

# LEHRE DER ENERGIE



## Blitzschlag

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von **L**, zu der der Magier eine Sichtlinie besitzt.

Wirf 2 Würfel und wende einen der folgenden Effekte an:



Jedes Wurf Ergebnis, das die Fernkampfrüstung des Ziels übertrifft, verursacht einen Verlust.



Jedes Wurf Ergebnis, das die Fernkampfrüstung des Ziels erreicht oder übertrifft, verursacht einen Verlust.



Jedes Wurf Ergebnis, das eine 3 oder mehr erreicht, verursacht einen Verlust, unabhängig von der Rüstung des Ziels. Wenn mindestens einer der beiden Würfel eine 6 zeigt, erleidet das Ziel einen zusätzlichen Verlust.



## Elementarbarriere

Wähle eine Einheit innerhalb von **K**, um den Magier. Sie darf in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs profitiert sie von einem der folgenden Effekte:



Die Einheit gilt als in leichter Deckung (selbst dann, wenn sie normalerweise nicht von Deckung profitieren kann).



Die Einheit gilt als in harter Deckung (selbst dann, wenn sie normalerweise nicht von Deckung profitieren kann).



Die Einheit erhält **Zähigkeit (4)**.



## Sturmodem

Jede gegnerische Einheit innerhalb von **M**, zu der der Magier eine Sichtlinie besitzt, muss 3 Würfel werfen und erleidet einen der folgenden Effekte:



Die Einheit erhält für jedes Ergebnis von 6 eine Ermüdungsmarke.



Die Einheit erleidet für jedes Ergebnis von 6 einen Verlust.



Die Einheit erleidet für jedes Ergebnis von 4 oder mehr einen Verlust.



## Transmutation

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs profitiert der Magier von einem der folgenden Effekte:



Der Magier erhält **Zähigkeit (2)**.



Der Magier erhält **Zähigkeit (3)**.



Der Magier erhält **Zähigkeit (3)** UND seine Rüstung steigt in Nah- und Fernkämpfen um +2.



## Gewittersturm

Der Magier wählt einen Punkt innerhalb von **L**, zu dem er eine Sichtlinie besitzt.

Alle Einheiten innerhalb von **K** um diesen Punkt müssen 1 Würfel werfen und erleiden einen der folgenden Effekte:



Bei einem Ergebnis von 6 erhält die Einheit eine Ermüdungsmarke.



Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 erhält die Einheit eine Ermüdungsmarke.



Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 erhält die Einheit eine Ermüdungsmarke und erleidet einen Verlust.



## Nebel

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs wird die Reichweite aller Sichtlinien durch einen der folgenden Effekte begrenzt:



Die Reichweite aller Sichtlinien ist auf **L** begrenzt.



Die Reichweite aller Sichtlinien ist auf **M** begrenzt.



Die Reichweite aller Sichtlinien ist auf **SK** begrenzt.



# LEHRE DES LICHTS

## Blenden

Wähle eine Einheit innerhalb von **L**, zu der der Magier eine Sichtlinie besitzt.

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs muss die Einheit bei jeder Aktivierung einen Würfel werfen und erleidet einen der folgenden Effekte:

 Die Aktivierung wird bei einem Ergebnis von 5 oder mehr verhindert.

 Die Aktivierung wird bei einem Ergebnis von 4 oder mehr verhindert.

 Die Aktivierung wird bei einem Ergebnis von 3 oder mehr verhindert.

## Verbrennen

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs muss jede gegnerische Einheit, die einen Nahkampf gegen eine befreundete Einheit innerhalb von **SK** um den Magier durchführt, ...

 ... einen Würfel werfen und erhält bei einem Ergebnis von 5 oder mehr eine Ermüdungsmarke.

 ... einen Würfel werfen und erhält bei einem Ergebnis von 4 oder mehr eine Ermüdungsmarke.

 ... sofort eine Ermüdungsmarke erhalten.

## Verbannen

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von **M** um den Magier.

Die Einheit muss eine Rückzugsbewegung durchführen und sich so weit wie möglich vom Magier entfernen.

Ihre Bewegungsdistanz beträgt dabei ...

 ...**SK**.

 ...**K**.

 ... **MUND** nach der Bewegung erhält sie eine Ermüdungsmarke.

## Schild des Lichts

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs erhält dein Magier oder eine befreundete Einheit innerhalb von **SK** den folgenden Effekt:

 Die Fernkampfrüstung der Einheit wird zu 5.

 Die Nah- und Fernkampfrüstung der Einheit wird zu 5.

 Die Nah- und Fernkampfrüstung der Einheit wird zu 6.

## Speer des Lichts

Platziere einen **L**-Messstab mit einem Ende in Kontakt mit der Base des Magiers. Jede gegnerische Einheit, bei der mindestens 1 Modell von dem Stab berührt wird, muss 2 Würfel werfen und ...

  ... erleidet für jedes Ergebnis von 6 einen Verlust.

  ... erleidet für jedes Ergebnis von 5 oder mehr einen Verlust.

   ... die nächstgelegene Einheit erleidet Verluste, deren Anzahl dem niedrigeren Wurfresultat entspricht, UND alle anderen betroffenen Einheiten erleiden einen automatischen Verlust.

## Handauflegen

Wähle eine andere befreundete Einheit innerhalb von **SK** (nicht den Magier) und wende einen der folgenden Effekte an:

  Wirf einen Würfel: Entferne bei einem Ergebnis von 3 oder mehr eine Ermüdungsmarke von der Einheit.

  Entferne eine Ermüdungsmarke von der Einheit und wirf einen Würfel: Entferne bei einem Ergebnis von 6 eine weitere Ermüdungsmarke.

   Wirf einen Würfel für jede Ermüdungsmarke der Einheit: Entferne für jedes Ergebnis von 3 oder mehr eine der Ermüdungsmarken.



# LEHRE DER NATUR



## Verpuppen

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs darf dein Magier jedes Mal, wenn er einen Zauber wirkt, einen Magiewürfel neu werfen und er ...



... gilt im Nahkampf als in harter Deckung, allerdings nur, wenn er normalerweise von Deckung profitieren kann.



... darf nicht länger Ziel eines Angriffs werden.



... darf weder Ziel eines Angriffs noch eines Fernkampfes werden.



## Verwandlung

Bereits gewirkte Zauber des Magiers mit anhaltendem Effekt enden sofort. Bis zum Ende des Spielzugs darf der Magier keine Zauber mehr wirken **UND** er ersetzt seine Profiwerte und Sonderregeln wie folgt:



Der Magier wird zu einer zweibeinigen, vierbeinigen oder fliegenden Kreatur (du wählst).



Der Magier wird zu einem Kriegsherrn auf Bestie.



Der Magier wird zu einem Titan, einem Koloss oder einem Geflügelten Schrecken (du wählst).



## Tierverbundenheit

Wähle eine Einheit Kreaturen oder ein Monster innerhalb von **K** um deinen Magier und wende einen der folgenden Effekte an:



Die Einheit wird kostenlos zum Ausruhen aktiviert.



Die Einheit wird kostenlos zum Ausruhen aktiviert und im Anschluss kostenlos für eine Bewegung aktiviert.



Entferne bis zu 2 Ermüdungsmarken von der Einheit und führe dann eine kostenlose Aktivierung mit ihr durch.



## Dornenwall

Wähle ein kleines, schwieriges Geländestück, das leichte Deckung bietet und sich innerhalb von **L** um den Magier befindet. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs ...



... bietet das Geländestück harte Deckung statt leichter Deckung.



... bietet das Geländestück harte Deckung statt leichter Deckung. Außerdem gilt es für alle gegnerischen Einheiten als gefährliches Gelände.



... behandeln gegnerische Einheiten das Geländestück als unpassierbar **UND** können keine Sichtlinien zu Einheiten innerhalb des Geländestücks ziehen.



## Erstickendes Dickicht

Wähle eine Einheit, zu der der Magier eine Sichtlinie besitzt und die sich innerhalb von **K** um ein Stück schwierigen Geländes befindet, das leichte Deckung bietet. Wende einen der folgenden Effekte an:



Bis zum Beginn des nächsten Spielzugs des Magiers werden alle Bewegungen und Angriffe der Zieleinheit behandelt, als ob sie durch schwieriges Gelände führen.



Die Zieleinheit darf bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs nicht aktiviert werden.



Die Zieleinheit erhält sofort so viele Ermüdungsmarken, wie nötig sind, um sie zu erschöpfen.



## Grünes Erwachen

Platziere ein Geländestück in offenem Gelände innerhalb von **K** um den Magier. Es darf nicht auf befreundeten oder gegnerischen Einheiten platziert werden und hat folgende Merkmale:



Klein, niedrig, schwierig, bietet leichte Deckung.  
Es verschwindet zu Beginn deines nächsten Spielzugs.



Klein, hoch, gefährlich, bietet leichte Deckung.  
Es verschwindet zu Beginn deines nächsten Spielzugs.



Klein, hoch, gefährlich, bietet leichte Deckung.  
Es bleibt für den Rest des Spiels auf dem Spieltisch.





# LEHRE DES TODES



## Lebensentzug

Wähle eine Einheit innerhalb von **L** um den Magier, zu der er eine Sichtlinie besitzt.



Wirf einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr erhält die Zieleinheit eine Ermüdungsmarke **UND** du darfst eine Ermüdungsmarke von deinem Magier entfernen.



Wirf einen Würfel. Bei einer 3 oder mehr erhält die Zieleinheit eine Ermüdungsmarke **UND** du darfst eine Ermüdungsmarke von deinem Magier entfernen.



Die Zieleinheit erleidet einen Verlust und erhält eine Ermüdungsmarke **UND** du darfst alle Ermüdungsmarken von deinem Magier entfernen.



## Schatten

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs profitieren alle befreundeten Einheiten innerhalb von **K** um deinen Magier von einem der folgenden Effekte:



Wenn sie Ziel eines Fernkampfs werden, gelten sie als in leichter Deckung. Nur Einheiten, die von Deckung profitieren können, sind betroffen.



Wenn sie Ziel eines Fernkampfs werden, gelten sie als in leichter Deckung, selbst wenn sie normalerweise nicht von Deckung profitieren können.



Die betroffenen Einheiten können nicht als Ziel eines Fernkampfs gewählt werden.



## Ritual

Wenn du in diesem Spielzug deinen nächsten Zauber wirkst ...



... darfst du bis zu 2 Magiewürfel deiner Wahl neu werfen.



... darfst du dem Magier eine Ermüdungsmarke geben, bevor Magiewürfel geworfen werden. Wenn du dies tust, darfst du einen der Magiewürfel so drehen, dass er ein Symbol deiner Wahl zeigt.



... musst du keine Magiewürfel werfen. Wähle einfach die Stufe des Zaubers und lege die nötige Anzahl an Magiewürfeln ab.



## Düstere Schwingen

Wähle eine Einheit, die mindestens 1 SAGA-Würfel generiert und sich innerhalb von **SK** um den Magier befindet. Die Einheit erhält die Sonderregel *Fliegen* ...



... für ihre nächste Bewegungsaktivierung dieses Spielzugs.



... für den Rest dieses Spielzugs.



... bis zum Ende des Spiels.



## Fluch

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von **L** um den Magier.

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs ...



... muss sie alle Ergebnisse von 6 (nach Modifikatoren) bei ihren Angriffswürfen einmal neu werfen.



... erleidet sie einen Malus von -1 auf alle ihre Angriffswürfel.



... erleidet sie einen Malus von -1 auf alle ihre Angriffswürfel **UND** gilt im Nahkampf außerdem als *Primitiv*.



## Alpträume

Wähle eine gegnerische Einheit, zu der dein Magier eine Sichtlinie besitzt. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs muss sie vor jeder Aktivierung einen Würfel werfen und erhält eine Ermüdungsmarke bei ...



... einem Ergebnis von 4 oder mehr.



... einem Ergebnis von 3 oder mehr.



... einem Ergebnis von 2 oder mehr. Bei einer 6 erhält sie so viele Ermüdungsmarken, wie nötig sind, um sie zu erschöpfen, **UND** ihre Aktivierung wird verhindert.



# LEHRE DER ZEIT



## Verfall

Wähle bis zu 3 Einheiten innerhalb von **L** um den Magier, zu denen er eine Sichtlinie besitzt.

Jede dieser Einheiten wirft einen Würfel und wendet den gewählten Effekt an:



Wenn das Wurfresultat über ihrer Nahkampfrüstung liegt, erhält sie eine Ermüdungsmarke.



Wenn das Wurfresultat über ihrer Fernkampfrüstung liegt, erleidet sie einen Verlust.



Wenn das Wurfresultat gleich groß oder größer ist als ihr niedrigster Rüstungswert, erleidet sie einen Verlust **UND** eine Ermüdungsmarke.



## Die Zeit verlangsamen

Wähle eine befreundete Einheit mit Fernkampfwaffen innerhalb von **K** um den Magier. Sie profitiert von einem der folgenden Effekte:



Die Einheit ignoriert die erste Ermüdungsmarke, die sie nach einer Fernkampfaktivierung erhalten würde.



Die Einheit wird sofort für einen Fernkampf aktiviert, der keine Ermüdung erzeugt.



Die Einheit wird kostenlos für einen Fernkampf aktiviert, der keine Ermüdung erzeugt **UND** bei dem sie einen Bonus von +1 auf alle ihre Angriffswürfel erhält.



## Alterung

Wähle eine Einheit innerhalb von **L** um deinen Magier, zu der er eine Sichtlinie besitzt.

Während ihres nächsten Spielzugs erhält sie eine zusätzliche Ermüdungsmarke nach ...



... jedem Nahkampf.



... jeder Bewegungs- und Angriffsaktivierung.



... jeder Aktivierung.

Die Einheit erhält außerdem eine weitere Ermüdungsmarke am Ende ihres Spielzugs.



## Erosion

Wähle ein kleines Stück schwierigen Geländes, zu dem der Magier eine Sichtlinie besitzt.

Das Geländestück gilt als niedriges und offenes Gelände, bis ...



... zum Beginn deines nächsten Spielzugs.



... zum Ende deines Spielzugs.



... zum Ende des Spiels.



## Vorahnung

Wähle eine befreundete Einheit innerhalb von **K** um deinen Magier.

Während ihres nächsten Nahkampfs in diesem Spielzug darf die Einheit ...



... eine beliebige Zahl ihrer Verteidigungswürfel, die (nach Modifikatoren) eine 1 oder 2 erzielen, neu werfen.



... eine beliebige Zahl ihrer Verteidigungswürfel neu werfen.



... ihre Nahkampfrüstung um +1 erhöhen **UND** eine beliebige Zahl ihrer Verteidigungswürfel neu werfen.



## Eile

Wähle eine befreundete Einheit innerhalb von **K** um den Magier.

Ihre nächste Bewegungs- oder Angriffsaktivierung ist ...



... kostenlos.



... kostenlos **UND** wird außerdem in Bezug auf Ermüdung bei späteren Aktivierungen ignoriert.



... kostenlos. Du darfst die Einheit im Anschluss sofort noch einmal für eine kostenlose Bewegungs- oder Angriffsaktivierung aktivieren, die keine Ermüdung generiert.

# ⊗ LEHRE DES METALLS



## Spaltende Klingen

Wähle eine befreundete Einheit innerhalb von **K** um den Magier.  
Im nächsten Nahkampf gegen eine Einheit mit der Sonderregel *Groß*, an dem die Einheit in diesem Spielzug beteiligt ist, erhält sie einen der folgenden Boni:



Die Einheit darf all ihre Angriffswürfel, die eine 1 oder 2 erzielen (nach Modifikatoren), einmal neu werfen.



Die Einheit erhält einen Bonus von +1 auf all ihre Angriffswürfel.



Die Einheit fügt ihrem Gegner 3 automatische Treffer zu, die zu ihren übrigen Treffern hinzugefügt werden.



## Den Zorn schüren

Wähle eine befreundete Einheit innerhalb von **K** um den Magier.  
Wenn ihre nächste Angriffsbewegung dieses Spielzugs vollständig durch offenes Gelände führt, erhält sie ...



... einen Bonus von **K** auf ihre Angriffsdistanz.



... einen Bonus von **K** auf ihre Angriffsdistanz **UND** 2 Bonus-Angriffswürfel.



... einen Bonus von **K** auf ihre Angriffsdistanz, 3 Bonus-Angriffswürfel **UND** die angegriffene Einheit erhält direkt nach der Angriffsbewegung eine Ermüdungsmarke.



## Gewalt

Wähle eine befreundete Einheit innerhalb von **K** um den Magier.  
Während des nächsten Nahkampfs, an dem sie in diesem Spielzug teilnimmt ...



... erhält sie 2 Bonus-Angriffswürfel.



... verursacht sie 1 automatischen Treffer, der zu ihren übrigen Treffern hinzugefügt wird.



... erhält sie einen Bonus von +1 auf all ihre Angriffswürfel



## Härten

Wähle eine andere befreundete Einheit innerhalb von **K** um den Magier.  
Die Einheit darf in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden, aber bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs ...



... darf sie im Nahkampf all ihre Verteidigungswürfel, die eine 1 oder 2 erzielen, einmal neu werfen.



... darf sie im Nahkampf eine beliebige Zahl ihrer Verteidigungswürfel einmal neu werfen.



... erhält sie einen Bonus von +1 auf all ihre Verteidigungswürfel im Nahkampf.



## Rost

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von **L** um den Magier, zu der er eine Sichtlinie besitzt. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs ...



... muss sie im Nah- und Fernkampf alle Angriffswürfel, die eine 6 erzielen (nach Modifikatoren), einmal neu werfen.



... muss sie im Nah- und Fernkampf alle Angriffswürfel, die eine 5 oder 6 erzielen (nach Modifikatoren), einmal neu werfen.



... erhält sie einen Abzug von -1 auf all ihre Angriffs- und Verteidigungswürfel im Nah- und Fernkampf.



## Riten der Schlacht

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs erhält jede befreundete Einheit 2 Bonus-Angriffswürfel in jedem Nahkampf, an dem sie innerhalb von ...



... **M** um deinen Magier teilnimmt.



... **L** um deinen Magier teilnimmt.



... **L** um deinen Magier teilnimmt. Zusätzlich erhält sie 2 Bonus-Verteidigungswürfel.