



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.

• EINE ERINNERUNG ZU ENTFERNUNGEN (SEITE 8)

Wenn ein Satz bei SAGA besagt, dass „eine Einheit innerhalb von **X**“ um etwas sein muss, dann bedeutet dies **X** oder weniger weit davon entfernt. Wenn sich eine Einheit also innerhalb von **L** um ein Geländestück befinden muss, dann kann sie sich an einer beliebigen Stelle befinden, solange mindestens eines ihrer Modelle **L** oder weniger weit davon entfernt ist. Dies gilt für alle Entfernungen bei SAGA: „Innerhalb von **X**“ bedeutet „**X** oder weniger weit von etwas entfernt“. Exakt **X** von etwas entfernt zu sein, gilt als „innerhalb von **X**“ dazu.

Damit eine Einheit als innerhalb von **X** zu etwas gilt, reicht es aus, dass eines ihrer Modelle **X** oder weniger weit davon entfernt ist.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist die Armeeaufstellung. Wenn eine Einheit innerhalb von **X** aufgestellt werden soll, dann muss sie vollständig innerhalb von **X** platziert werden (also mit allen Modellen vollständig innerhalb von **X**).

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.

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.

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 einer möglichen kostenlosen Fernkampftaktivierung durch die Wurfspere. Nachdem die Reaktion durchgeführt wurde, geht die Spielabfolge weiter und der Fernkampf kann durchgeführt werden.

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).

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!

Sonderregeln

• 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 aller deiner Einheiten wird bis zum Ende des Spielzugs um 1 erhöht“, dann wird auch die Rüstung der Söldner-Einheiten 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).

SAGA-Fähigkeiten

• 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.

⊙ Korrekturen

Die Grundlagen

• FORMATION **NEU!**

Seite 8, ersetze den 3. Absatz wie folgt:

Zweitens darf sich kein Modell weiter als **K** vom Bezugsmodell seiner Einheit entfernt befinden (du kannst das Bezugsmodell im Spielverlauf frei wählen und ändern). Berittene Einheiten haben einen größeren Formationsradius von **M** (siehe *Reittiere: Pferde*, S. 39). Alle Modelle einer Einheit müssen sich in einem imaginären Kreis um das Bezugsmodell herum befinden. Dies darf bei jeder Überprüfung ein anderes Modell sein. Der Kreis hat einen Radius von **K** oder **M**, falls die Einheit beritten ist.

• WIEDERHOLUNGSWÜRFEL UND MODIFIKATOREN **NEU!**

Seite 9, ersetze den 2. und die folgenden Absätze wie folgt:

Ein Wurfresultat kann im Spielverlauf nach oben oder unten modifiziert werden (z.B. um +1 oder -2). Alle Ergebnisse, die hierbei auf unter 1 modifiziert würden, gelten als 1 und alle Ergebnisse, die auf über 6 modifiziert würden, gelten als 6. Beachte, dass es in einer früheren Version der Regeln möglich war, Ergebnisse über 6 zu erhalten, manchmal kann dir deshalb die Formulierung „6 oder mehr“ begegnen.

Zu guter Letzt gilt: Wann immer von einem Wurfresultat die Rede ist, ist das Ergebnis **NACH** allen Modifikatoren gemeint, nicht das „natürliche“ Wurfresultat.

Diese Regeln gelten nicht für SAGA-Würfel. Diese können unter bestimmten Umständen auch mehrmals neu gewürfelt werden, und es werden keine Modifikatoren auf sie angewendet.

• WER VIEL KANN, DARF AUCH WENIGER TUN **NEU!**

Seite 9, füge folgenden Abschnitt hinzu:

Wenn ein Spieleffekt auf X Ziele begrenzt ist, (z.B. „schicke 3 Einheiten in die Hölle“) kannst du stets auch weniger Ziele wählen. In unserem Beispiel könntest du also auch nur 2 Einheiten in die ewige Verdammnis schicken. Beachte aber, dass dies nicht für Regeln oder SAGA-Fähigkeiten gilt, die sich auf „Alle“ beziehen. In diesem Fall sind stets „Alle“ gemeint. Wenn eine Regel also festlegt, dass du alle deine Einheiten aktivierst, dann musst du auch alle aktivieren. Spielwissenschaftlich fassen wir diese Regel zusammen als: „Wer viel kann, darf auch weniger tun“.

Die Befehlsphase

• SAGA-WÜRFEL PLATZIEREN **NEU!**

Seite 12, füge am Ende des Abschnitts folgenden Absatz hinzu:

Wenn du den Spielzug hingegen mit einem SAGA-Würfel auf einer Fähigkeit beginnst, und diese während der Befehlsphase einsetzt, darfst du sie sofort wieder aktivieren. Die Regel ist einfach: Jede Sonderfähigkeit kann nur einmal pro Spielzug aktiviert und einmal eingesetzt werden.

Bewegungen und Angriffe

• BEWEGUNGEN AUSFÜHREN **NEU!**

Seite 16, ersetze den vierten Punkt der Aufzählung wie folgt:

Sobald alle Modelle der Einheit bewegt wurden, müssen zwei Bedingungen überprüft werden. Zum einen müssen die Modelle eine Kette bilden, bei der der Abstand zwischen zwei Modellen maximal **SK** beträgt. Zum anderen müssen sich alle Modelle innerhalb von **K** (**M** bei Kavallerie) um das Bezugsmodell befinden. Du wählst dieses Modell aus den Modellen der Einheit und es wird lediglich genutzt, um zu prüfen, ob sich eine Einheit in Formation befindet. Dies darf bei jeder Bewegung ein anderes Modell sein. Weitere Informationen findest du auf Seite 8 im Abschnitt Formation.

• RECHTECKIGE UND OVALE BASES **NEU!**

Seite 17, füge einen neuen Kasten hinzu:

Bases, die nicht rund sind, dürfen am Ende ihrer Bewegung neu ausgerichtet werden. In der Praxis bedeutet dies, dass die Base zwischen ihrer Ausgangsposition und dem Ende ihrer Bewegung

(bevor sie neu ausgerichtet wird) einem Korridor folgen muss, der den Bewegungsregeln auf Seite 16 folgt – er darf beispielsweise nicht über befreundete Modelle verlaufen, die kein Teil der Einheit sind. Am Ende der Bewegung darfst du die Base beliebig neu ausrichten. Beachte, dass sich kein Teil der Base weiter bewegen darf als die maximale Bewegungsdistanz der Einheit. Dies gilt auch für Angriffsaktivierungen.

Angriff

• ABLAUF EINES ANGRIFFS **NEU!**

Seite 21, ersetze den gesamten Abschnitt wie folgt:

Sobald eine Einheit für einen Angriff aktiviert wird und bevor ihre Modelle bewegt werden, musst du deinem Gegner unmissverständlich mitteilen, welche seiner Einheiten du angreifst. „Ich greife diese Einheit Krieger an“, ist akzeptabel, etwas mehr Pathos und Wildheit kann aber natürlich nicht schaden. Du kannst jede feindliche Einheit wählen. Eine Einheit kann immer nur eine einzige gegnerische Einheit angreifen – zu dieser Regel gibt es keine Ausnahmen! Natürlich darfst du keinen Angriff auf eine Einheit ansagen, die sich außerhalb deiner Angriffsreichweite befindet.

Sobald das Ziel erklärt wurde, gibst du deinem Gegner die Möglichkeit SAGA-Fähigkeiten mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion einzusetzen – diese Fähigkeiten werden später noch genauer vorgestellt. Danach ist es dann Zeit deine Modelle zu bewegen. Folge dabei diesen Schritten:

- ☉ Wähle ein Modell deiner Einheit. Es ist für diesen Angriff das Bezugsmodell der Einheit. Anders als bei einer Bewegung, bei der du das Bezugsmodell frei wählen kannst, um die Formation zu prüfen, musst du bei einem Angriff das zuerst bewegte Modell als Bezugsmodell wählen.
- ☉ Platziere den Messstab der der Angriffsreichweite der Einheit entspricht in Kontakt mit dem Modell und bewege es den Stab entlang, bis es in Basekontakt mit mindestens einem Modell deiner Wahl der gegnerischen Einheit ist, das in Reichweite ist. Du darfst den Stab nicht biegen, das Modell muss sich in gerader Linie bewegen. Es darf zu keinem Zeitpunkt des Angriffs unpassierbares Gelände berühren oder in Kontakt mit gegnerischen Figuren außerhalb der Zieleinheit kommen. Das Modell kann sich ungehindert durch andere Modelle seiner eigenen Einheit hindurchbewegen.
- ☉ Erlaubt diese Bewegung es dem Modell nicht, den Kontakt mit mindestens einem beliebigen Modell der Zieleinheit herzustellen, wird die Angriffsaktivierung verhindert (siehe „verhinderte Aktivierung“, S. 31). Das passiert meist, wenn der Gegner eine Ermüdungsmarke einsetzt, um die Angriffsreichweite zu verkürzen, wenn ein hinterhältiger Spieleffekt vor diesem Schritt die Modelle der Zieleinheit bewegt, oder wenn die Zieleinheit aus einem beliebigen anderen Grund nicht mehr erreicht werden kann.
- ☉ Sobald diese erste Angriffsbewegung beendet ist, wähle ein weiteres Modell und bewege es analog zu den oben beschriebenen Regeln. Es muss seine Angriffsbewegung innerhalb von **SK** zu einem anderen Modell seiner Einheit, das bereits bewegt wurde, und innerhalb von **K** (**M** bei Kavallerie) zum ersten bewegten Modell beenden.
- ☉ Wenn das Modell regelkonform in Basekontakt mit einem Modell der gegnerischen Einheit kommen kann, muss es dies tun.

- ☉ Kann ein Modell seinen Angriff nicht in Basekontakt mit einem feindlichen Modell beenden, bewegt es sich so nah wie möglich an ein beliebiges Modell der angegriffenen Einheit heran, gemäß den obenstehenden Regeln (Ende der Bewegung innerhalb **SK** um ein Modell der eigenen Einheit, innerhalb **K** (**M** bei Kavallerie) zum ersten bewegten Modell).
- ☉ Ein Modell darf niemals seine Angriffsreichweite überschreiten.
- ☉ Dieser Prozess wird für jedes Modell der angreifenden Einheit wiederholt.

Fernkampf

• SCHRITT 1: DEN KAMPFPOOL ERMITTELN **NEU!**

Seite 23, ersetze die letzten vier Absätze wie folgt:

Sobald dies erledigt ist, füge deinem Kampfpool eventuelle Bonus Angriffswürfel durch SAGA-Fähigkeiten oder Sonderregeln hinzu. Die Zahl der Bonus Angriffswürfel darf weder die ursprünglichen Angriffswürfel der Einheit übersteigen (Bonus Angriffswürfel können die Zahl der Angriffswürfel einer Einheit also maximal verdoppeln), noch die Zahl der Modelle deiner Einheit – du kannst also nicht mehr Bonus Angriffswürfel erhalten als du Modelle in deiner Einheit hast. Die Sonderregel Charisma hat hierbei keine Wirkung. Sonderregeln und SAGA-Fähigkeiten können dem Verteidiger Bonus Verteidigungswürfel bringen. In diesem Fall nimmt der Verteidiger nun diese Würfel und legt sie vor sich ab.

Falls der Fernkampf durch eine Sonderregel oder eine SAGA-Fähigkeit verursacht wurde und nicht von einer Einheit ausgeht, darfst du alle Bonuswürfel zu deinem Kampfpool hinzufügen, auch wenn dieser zuvor keine Würfel enthielt. Grundsätzlich gilt, dass ein Spieleffekt, der einen Fernkampf verursacht, lediglich mit Bonuswürfeln durchgeführt wird, da es keine fernkämpfende Einheit gibt, die Angriffswürfel generiert. In diesem Fall besteht der Kampfpool somit ausschließlich aus Bonuswürfeln.

Wenn der Kampfpool acht Würfel übersteigt, lege die überschüssigen Würfel ab. Eine Einheit kann für einen Fernkampfangriff maximal einen Kampfpool von 8W6 haben. Wir nennen dies den Start-Kampfpool.

• DECKUNG **NEU!**

Seite 25, füge folgenden Absatz zwischen Absatz 2 und 3 hinzu:

Damit die Einheit des Verteidigers vollständig als in Deckung gilt, müssen sich die Bases ALLER Modelle der Einheit vollständig innerhalb des Deckung bietenden Geländestücks befinden – bei Deckung kennt SAGA keine halben Sachen!

• SCHIESSEN OHNE EINHEIT! GRUNDGÜTIGER! **NEU!**

Seite 25, füge einen neuen Abschnitt ein:

Manche Sonderregeln oder Spieleffekte führen einen Fernkampf ohne schießende Einheit durch – beispielsweise durch einen Meteoriteneinschlag oder die Explosion unterirdischer Gase. In diesem Fall gibt die Sonderregel oder der Spieleffekt das Ziel und die Zahl der Bonus Angriffswürfel vor. Du kannst keine zusätzlichen Würfel durch SAGA-Fähigkeiten erhalten, aber du kannst alle Bonus Angriffswürfel werfen, auch wenn du den Fernkampf mit einem leeren Kampfpool begonnen hast.

Nahkampf

• SCHRITT 2: DEN KAMPFPOOL ERMITTELN **NEU!**

Seite 26, ersetze den 6. Absatz wie folgt:

Füge deinem Kampfpool nun eventuelle Bonus Angriffswürfel durch SAGA-Fähigkeiten oder Sonderregeln hinzu. Die Zahl der Bonus Angriffswürfel darf weder die ursprünglichen Angriffswürfel der Einheit übersteigen (Bonus Angriffswürfel können die Zahl der Angriffswürfel einer Einheit also maximal verdoppeln), noch die Zahl der Modelle deiner Einheit – du kannst also nicht mehr Bonus Angriffswürfel erhalten als du Modelle in deiner Einheit hast. Die Sonderregel Charisma hat hierbei keine Wirkung. Sonderregeln und SAGA-Fähigkeiten können dem Verteidiger auch Bonus Verteidigungswürfel bringen. In diesem Fall nimmt der Verteidiger nun diese Würfel und legt sie vor sich ab.

• RÜCKZUG **NEU!**

Seite 28, ersetze den letzten Absatz wie folgt:

Kann sich eine Einheit nicht entsprechend der obigen Regeln zurückziehen, muss sich stattdessen die gegnerische Einheit zurückziehen. Diese Einheit muss sich dann aber nicht die volle Distanz von **K** zurückziehen. Es reicht, wenn sie sich so weit bewegt, dass keines ihrer Modelle mehr in Kontakt mit der gegnerischen Einheit ist.

• ERMÜDUNGSMARKEN ERHALTEN **NEU!**

Seite 30, füge zwischen dem 7. und 8. Absatz einen neuen Absatz hinzu:

Die Distanz von **K** wird von der Position der Modelle aus gemessen, bevor Verluste entfernt werden. Wenn eine Einheit aus 3 Modellen also 3 Verluste auf einmal erleidet, erhält jede befreundete Einheit, die sich innerhalb von **K** um eines dieser 3 Modelle befindet, eine Ermüdungsmarke.

• NAHKAMPF (SEITE 28)

Ersetze den ersten Absatz durch:

Als erstes entfernt der Verteidiger für jeden erlittenen, nicht verhinderten Treffer jeweils ein Modell aus seiner Einheit. Hat der Verteidiger alle Verluste entfernt ist der Angreifer an der Reihe. Bei der Auswahl der zu entfernenden Modellen gelten folgende Regeln:

Sonderregeln

• HELDENHAFTE EINHEIT **NEU!**

Seite 36, ersetze diesen Abschnitt wie folgt:

Eine heldenhafte Einheit gilt als Helden-Einheit und profitiert von allen Sonderregeln des Helden in der Einheit. Die einzige Ausnahme ist die Sonderregel Leibwache, die erst genutzt werden kann, wenn der Held das letzte Modell der Einheit ist. Alle Sonderregeln der Modelle, die den Helden begleiten, werden ignoriert.

Die heldenhafte Einheit generiert so viele SAGA-Würfel wie ihr Held, seine Eskorte wird für diese Berechnung schlicht ignoriert.

Hat der Held die Sonderregel Charisma, zählt er bei der Berechnung der Modellzahl der Einheit wie vier Modelle. Addiere dann einfach die Anzahl der ihn begleitenden Modelle dazu. In Bezug auf SAGA-Fähigkeiten gilt eine heldenhafte Einheit als Helden-Einheit.

Der Held einer heldenhaften Einheit wird immer zuletzt als Verlust entfernt. Ist dies aufgrund der Formationsregel oder einer anderen Regel unmöglich, tauschen der Held und eines der angeschlossenen Modelle die Plätze, bevor der Verlust entfernt wird.

Sobald der Held als einziges Modell der Einheit übrig ist, wird aus der heldenhaften Einheit eine ganz normale Heldeneinheit. Der Held kann dann wieder die Sonderregel Leibwache nutzen.

Ein Held kann seine heldenhafte Einheit niemals freiwillig verlassen.

• LEIBWACHE **NEU!**

Seite 36, füge am Ende des Abschnitts folgenden Text hinzu:

Darüber hinaus darf eine Einheit, die durch die Sonderregel Leibwache einen Verlust erleidet, diese Sonderregel nicht selbst nutzen – selbst wenn sie sie hat. Anders gesagt: Es ist unmöglich, Verluste durch die Sonderregel Leibwache abprallen zu lassen.

Außerdem gilt:

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.

• KOMPOSITBÖGEN **NEU!**

Seite 37, ersetze den gesamten Abschnitt wie folgt:

Kompositbögen sind Fernkampfwaffen mit einer Reichweite von **M**. Eine Einheit mit Kompositbögen erleidet im Nahkampf einen Abzug von -1 auf ihre Rüstung (in den Armeetabellen bereits berücksichtigt) und kann nie die Reihen schließen. Nur berittene Modelle können mit Kompositbögen ausgerüstet werden.

Eine Einheit mit Kompositbögen hat folgende Vorteile:

- ☉ Während ihrer eigenen Aktivierungsphase kann eine Einheit mit Kompositbögen für einen kostenlosen Fernkampf aktiviert werden. Dies kann so oft geschehen, wie es die folgenden Regeln ermöglichen.
- ☉ Die Fernkämpfe einer Einheit mit Kompositbögen erzeugen keine Ermüdung, unabhängig davon wie sie ausgelöst wurden (Sonderregel, SAGA-Grundfähigkeit oder SAGA-Sonderfähigkeit).
- ☉ Die Einheit kann im selben Spielzug niemals zweimal hintereinander für einen Fernkampf aktiviert werden. Die Einheit muss eine andere Art von Aktivierung durchführen, bevor sie erneut einen kostenlosen Fernkampf durchführen kann. Verhinderte Aktivierungen zählen hierbei nicht!

• REITTIERE: PFERDE **NEU!**

Seite 39, ersetze den letzten Punkt der Aufzählung wie folgt:

Der Formationsradius von Einheiten auf Pferden beträgt **M** anstelle von **K**. Das bedeutet, dass sich alle Modelle der Einheit nach der Aufstellung oder im Anschluss an eine Bewegung innerhalb von **M** um das Bezugsmodell befinden müssen und nicht innerhalb von **K** wie bei Einheiten zu Fuß.

• WURFSPEERE **NEU!**

Seite 39, ersetze die gesamte Regel wie folgt:

Wurfspeere sind Fernkampfwaffen mit einer Reichweite von **M**. Eine mit Wurfspeeren ausgerüstete Einheit erleidet einen Abzug von -1 auf ihre Rüstung im Nahkampf (in den Armeetabellen bereits berücksichtigt). Ihre Rüstung gegen Fernkämpfe bleibt unverändert. Sie kann nie die Reihen schließen.

Eine Einheit mit Wurfspeeren hat folgende Vorteile:

- ⊙ Während eines Nahkampfs erhält sie einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel, wenn sie angegriffen hat. Dieser Bonus gilt nicht, wenn der Gegner von harter Deckung profitiert, egal ob diese Deckung auf Gelände basiert, einer Sonderregel oder dem Entschluss die Reihen zu schließen.
- ⊙ In jeder Aktivierungsphase ihres Spielers kann eine Einheit mit Wurfspeeren einmal für einen kostenlosen Fernkampf aktiviert werden, der keine Ermüdung verursacht.

SAGA-Fähigkeiten

• MEHRFACHE AKTIVIERUNGEN **NEU!**

Seite 41, füge am Ende des zweiten Aufzählungspunktes folgenden Satz hinzu:

Bei einem Angriff oder Fernkampf erklärst du das Ziel des Angriffs oder Fernkampfs erst dann, wenn du die entsprechende Einheit aktivierst.

• WICHTIGE HINWEISE **NEU!**

Seite 42, füge zwei neue Aufzählungspunkte hinzu:

- ⊙ Wer viel kann, darf auch weniger tun: Wenn eine Fähigkeit eine zahlenmäßige Obergrenze hat, z.B. „erhalte 2 Würfel“ oder „aktiviere 3 Einheiten“, dann kannst du stets beschließen, diesen Effekt zu reduzieren. Wenn eine Fähigkeit besagt „erhalte 3 Äpfel und dein Gegner erhält gleich viele Äpfel wie du“, dann kannst du die Zahl deiner erhaltenen Äpfel reduzieren, und dein Gegner erhält die exakt gleiche Zahl an Äpfeln wie du.
- ⊙ Manchmal hat eine SAGA-Fähigkeit zwei verschiedene Effekte. Ihre Bestandteile können miteinander verknüpft sein, wie im Fall von „Entferne 1 Ermüdungsmarke vom Ziel, um 3 Angriffswürfel zu erhalten“, oder „Entferne 1 Ermüdungsmarke vom Ziel. Erhalte dann 3 Angriffswürfel“. In diesem Fall hängt der zweite Effekt – das Erhalten der Angriffswürfel – vom Erfüllen des ersten Bestandteils ab. Wenn die Fähigkeit stattdessen besagt „Entferne eine Ermüdungsmarke von deiner Einheit. Erhalte 3 Angriffswürfel“, dann handelt es sich um separate Effekte, und es muss keine Ermüdungsmarke entfernt werden, um die Angriffswürfel zu erhalten. Das bedeutet, dass du die Würfel auch erhalten kannst, ohne eine Ermüdungsmarke zu entfernen. Die Effekte einer SAGA-Fähigkeit müssen immer in der aufgeführten Reihenfolge abgehandelt werden.

Eine Armee zusammenstellen

• ANGEPASSTE ARMEEAUFSTELLUNG **NEU!**

Seite 47, füge folgenden Abschnitt hinzu:

Nachdem du die Modelle für deine Armee zusammengestellt hast, aber bevor du sie in Einheiten organisierst, kannst du eine der folgenden Tauschmöglichkeiten wählen:

- ⊙ Entferne 2 Veteranen aus deiner Armee, um sie durch 4 Krieger oder 6 Bauern zu ersetzen.
- ⊙ Entferne 4 Krieger aus deiner Armee, um sie durch 2 Veteranen oder 6 Bauern zu ersetzen.
- ⊙ Entferne 6 Bauern aus deiner Armee, um sie durch 2 Veteranen oder 4 Krieger zu ersetzen.

Du darfst nur einen Tausch dieser Art vornehmen. Modelle deren Truppentyp nicht Veteran, Krieger oder Bauer ist, können nicht auf diese Weise ausgetauscht werden.

Kampf der Kriegsherren

• AUFSTELLUNG **NEU!**

Seite 49, ersetze die letzten 4 Absätze wie folgt:

Beim Aufstellen einer Einheit gelten die Regeln für Formationen (kein Modell weiter als **K** (**M** bei Kavallerie) vom Bezugsmodell der Einheit entfernt, alle Modelle höchstens **SK** von einem anderen bereits aufgestellten Modell derselben Einheit entfernt).

Methode A: Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig zwischen **K** und **L** von seiner Tischkante entfernt auf.

Methode B: Teilt den Tisch entlang einer gedachten Linie in zwei Hälften. Diese Linie verläuft zwischen zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken, die der Startspieler bestimmt. Jeder Spieler stellt seine Einheiten in dem Bereich auf, der seinen Spielfeldrand einschließt. Alle Einheiten müssen vollständig zwischen **M** und **L** von der Trennlinie entfernt platziert werden.

Methode C: Beide Spieler stellen ihre Einheiten vollständig zwischen **M** und **L+M** von der kurzen Tischkante zu ihrer Rechten entfernt auf. Kein Modell darf innerhalb von **M** um eine beliebige Tischkante aufgestellt werden.

• SONDERREGELN **NEU!**

Seite 49, ersetze den ersten Absatz der Sonderregeln wie folgt:

Vor Beginn des ersten Spielzugs wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan. Er kann zu diesem Moment noch keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen.

Seite 49, ersetze den Eintrag „Morgengrauen“ der Sonderregeltabelle wie folgt:

Morgengrauen: Im ersten Spielzug jedes Spielers beträgt die maximale Reichweite für Angriffe und Fernkämpfe **M**.

Seite 49, ersetze den Eintrag „Blutfehde“ der Sonderregeltabelle wie folgt:

Blutfehde: Im ersten Spielzug jedes Spielers ist die erste Aktivierung jeder Einheit kostenlos.

Seite 49, ersetze den 6. Punkt der Liste wie folgt:

Jede gegnerische Söldnereinheit, die mindestens die Hälfte ihrer ursprünglichen Modelle verloren hat, ist 1 zusätzlichen Siegespunkt zu den Punkten für die ausgeschalteten Modelle wert. Wenn die Einheit vollständig zerstört wurde, ist sie 2 zusätzliche Siegespunkte wert.