkt innerhalb von M um die Leibwache befindet, darf sich auch der Gesandte für eine Bewegung aktivieren.				
Sollte die Leibwache ausgeschaltet werden, erhält der Gesandte die Sonderregel <i>Entschlossenheit</i> und kann von diesem Zeitpunkt an normal über SAGA-Würfel oder Sonderregeln aktiviert werden.				

SPIELLENDE

Nach fünf Runden wirft der Startspieler einen Würfel. Bei 4+ gibt es eine letzte sechste Runde, andernfalls endet das Spiel.

Sollte sich ein Gesandter zu Spielende in der eigenen Spielfeldhälfte befinden, wird er automatisch ausgeschaltet.

Am Ende des Spiels ermitteln die Spieler ihre Vernichtungspunkte.

Zusatzpunkte:

- +3 Punkte, wenn die Leibwache vollständig ausgeschaltet wurde (zusätzlich zu ihren Vernichtungspunkten).
- +7 Punkte, wenn man am Ende des Spiels den gegnerischen Gesandten (Missionszielmarker) kontrolliert.

Hat ein Spieler mindestens 8 Punkte erzielt und 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.