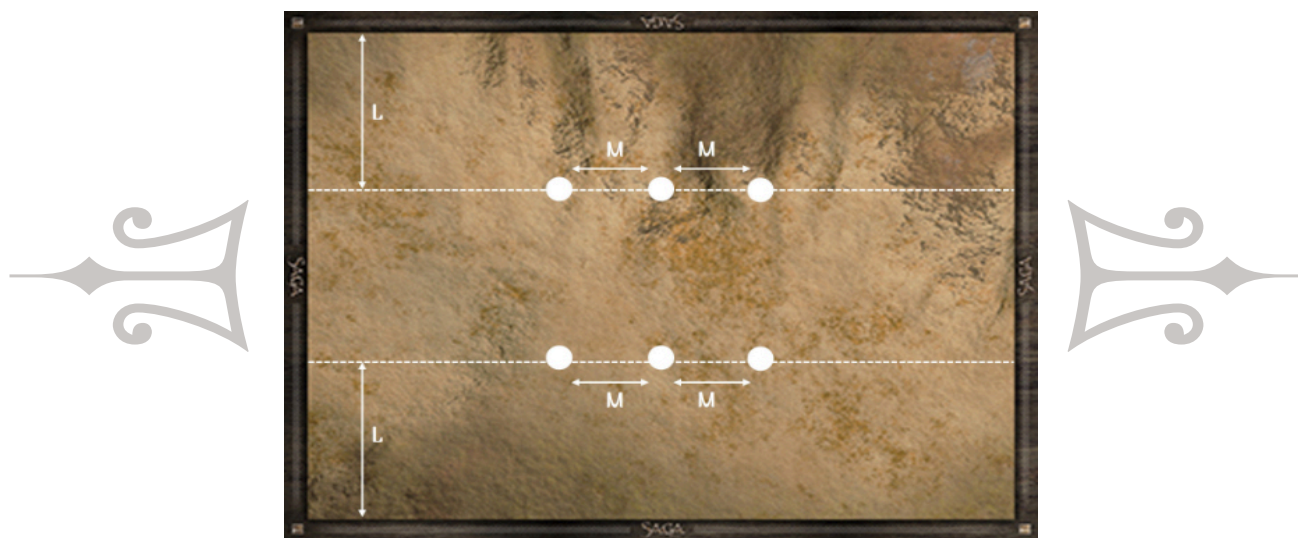


# Durchbrecht den Schildwall V2

Inmitten dieses infernalischen Getümmels, wo die Schlacht an allen Fronten wütet, entfaltet sich ein Wirbelwind aus Klängen, 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 **S** 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 UND SPIELENDE

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.

**BEACHTEN:** 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 ODER zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers, wenn seine Armee keine Saga-Würfel generieren kann, endet das Spiel.

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.