



# SAGA Regelbuch

## 🌀 Klarstellungen

### Die Grundlagen

#### WIEDERHOLUNGSWÜRFEL

Ein Spieler kann nur seine eigenen Würfel wiederholen, niemals die seines Gegners. Eine Fähigkeit, die es dir erlaubt Würfel zu wiederholen, bedeutet also, dass du deine eigenen Würfel wiederholen darfst, aber du darfst den Gegner nicht zwingen seine Würfel zu wiederholen. Eine Fähigkeit, die den Gegner zwingt, eigene Würfel zu wiederholen, wird dies explizit sagen.

#### BREITE DER MESSSTÄBE

Wenn die Breite der Messstäbe von Bedeutung ist (wie bei einigen SAGA-Fähigkeiten), gehen wir von einer Breite von 1 Zoll (2,5cm) aus.

### Bewegungen und Angriffe

#### MODELLE BEWEGEN

Während einer Bewegung (Angriff, Bewegung oder eine andere) gehen wir davon aus, dass ein Modell zu jeder Zeit die gesamte Fläche seiner Base bedeckt. Aus diesem Grund kann es sich nicht über unpassierbares Gelände bewegen, wenn ein Teil seiner Base dieses unpassierbare Geländestück überqueren würde.

Falls es notwendig ist, sich diesen Korridor zu vorzustellen, ziehe einfach eine imaginäre Linie von den Rändern der Base an ihrer Ausgangs- und Endposition. Das gesamte Gebiet, das zwischen diesen beiden Linien liegt, gilt im Lauf der Bewegung oder des Angriffs als vom Modell besetzt. Wenn unpassierbares Gelände (wie gegnerische Modelle oder eine befreundete Einheit) auf diesem Weg steht, ist diese Bewegung oder dieser Angriff unmöglich.

Während der Bewegung oder des Angriffs darf sich das Modell frei drehen oder seine Ausrichtung ändern (bei Modellen mit eckigen Bases), aber der Korridor der Bewegung (oder des Angriffs) hängt von der Position und Ausrichtung am Anfang der Bewegung oder des Angriffs ab.

Es liegt in der Verantwortung des Spielers sicherzustellen, dass die Formation der Einheit Am Ende der Bewegung oder des Angriffs

eingehalten wird. Wenn die Bewegung oder der Angriff begonnen wurden und sich herausstellt, dass die Formation nicht gehalten werden kann, kehren die Modelle auf ihre Ausgangsposition zurück und die Bewegung oder der Angriff wird verhindert. Die Spieler sollten sicherstellen, dass die Endposition der Einheit möglich ist, bevor alle Modelle bewegt wurden. Dies kann in der Regel geprüft werden, nachdem das erste Modell bewegt wurde.

#### WEITERE BEWEGUNG ALS L

Wenn die Bewegung einer Einheit auf über **L** vergrößert ist, beispielsweise auf **L+K**, gelten dieselben Regeln wie bei einer Bewegung mit zwei Messstäben. Eine Einheit, die zwei **M**-Messstäbe und einen **K**-Stab nutzt, darf bei ihrer Bewegung deshalb zweimal die Richtung wechseln, je einmal zwischen zwei Messstäben.

#### DAS ZIEL EINES ANGRIFFS WÄHLEN

Das Ziel muss im Moment der Aktivierung gewählt werden: „Ich aktiviere diese Einheit für einen Angriff auf diese Einheit“. Dies geschieht in dem Moment, wenn der Effekt, der die Einheit aktiviert, eingesetzt wird (also wenn die SAGA-Würfel abgelegt werden oder der Einsatz der Folgt mir!-Sonderregel angesagt wird).

### Aktivierung/Reaktion

#### ANGRIFFE UND AKTIVIERUNG/REAKTION

Wenn durch eine Fähigkeit mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion eine Einheit zwischen die angreifende Einheit und ihr Ziel bewegt wird, kann die aktivierte Einheit ihr Ziel nicht länger erreichen.

In diesem Fall wird der Angriff entweder einfach verhindert, oder die angreifende Einheit darf stattdessen die im Weg befindliche Einheit angreifen, als ob sie das ursprüngliche Ziel des Angriffs gewesen wäre.

#### WURFSPEERE UND AKTIVIERUNG/REAKTION

Wenn ein Gegner eine Fähigkeit mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion als Reaktion auf eine Bewegung einsetzt, wird diese Reaktion sofort durchgeführt. Dies geschieht vor der kostenlosen Fernkampftaktivierung durch die Wurfspeere. Nachdem die Reaktion durchgeführt wurde, geht die Spielabfolge weiter und der Fernkampf wird durchgeführt.

### Nahkampf

#### DIE REIHEN SCHLIESSEN

Grundsätzlich darf jede Einheit ohne besondere Ausrüstung oder Sonderregeln, die es ihr verbieten, die Reihen zu schließen, diese Option wählen. Man muss das Reduzieren der Angriffswürfel, das Voraussetzung für den Verteidigungsbonus (die schwere Deckung) ist, dabei nicht zu wörtlich nehmen. Dies kann eine defensive Kampfhaltung sein, aber auch eine vorsichtiger Einstellung, die mehr Wert auf das Überleben als auf maximalen Schaden legt. Aus diesem Grund können selbst Tiere die Reihen schließen!

# Fernkampf

## SICHTLINIEN

Die Sichtlinie gilt als blockiert, wenn sie zum zweiten Mal den Rand eines einzelnen Geländestücks durchquert. Sie kann deshalb durchaus den Rand des Geländestücks passieren, in dem du dich befindest, und danach noch den Rand eines anderen Geländestücks durchqueren (z.B. den eines Waldes, in dem sich das Ziel befindet).

## KAMPFPOOL

Am Ende von Schritt 1 des Fernkampfes darfst du bis zu 8 Angriffswürfel in deinem Pool haben. In Schritt 2 kannst du zusätzliche Angriffswürfel erhalten, aber bevor du sie in Schritt 3 des Fernkampfes wirfst, musst du sicherstellen, dass du nicht mehr als doppelt so viele Würfel hast wie am Ende von Schritt 1.

## EINEN FERNKAMPF DURCHFÜHREN

Jeder Beschuss, der durchgeführt wird, ohne eine Einheit zu aktivieren, wird von Absatz 3 der ersten Spalte auf Seite 22 erklärt („Beachte, dass durch SAGA-Fähigkeiten oder Sonderregeln...“).

Solche Schüsse benötigen keine Sichtlinie zum Ziel und haben keine Reichweitenbegrenzung. Da keine Einheit aktiviert wird, werden beim Zusammenstellen des Kampfpoools nur die Würfel hinzugefügt, die durch den Effekt, der den Beschuss ausgelöst hat, generiert werden.

# Sonderregeln

## KOMPOSITBÖGEN

Kompositbögen erlauben eine kostenlose Fernkampfaktivierung, die keine Ermüdung verursacht. Diese Aktivierung ist unabhängig von allen anderen Aktivierungen und die einzige Einschränkung besteht darin, dass die Einheit innerhalb eines Spielzugs nicht zweimal direkt hintereinander für einen Fernkampf aktiviert werden darf.

Beachte, dass die Regel, die zwei aufeinanderfolgende Fernkämpfe verbietet, alle Arten von Fernkämpfen einschließt, unabhängig von ihrem Ursprung, also auch SAGA-Fähigkeiten, sowie kostenlose oder andere Aktivierungen.

Eine Einheit, die mit Kompositbögen bewaffnet ist, kann im selben Spielzug NIEMALS zwei aufeinanderfolgende Fernkämpfe durchführen

Aktivierungen, die aus irgendeinem Grund verhindert werden, gelten nicht als durchgeführte Aktivierungen.

## LEIBWACHE

Der Einsatz dieser Fähigkeit kann keine „Kettenreaktion“ auslösen. Eine Einheit, die einen Verlust erleidet, kann ihn verhindern, indem sie ein befreundetes Veteranenmodell entfernt. Damit der Verlust tatsächlich verhindert wird, muss ein Modell aus der befreundeten Einheit entfernt werden. Selbst wenn diese Einheit die Sonderregel Zähigkeit haben sollte, könnte sie sie deshalb nicht nutzen, um den übertragenen Verlust zu verhindern.

In anderen Worten, auf diese Weise den Verlust einer anderen Einheit zu übernehmen ist kein Auslöser für die Fähigkeit Zähigkeit.

## FOLGT MIR!

Der Kriegsherr kann sich nicht selbst mit dieser Fähigkeit aktivieren. Er muss eine andere Einheit aktivieren.

## SÖLDNER

Es wäre falsch zu glauben, dass Söldner nicht von SAGA-Sonderfähigkeiten profitieren können. Die Einschränkungen für diese besonderen Fähigkeiten sind auf Seite 47 des Regelbuchs dargelegt.

Wenn also beispielsweise eine deiner Fähigkeiten besagt „Die Rüstung all deiner Einheiten wird bis zum Ende des Spielzugs um 1 erhöht“, dann wird auch die Rüstung der Söldnereinheiten erhöht, da dieser Effekt nicht von den Einschränkungen auf Seite 47 betroffen ist.

Obwohl Söldner nicht von SAGA-Sonderfähigkeiten aktiviert werden können, dürfen sie dennoch in ähnlicher Weise von einer Sonderfähigkeit mit dem Auslöser „Aktivierung“ profitieren, wenn sein Effekt keine Aktivierung der Einheit ist (wie beispielsweise das Entfernen einer Ermüdungsmarke oder das Erhöhen der Rüstung wie oben beschrieben).

## GEFÄHRLICHES GELÄNDE

Beachte, dass gefährliches Gelände in Bezug auf SAGA-Fähigkeiten nicht als schwieriges Gelände gilt. Es hat dieselben Auswirkungen auf Angriffs- und Bewegungsdistanzen, aber nur Gelände, das in der Tabelle auf Seite 48 als „schwierig“ gekennzeichnet ist, gilt auch als solches.

## HELDENHAFTE EINHEITEN

Eine Heldenhafte Einheit wird wie ein Held aktiviert. Wenn also eine SAGA-Fähigkeit oder Sonderregel den Held aktiviert, wird die ganze Heldenhafte Einheit aktiviert.

Wenn eine Ermüdungsmarke vom Held entfernt wird, wird sie für die gesamte Einheit entfernt. Wenn der Held eine Ermüdungsmarke erhält, erhält die Einheit die Ermüdungsmarke.

Die Heldenhafte Einheit profitiert nur von den Sonderregeln, die der Held bereits hat. Eine Heldenhafte Einheit mit einem Helden, der nicht die Sonderregel Entschlossenheit hat, wird sie nicht erhalten, nur weil es sich um eine Heldenhafte Einheit handelt.

Wenn sich der Text einer SAGA-Fähigkeit explizit auf den Helden (oft den Kriegsherrn) bezieht, profitiert nur der Held/Kriegsherr selbst von ihren Auswirkungen. Ein Wiederholungswurf für Angriffswürfel würde demnach nur für die Würfel des Helden gelten, eine erhöhte Rüstung würde nur die Rüstung des Helden erhöhen (was keine Auswirkung hätte, da die Rüstung einer Heldenhaften Einheit die der Figuren ist, die ihn begleiten).

In anderen Fällen, bei denen der Einheitentyp von Bedeutung ist, beispielsweise, um die Auswirkungen einer SAGA-Fähigkeit zu bestimmen, wird der Typ der Modelle, die den Helden begleiten herangezogen. Dies ist besonders bei Einschränkungen für SAGA-Fähigkeiten wichtig (diese Einschränkung ist die fett und kursiv gedruckte Zeile, die – wie auf Seite 40 beschrieben – manchmal nach dem Auslöser steht, beispielsweise „**Veteranen oder Krieger**“). In Bezug auf diese Einschränkungen hat die Einheit den Typ der sie begleitenden Modelle.

## SAGA-Fähigkeiten

### MULTIPLE EFFEKTE

Manchmal hat eine SAGA-Fähigkeit zwei separate Effekte. Die Formulierungen, die die beiden Bestandteile verbinden und dafür sorgen, dass einer vom anderen abhängt, sind beispielsweise „um zu“, „wenn, dann“, oder „danach“ (z.B. „Entferne eine Ermüdungsmarke von der gegnerischen Einheit, um zwei zusätzliche automatische Treffer zu verursachen.“). In all diesen Fällen hängt der zweite Effekt von der Durchführung des ersten ab. Wenn eine Fähigkeit hingegen besagt „Entferne eine Ermüdungsmarke von Deiner Einheit. Erhalte 3 Angriffswürfel“, dann sind beide Bestandteile unabhängig voneinander und die Ermüdungsmarke zu entfernen ist keine Bedingung für den Erhalt der Angriffswürfel. Du kannst diese Würfel deshalb erhalten, auch wenn du keine Ermüdungsmarke entfernst.

Wenn eine Fähigkeit mehrere Effekte hat, musst du sie in der im Text angegebenen Reihenfolge durchführen.

### SAGA-SONDERFÄHIGKEITEN

Eine Sonderfähigkeit kann nicht zweimal im selben Spielzug aktiviert oder eingesetzt werden.

Es ist deshalb verboten eine Fähigkeit einzusetzen, die in diesem Spielzug bereits eingesetzt oder aktiviert wurde. Wenn du deinen Spielzug also mit Würfeln auf einer Sonderfähigkeit beginnst (die dort aus einem früheren Spielzug liegen) und die Fähigkeit einsetzt, darfst du sie im selben Spielzug nicht erneut aktivieren (du kannst in diesem Spielzug also keine Würfel mehr auf dieser Fähigkeit platzieren).

### AKTIVIERUNGSPOOL

Um von dieser Fähigkeit zu profitieren, musst du 2 verfügbare SAGA-Würfel haben. Beachte aber, dass der Würfel, mit dem die Fähigkeit eingesetzt wird, zu den verfügbaren SAGA-Würfeln hinzugefügt wird, bevor sie durchgeführt wird. Aus diesem Grund reicht es aus, 1 SAGA-Würfel verfügbar zu haben, bevor die Fähigkeit eingesetzt wird.

Als generelle Regel gilt: Wenn eine Fähigkeit eine feste Anzahl vorgibt, wie „aktiviere 4 Einheiten“, dann muss diese Zahl erfüllt werden, du musst also 4 Einheiten aktivieren können. Fähigkeiten, bei denen die Anzahl flexibel ist, kennzeichnen dies mit den Worten „bis zu“ in ihrem Text.

## Kampf der Kriegsherren

### STARTSPIELER

Die Zahl der SAGA-Würfel, die der Startspieler werfen darf, ist ein festes Limit. Er darf deshalb in seinem gesamten ersten Spielzug nicht mehr als 3 SAGA-Würfel werfen. Wenn also die Armee des Startspielers mindestens 3 SAGA-Würfel generiert, ist er nicht in der Lage, mehr verfügbare SAGA-Würfel zu erhalten. Dieser Spieler **MUSS** seinen ersten Spielzug mit lediglich 3 Würfeln spielen und nicht mit 8. Dies schließt Fähigkeiten wie „Aktivierungspool“ mit ein.

### AUFSTELLUNGSMETHODE C

Die Einschränkung, dass weiter als **M** von befreundeten Einheiten aufgestellt werden muss, gilt nicht für Helden. Helden dürfen bei dieser Aufstellungsmethode innerhalb von **M** um befreundete Einheiten aufgestellt werden (einschließlich anderer Helden).

## Korrekturen

### WURFSPEERE

Ersetze die beiden Punkte der Wurfspeer-Regeln wie folgt:

- ⊙ Während eines Nahkampfs erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel, wenn sie angegriffen haben und die gegnerische Einheit **NICHT** die Reihen geschlossen hat.
- ⊙ Nachdem sie im **EIGENEN** Spielzug eine Bewegungsaktivierung durchgeführt haben, dürfen sie einmal pro Spielzug eine kostenlose Fernkampftaktivierung durchführen, die keine Ermüdung verursacht (siehe kostenlose Aktivierungen, Seite 14, und Aktivierungen, die keine Ermüdung verursachen, Seite 30). Eine Einheit mit Wurfspeeren kann natürlich ganz normal für einen Fernkampf aktiviert werden.

*Beachte: Diese Änderungen sollen dabei helfen, die Rolle, die wir für Wurfspeeren im Kopf hatten, besser darzustellen. Indem wir den +1 Angriffsbonus auf Angriffe beschränken, bei denen der Feind nicht die Reihen geschlossen hat, stellen sie die Strategie dar, bei der Wurfspeeren während der Angriffsbewegung auf die Feinde geschleudert werden, was sich durch einen Schildwall leicht abwehren lässt. Die zweite Änderung begrenzt die kostenlose Fernkampftaktivierung auf den Spielzug ihres Spielers und erlaubt sie nur noch einmal pro Spielzug. Dies korrigiert einige Timingprobleme, die der Beschuss im Spielzug des Gegners zur Folge hatte und hilft dabei, die Wurfspeeren als eine Zermürbungswaffe zu definieren und nicht als „echte“ Fernkampfwaffe wie Bögen oder Kompositbögen.*

*Unser Dank gilt allen Mitwirkenden auf der SAGA-Facebookseite und unseren treuen Freunden und Gefährten. Den Englischen Champions (Tracy, Andy und Mark), dem Team aus Grenoble (Greg, Julie, Fabien, Andrew und Manu), den Crusaders (Olivier und Philippe) sowie John, dem einzige wahren Hüter der Flamme.*

# ÄRA der Wikinger

## 🌀 Korrekturen und Klarstellungen

### Klarstellungen zu Fraktionen und Söldnern

#### • FRAKTIONSREGELN DER WALISER (S. 13)

Die Vorgaben zur Zusammenstellung einer Armee von Strathclyde sind reine Richtwerte. Wenn du eine Armee der Waliser aufstellst, gibt es keine Vorschriften dazu, wie die Einheiten ausgerüstet sein müssen, und je nachdem wie deine Armee zusammengestellt ist, darfst du frei entscheiden, ob sie aus dem Süden (Wales) oder dem Norden (Strathclyde) kommt. Aus diesem Grund darf Owen I. auch eine reine Infanteriearmee anführen.

#### • KLIBANOPHOROI (S. 30)

Diese Einheit besteht aus Veteranen.

#### • IREN (S. 38 UND 39)

Eine Armee der Iren darf maximal 2 Curaidh und 1 einzelne Einheit Irische Wolfshunde rekrutieren.

Brian Borus Curaidh haben genau wie ihr Lord keine Ausrüstungsoptionen. Sie sind ebenso alt wie er selbst!

Beachte, dass jeder ausgeschaltete Curaidh in Bezug auf Siegpunkte als ausgelöschte Einheit gilt.

Die Bewegungs- und Angriffsreichweite Irischer Wolfshunde wird durch gefährliches Gelände reduziert. Ihre Sonderregel gilt lediglich für schwieriges Gelände.

#### • RURIK (S. 44)

Mit der Sonderregel „Der Einiger“ darfst du keine Ermüdungsmarken auf einer erschöpften Einheit platzieren oder einer Einheit so viele Ermüdungsmarken geben, dass diese das Erschöpfungslimit überschreiten würde.

#### • JOMSWIKINGER: SIGVALDI STRUT-HARALDSSON (S. 56)

Die Sonderregel „Hinterlistig“ gilt nur für SAGA-Sonderfähigkeiten, nicht für Grundfähigkeiten (wie Zorn der Heiden).

#### • EGIL SKALAGRIMSON (S. 64)

Seine Rüstung beträgt 6, selbst mit seiner schweren Waffe.

#### • JARL SIGVALDI (S. 64)

Die Effekte in der ersten Zeile der Tabelle gelten nur, wenn Sigvaldis Einheit zu Beginn des Spielzugs keine Wutmarken ausgegeben hat.

Beachte, dass es durch Fähigkeiten mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion und die folgenden Nahkämpfe durchaus möglich ist, dass der Jarl in einem Spielzug zweimal die Seiten wechselt.

In Bezug auf Siegpunkte erhält der aktuelle Besitzer der Einheit Punkte für Verluste, die die Einheit verursacht, und sein Gegner erhält Punkte für Verluste, die Sigvaldis Einheit erleidet. Diese

Punkte bleiben auch erhalten, wenn Sigvaldi die Seiten wechselt. Behaltet die Punkte im Blick, indem ihr die Modelle beiseite stellt oder die Zahl der Verluste notiert.

#### • RACHSÜCHTIGE MÖNCHE (S. 66)

Wenn mehrere Modelle gleichzeitig aus einer Einheit Rachsüchtiger Mönche entfernt werden, wirfst du so viele Würfel wie Verluste aus der Einheit entfernt wurden. Du darfst auch nur einen Teil der Würfel nutzen, die dir zustehen.

Die Würfel werden gleichzeitig geworfen, bevor sie auf dem Schlachtplan platziert werden.

### Klarstellungen zu Schlachtplänen

#### • WIKINGER: NJORD

Die Fähigkeit betrifft alle Einheiten innerhalb von **M**, nicht nur Einheiten der Armee der Wikinger.

#### • WIKINGER: ODIN

Diese Fähigkeit wird im Rahmen des Fernkampfs im SAGA-Fähigkeiten Schritt eingesetzt. Es ist deshalb nicht möglich, den Fernkampf mit den so platzierten Ermüdungsmarken zu verhindern.

#### • JOMSWIKINGER: SINGENDER STAHL

Die Wurfspere, mit denen die Jomswikinger ausgerüstet sind, erlauben es ihnen, nach der Bewegung kostenlos für einen Fernkampf aktiviert zu werden, der keine Ermüdung erzeugt. Genau das ist der Sinn dieser Fähigkeit!

#### • DIE LETZTEN RÖMER: INDIRECTER BESCHUSS

Diese Fähigkeit kann nur von Einheiten mit Bögen eingesetzt werden, nicht mit Kompositbögen oder Schleudern.

#### • NORDISCHE GÄLEN: ZORN DER NORDMÄNNER

Der letzte, in Klammern gesetzte Abschnitt ist ebenfalls Teil des Texts, der den Text der Kampfbonus-Fähigkeit ersetzt.

#### • ANGLODÄNEN: ERSCHÖPFUNG

Beachte, dass du 3 Einheiten wählen musst, um diese Fähigkeit einzusetzen, es dürfen aber auch deine eigenen sein. Eine erschöpfte Einheit, die auf diese Weise gewählt wird, ignoriert die ihr zugeteilte Ermüdung.

#### • ANGELSACHSEN: EINIGKEIT

Die Aktivierung von 2 Einheiten mit 10 oder mehr Modellen ersetzt die Aktivierung einer einzelnen Einheit. Beide Aktivierungen sind Bewegungsaktivierungen, die keine Ermüdung verursachen.

## ⊙ Korrekturen

### • SCHLACHTPLAN DER WIKINGER

#### ⊙ Njord

Ersetze die Fähigkeit durch:



### • SCHLACHTPLAN DER ANGLODÄNEN

#### ⊙ Einschüchterung

Ersetze die Fähigkeit durch:



### • SCHLACHTPLAN DER NORMANNEN

#### ⊙ Umzingeln

Ersetze die Fähigkeit durch:



### • SCHLACHTPLAN DER WALISER

#### ⊙ Ein Land, Ein König

Ersetze die Fähigkeit durch:



Beachte: Der Spieler der Waliser muss wählen, ob er Ermüdung von seinen Einheiten entfernen oder sie für eine Bewegung (und nur für eine Bewegung) aktivieren möchte.

### • SCHLACHTPLAN DER NORDISCHEN GÄLEN

#### ⊙ Verzichtbar

Ersetze die Fähigkeit durch:



#### ⊙ Zorn der Nordmänner

Ersetze die Fähigkeit durch:



Beachte, dass Ragnars Antwort in Bezug auf Galopp (Seite 19) ein Fehler ist. Das Ziel des Angriffs muss gleichzeitig mit der Aktivierung der Einheit verkündet werden.

## ☉ Blutvergiessen

Ersetze die Fähigkeit durch:



### • SCHLACHTPLAN DER FRANKEN

## ☉ Damnatio

Ersetze die Fähigkeit durch:



### • NORMANNEN: FRAKTIONSREGELN (S. 17)

**Füge nach den Ausrüstungsoptionen der Bauern folgenden Satz ein:**

„Wenn deine Veteranen mit Wurfspeeren bewaffnet sind, müssen deine Bauern ebenfalls mit Wurfspeeren bewaffnet sein.“

### • IREN: BRIAN BORU (S. 38)

**Ersetze den ersten Satz durch:**

„Brian Boru ist ein Legendärer Kriegsherr, der für 0 Punkte deinen Kriegsherrn ersetzt.“

## Söldner

### • JARL SIGVALDI (S. 64)

Ignoriere den ersten Punkt der Sonderregel Wut. Jarl Sigvaldis Einheit erhält zu Beginn ihres Spielzugs keine Wutmarke.

### • GALL-GAEDHIL (S. 65)

**Füge am Ende von Wildheit folgenden Satz ein:**

Wenn eine ihrer Aktivierungen verhindert wird (aus einem beliebigen Grund, auch einem fehlgeschlagenen Angriff), dürfen sie in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.

**Füge am Ende von Auge um Auge folgenden Satz ein:**

Die Zahl der so verursachten Treffer darf die Hälfte der Gall-Gaethil-Modelle in der Einheit nicht übersteigen.

### • UMHERZIEHENDE KRIEGER (S. 66)

Die Sonderregel Auf Leben und Tod kann nur vor der ersten Aktivierung im Spielzug des sie kontrollierenden Spielers eingesetzt werden. Anders gesagt: du kannst sie nicht im Spielzug des Gegners einsetzen.

### • PERSÖNLICHER CHAMPION (S. 69)

**Füge am Ende von „Beschützer“ folgenden Satz ein:**

Wenn der Persönliche Champion sich zu Beginn des Spielzugs innerhalb von **SK** um den Kriegsherrn befindet, generiert er 1 SAGA-Würfel (und nicht 0 wie im Profil angegeben).