

Diese **Inspirationsfähigkeiten** stehen Oberbefehlshabern, die ein Epic-SAGA-Heer anführen, zur Verfügung:

Neuordnung

(BEFEHL) 1 Inspirationspunkt

Wähle eine Einheit innerhalb von **M** um einen Kommandanten (oder den Oberbefehlshaber) ihrer Fraktion. Sie gehört ab sofort zur Armee dieses Kommandanten (oder des Oberbefehlshabers).

Mit dieser Fähigkeit kannst du eine Einheit aus einer Armee deines Heeres in eine andere derselben Fraktion transferieren. Das ist besonders hilfreich, um eine Armee, die Verluste erlitten hat, zu verstärken, damit sie mehr SAGA-Würfel generiert. Söldnereinheiten gelten für diese Fähigkeit als zu allen Fraktionen gehörig, die sie rekrutieren können.

Keinen Schritt zurück

(BEFEHL/REAKTION) 4 Inspirationspunkte

Bis zum Ende des Spielzugs erhalten befreundete Einheiten, die die Reihen geschlossen haben, einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihre Verteidigungswürfel.

Dies ist eine extrem mächtige Defensivfähigkeit, mit der du erobertes Gebiet halten und deine Infanterieeinheiten schützen kannst.

Weiträumige Bewegung

(BEFEHL) 2 Inspirationspunkte

Die Armee, die von dieser Fähigkeit profitiert, darf einen ihrer verfügbaren SAGA-Würfel nehmen, ihn werfen und zu ihren inaktiven SAGA-Würfeln hinzufügen.

Am Ende des Spielzugs entfernt jede Einheit der Armee, die nicht im Nahkampf gekämpft hat, oder für einen Fernkampf aktiviert wurde, eine ihrer Ermüdungsmarken.

Diese Fähigkeit gibt dir nicht nur einen zusätzlichen SAGA-Würfel, deine Einheiten können außerdem zwei aufeinanderfolgende Bewegungen durchführen und am Ende des Spielzugs eine Ermüdungsmarke entfernen, so dass sie frisch bleiben. Dies kannst du auch nutzen, um zurückzuweichen und gleichzeitig Ermüdung abzubauen.

Standhaft

(BEFEHL/REAKTION) 2 Inspirationspunkte

Der erste Moraltest, den eine befreundete Armee in diesem Spielzug ablegen muss, ist automatisch erfolgreich.

Diese Fähigkeit garantiert einen erfolgreichen Moraltest, was eine geschwächte Armee im Spiel halten kann. Aber sei vorsichtig, da diese Fähigkeit bei automatisch gescheiterten Tests keine Wirkung hat!

Grossangriff

(BEFEHL) 3 Inspirationspunkte

In diesem Spielzug ist die erste Angriffsaktivierung jeder Einheit kostenlos.

Wenn sie gut vorbereitet wird, kann diese Fähigkeit sehr wertvoll sein. Sie erlaubt es der Armee, SAGA-Würfel zu sparen und somit mehr Sonderfähigkeiten einzusetzen.

Treibt sie zurück!

(BEFEHL) 1 Inspirationspunkt

Bis zum Ende des Spielzugs ziehen gegnerische Einheiten sich nach verlorenen Nahkämpfen **K+K** weit zurück, oder **L**, wenn die Einheit die Sonderregel Reittiere (x) hat. ist.

Die beste Möglichkeit, Inspirationspunkte zu erhalten, besteht darin, Boden in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu halten. Den Feind so weit wie möglich zurückzudrängen ist dabei enorm hilfreich!

Durchbruch

(BEFEHL) 2 Inspirationspunkte

Jede befreundete Einheit erhält in jedem Nahkampf dieses Spielzugs 2 Bonus-Angriffswürfel.

Diese Fähigkeit verleiht deinen Einheiten eine beachtliche Schlagkraft. Kombiniert mit Großangriff ist sie ideal für entscheidende Spielzüge.

Haltet stand!

(BEFEHL/REAKTION) 3 Inspirationspunkte

Wähle eine Einheit ohne die Sonderregel Charisma in deinem Heer. Falls sie nicht die Sonderregel Zähigkeit besitzt, erhält sie Zähigkeit (2). Falls sie diese Sonderregel schon hat, steigt ihr Wert um 1.

Mit dieser Fähigkeit kann eine Einheit einem gegnerischen Ansturm standhalten. Beachte, dass eine Verbesserung der Fähigkeit die Variable in Klammern erhöht. Zähigkeit (1) wird zu Zähigkeit (2), Zähigkeit (2) zu Zähigkeit (3), usw.

Dezimieren

(BEFEHL) 1 Inspirationspunkt

Vernichte eine Einheit, die keine SAGA-Würfel generiert in einer demoralisierten Armee.

Geschwächte Einheiten in demoralisierten Armeen sind leichte Beute, und es ist einfach, sie auszulöschen, um anderen Truppen den Weg zu bereiten.