



## WAGEMUT

Setze diese Karte zu Spielbeginn ein,  
bevor der Startspieler ausgewürfelt wird.

Wirf 2 Würfel und wähle beim  
Auswürfeln des Startspielers eines  
der beiden Ergebnisse.

Wenn beide Spieler diese Kriegslist  
haben, heben sie sich gegenseitig auf.





## AUFKLÄRUNG

Setze diese Karte ein, nachdem das Gelände platziert wurde, aber bevor die erste Einheit aufgestellt wird.

Bewege 1 Geländestück, das noch nicht bewegt wurde, in einer geraden Linie bis zu **K** weit.

Beachte, dass das Geländestück nach der Verschiebung außerhalb von **K** zu anderen Geländestücken sein muss.





## UMZINGELN

Setze diese Karte ein, nachdem die Armeen aufgestellt wurden.

Wähle 1 deiner Einheiten mit 6 oder weniger Modellen und entferne sie vom Spieltisch.

Während deiner ersten Aktivierungsphase betritt die Einheit den Spieltisch mit einer kostenlosen Bewegungsaktivierung über eine Spieltischkante, die keinem Spieler zugewiesen wurde.

Bis sie erscheint, generiert die Einheit keine SAGA Würfel.





## VERWEIGERTE FLANKE

Setze diese Karte vor Beginn des ersten Spielzugs ein, nachdem die Armeen aufgestellt wurden.

Platziere bis zu 2 deiner Einheiten innerhalb deiner Aufstellungszone neu.

Beachte, dass die Einheiten trotzdem alle Aufstellungsregeln des Szenarios erfüllen müssen.





## GELÄNDEKENNTNIS

Setze diese Karte ein, nachdem das Gelände platziert wurde, aber bevor die erste Einheit aufgestellt wird.

Platziere 1 kleines Stück schwierigen Geländes, das leichte Deckung bietet. Es muss außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone platziert werden und weiter als **K** von allen anderen Geländestücken entfernt sein.



VORBEREITUNG



## FORMATIONS- WECHSEL

Setze diese Karte zu Beginn deines  
ersten Spielzugs ein.

Wähle bis zu 2 befreundete Einheiten.  
Ihre erste Aktivierung dieses  
Spielzugs ist kostenlos.





## VORBEREITUNG

Setze diese Karte zu Beginn deines ersten Spielzugs ein.

Wirf 1 SAGA-Würfel mehr als du normalerweise werfen dürftest.

Dieser Bonus ignoriert Szenario-beschränkungen, allgemeine Kriegslisten und Sonderregeln.

Trotzdem darfst du insgesamt nicht mehr als 8 SAGA Würfel werfen.





## TÄUSCHUNG

Setze diese Karte ein, nachdem die Armeen aufgestellt wurden.

Dein Gegner wirft zu Beginn seines ersten Spielzugs 1 SAGA-Würfel weniger als er normalerweise generieren würde, und er darf in seiner ersten Befehlsphase des Spiels keine zusätzlichen SAGA-Würfel werfen.





ELITE

## CHARISMATISCHER FELDHERR

Zu Beginn jedes deiner Spielzüge, bevor SAGA-Würfel generiert werden, darf dein Kriegsherr eine Ermüdungsmarke erhalten – sofern er nicht erschöpft ist – und eine befreundete Einheit innerhalb von **M** wählen.

Diese Einheit darf kostenlos für eine Bewegung oder zum Ausruhen aktiviert werden.



ELITE



## GEWISSENHAFT

### Nur Veteranen

Wenn sich diese Einheit zu Beginn deiner Aktivierungsphase innerhalb von **K** um deinen Kriegsherrn befindet, darf sie 1 Ermüdungsmarke ablegen.

Dies zählt nicht als Ausruhen-Aktivierung.



ELITE



STOISCH

Diese Einheit erhält keine  
Ermüdungsmarke, wenn befreundete  
Einheiten innerhalb von **K**  
vernichtet werden.



ELITE



# AUSBILDUNG

Diese Einheit darf im Nahkampf  
1 Verteidigungswürfel neu werfen.



ELITE



## TREU

### **Darf auch einer Einheit Söldner zugewiesen werden.**

Wenn sich diese Einheit zu Beginn deiner  
Aktivierungsphase innerhalb von **SK**  
um deinen Kriegsherrn befindet, erhält  
sie die Sonderregel *Entschlossenheit*.





# WAFFENBRÜDER

## Infanterie

Wenn die Zahl anderer befreundeter Modelle innerhalb von **K** größer ist als die Modellzahl dieser Einheit, dann gilt sie bei Nahkämpfen, in denen sie der Verteidiger ist, als in harter Deckung befindlich.



ELITE



## PLÜNDERER

### **Nur Krieger oder Bauern**

Wenn diese Einheit als Angreifer einen Nahkampf gewinnt und weniger als 3 Verluste erlitten hat, erhält sie in Schritt 7 keine Ermüdungsmarke, darf aber in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.



ELITE



# VORBILD

## Keine Bauern

Wenn diese Einheit eine gegnerische  
Einheit im Nahkampf vernichtet,  
entferne am Ende des Nahkampfs  
1 Ermüdungsmarke von allen  
befreundeten Einheiten  
innerhalb von **M**.







## GEWALTMARSCH

Setze diese Karte ein, wenn du eine deiner Einheiten für eine Bewegung aktivierst (auch bei einer Truppenverschiebung möglich).

Die Bewegungsreichweite der Einheit wird um **K** (um **M** bei berittenen Einheiten) erhöht, aber sie darf sich zu keinem Zeitpunkt ihrer Bewegung innerhalb von **M** um eine gegnerische Einheit befinden.





## NEU FORMIEREN

Setze diese Karte ein, nachdem du eine deiner Einheiten zum Ausruhen aktiviert hast.

Diese Einheit legt am Ende dieser Aktivierung 2 Ermüdungsmarken ab, darf in diesem Spielzug aber nicht mehr aktiviert werden.





## DAS GELÄNDE NUTZEN

### Infanterie

Setze diese Karte ein, wenn eine deiner Einheiten Ziel eines Fernkampfs ist, aber bevor der Fernkampf durchgeführt wird.

Wenn der Fernkampf durchgeführt wird, darfst du Verteidigungswürfel, die eine 1 zeigen, neu werfen, oder alle Verteidigungswürfel, wenn sich deine Einheit vollständig in schwierigem Gelände befindet.





## GEORDNETER RÜCKZUG

Setze diese Karte ein, wenn sich  
deine Einheit nach einem Nahkampf  
zurückziehen muss.

Sie erhält am Ende des Nahkampfes  
keine Ermüdungsmarke.





## OMEN

Setze diese Karte zu Beginn eines deiner Spielzüge ein, nachdem du deine verfügbaren SAGA-Würfel geworfen hast.

Du darfst 1 deiner inaktiven SAGA-Würfel neu werfen.

Du darfst deinem Kriegsherrn eine Ermüdungsmarke geben, um einen zweiten inaktiven SAGA-Würfel neu zu werfen.





## BRANDGESCHOSSE

Setze diese Karte zu Beginn deiner Aktivierungsphase ein.

Wähle ein Geländestück, das leichte Deckung bietet, innerhalb von **M** um eine deiner Einheiten mit mindestens 8 Modellen.

Das Gebiet fängt Feuer und gilt bis zum Ende des Spiels als hohes, gefährliches Gelände, das keine Deckung mehr bietet.

Jede Einheit, die sich am Ende deines aktuellen Spielzugs innerhalb des Geländestücks befindet, erleidet einen Verlust und eine Ermüdungsmarke.





## GABE AN DIE GÖTTER

Setze diese Karte zu Beginn deines ersten Spielzugs ein, bevor SAGA-Würfel geworfen werden.

Erhalte 3 Opfermarken und 1 weitere Opfermarke für jeden SAGA-Würfel, den du nicht wirfst, obwohl du ihn werfen dürftest, bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Opfermarken.

Während des Spiels darfst du 1 Opfermarke ablegen, um 1 Angriffs- oder Verteidigungswürfel neu zu werfen.

Du darfst mehrere Opfermarken zu einem Zeitpunkt ablegen.



## NOCH EINMAL!

Setze diese Karte während eines Nahkampfs ein, nachdem du eine SAGA-Fähigkeit eingesetzt hast, die dir zusätzliche (keine Bonus-) Angriffswürfel bringt.

Erhalte 1 weiteren zusätzlichen Angriffswürfel, oder 2, wenn deine Einheit aus Veteranen besteht.







## ANSTURM

Setze diese Karte während deiner Aktivierungsphase ein, um eine Einheit, die in diesem Spielzug bisher nicht angegriffen hat, für eine Bewegung zu aktivieren.

Diese Aktivierung erzeugt keine Ermüdung.

Sobald diese Bewegung beendet wurde, darf die Einheit in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.





## TREIBT SIE AUSEINANDER !

### Elefanten und Einheiten ohne Fernkampfaffen

Setze diese Karte ein, wenn eine deiner Einheiten für einen Angriff aktiviert wird.

Die gegnerische Einheit darf in diesem Nahkampf nicht *die Reihen schließen*.

Wenn deine Einheit beritten ist oder aus Elefanten besteht, generiert dein Gegner 2 Angriffswürfel weniger, bis zu einem Minimum von 1.





## LETZTES OPFER

Setze diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Aktivierungsphase ein.

Wähle eine deiner Einheiten, die keine SAGA-Würfel mehr generiert und sich innerhalb von **M** um eine gegnerische Einheit befindet.

Entferne alle Modelle der Einheit als Verluste. Wirf im Anschluss so viele SAGA-Würfel wie Modelle entfernt wurden und platziere sie auf deinem Schlachtplan.





## SCHILDBRECHER

Setze diese Karte am Ende von Schritt 1 eines Nahkampfs ein, in dem du der Angreifer bist.

Wenn dein Gegner *die Reihen geschlossen* hat, erhalte 3 Bonus-Angriffswürfel.



STRATEGIE



## LETZTES AUFBÄUMEN

Setze diese Karte ein, wenn eine deiner erschöpften Einheiten angegriffen wird.

Erhöhe ihre Rüstung im folgenden Nahkampf um +1.





## SPION

Setze diese Karte ein, wenn dein Gegner eine Strategie-Kriegslist ausspielt.

Wirf einen Würfel für jeden Punkt, den die gegnerische Kriegslist kostet.

Wenn du mindestens ein Ergebnis von 5+ erzielst, wurde die List deines Gegners enttarnt.

Sie gilt in jeglicher Hinsicht als ausgespielt, aber ihre Effekte kommen nicht zum Tragen.





## NUR DEM GOLD VERPFLICHTET

Setze diese Karte ein, wenn dein Gegner eine Einheit Bauern oder Söldner aktiviert, aber bevor die Aktivierung durchgeführt wird.

Dein Gegner muss wählen, ob er seiner Einheit eine Ermüdungsmarke geben oder ihre Aktivierung verhindern möchte.

In beiden Fällen darf die Einheit in diesem Spielzug nicht noch einmal aktiviert werden.





## SKLAVEN- LEIBWÄCHTER

Setze diese Karte ein, bevor du  
Verteidigungswürfel für deinen  
Kriegsherrn wirfst.

Du erhältst in diesem Nah- oder  
Fernkampf einen Bonus von +2 auf alle  
deine Verteidigungswürfel.

Gib diese Karte im Anschluss deinem  
Gegner. Wenn Siegpunkte berechnet  
werden gilt sie als ausgeschalteter Held.





# SAGA

## ALLGEMEINE KRIEGLISTEN

Enthält 32 Karten mit  
allgemeinen Kriegslisten, die  
z.B. bei SAGA Ära des  
Hannibal, Ära des Alexander  
und Ära der Caesaren  
eingesetzt werden können.



UVP 7,90€