

ÄRA des Hannibal

🎯 Klarstellungen

• STREITWAGEN (SEITE 13)

Ersetze den dritten Absatz wie folgt:

Die Base eines karthagischen schweren Streitwagens muss vollständig in einen Kreis mit 120mm Durchmesser passen. Bei gallischen Streitwagen muss die Base in einen Kreis mit 100mm Durchmesser passen.

• KRIEGLIST „DIE ÜBLICHE BEZAHLUNG“ (SEITE 25)

Ignoriere den Abschnitt „Wenn mehrere Einheiten diese Kriegslisten haben ...“ Genau wie alle anderen Kriegslisten, darf auch *Die übliche Bezahlung* nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

• POLEMOS (SEITE 47)

Beachte, dass hierbei modifizierte Wurfresultate entscheidend sind, also Wurfresultate von 1, nachdem alle Modifikatoren berücksichtigt wurden.

• GUERILLA SAGA-FÄHIGKEIT (SEITE 54)

Diodorus erklärt, dass es eine Beschränkung gibt, wenn du Guerilla für eine Ausruhen-Aktivierung nutzen möchtest, doch diese Anmerkung bezieht sich auf eine frühere Version und es wurde vergessen, dies anzupassen. Du kannst Guerilla nutzen, um eine deiner Einheiten sich ausruhen zu lassen, selbst wenn sie in deinem Spielzug bereits aktiviert wurde.

• SOLIFERRUM SAGA-FÄHIGKEIT (SEITE 55)

Wenn du ein 🏹 ablegst, gibst die Fähigkeit an, dass 2 Einheiten aktiviert werden. In diesem Fall MUSST du 2 Einheiten aktivieren, oder du kannst die Fähigkeit nicht nutzen.

• SÖLDNER (SEITE 66)

Jede Söldnereinheit darf nur einmal pro Armee rekrutiert werden.

🎯 Korrekturen

• SARISSA (SEITE 13) **NEU!**

Ersetze die gesamte Sarissa-Regel wie folgt:

Die unter Philipp II. von Makedonien entwickelte Sarissa ist ein Langspieß von vier bis sieben Metern Länge. Obwohl sie schwer zu handhaben war und perfekte Koordination erforderte, war sie in den Händen geschulter Kämpfer eine hervorragende Waffe. Ein besonderes Merkmal war ihre bronzenene Spitze am hinteren Ende, mit der sie zur Abwehr von Kavallerieangriffen fest im Boden verankert werden konnte.

Nur Infanterieeinheiten können mit Sarissen ausgerüstet werden. Eine Einheit mit Sarissen senkt ihre Bewegungsreichweite auf **K**, ihre Angriffsreichweite bleibt aber weiterhin **M**. Sarissen verleihen ihren Trägern die folgenden zwei Vorteile, solange sie sich nicht (auch nicht teilweise) in schwierigem oder gefährlichem Gelände befinden:

- Einmal pro Spielzug des sie kontrollierenden Spielers darf eine Einheit mit Sarissen für einen kostenlosen Fernkampf mit Reichweite **K** aktiviert werden, der keine Ermüdung verursacht. Beachte, dass die Sarissa abgesehen von dieser besonderen Aktivierung nicht als Fernkampf-Waffe gilt. Eine mit Sarissen bewaffnete Einheit darf abseits dieser Sonderaktivierung nicht für einen Fernkampf aktiviert werden.
- Solange sie keine Ermüdungsmarken hat, erhält eine mit Sarissen bewaffnete Einheit einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel, wenn sie sich im Nahkampf mit Elefanten oder Einheiten mit der Sonderregel Reittiere (X) befindet.

Beachte, dass eine mit Sarissen bewaffnete Einheit nur die Reihen schließen kann, wenn sie sich vollständig in offenem Gelände befindet. Selbst wenn sich nur eines ihrer Modelle (teilweise) in schwierigem oder gefährlichem Gelände befindet, darf die Einheit nicht mehr die Reihen schließen.

• MANIPEL (SEITE 28)

Ersetze den ersten Satz des dritten Punkts wie folgt:

- maximal 8 Modelle enthielten, als die Einheit aufgestellt wurde.

• EIFER (SEITE 36) **NEU!**

Ersetze den letzten Absatz der Regel wie folgt:

- Eine erschöpfte Einheit kann keine neuen Eifermarken erhalten, sie behält aber die Marken, die sie bereits hat.

• SCHLACHTPLAN DER KARTHAGER **NEU!**

🎯 Schüler des Xanthippos

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

SCHÜLER DES XANTHIPPOS



BEFEHL ODER BEFEHL/REAKTION

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs müssen alle befreundeten Einheiten, die innerhalb von **M** um deinen Kriegsherrn im Nahkampf kämpfen, zu Beginn jedes Nahkampfs zwischen Angriffs- und Verteidigungswürfeln wählen.

Nachdem sie die gewählten Würfel geworfen haben, dürfen sie entweder 2 Würfel um +1 modifizieren oder 1 Würfel um +2.

🎯 Koordination

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

KOORDINATION



NAHKAMPF

Wenn deine Einheit aus **Bürgern** besteht, verursacht jedes Ergebnis von 6 oder mehr deiner Angriffswürfel 2 Treffer anstelle von 1.

Wenn deine Einheit eine **Kontingent**-Einheit ist, verhindert jedes Ergebnis von 6 oder mehr deiner Verteidigungswürfel, 2 Treffer anstelle von 1.

• SCHLACHTPLAN DER GALLIER **NEU!**

⊙ *Vor dem Sturm*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

VOR DEM STURM



**AKTIVIERUNG • INFANTERIEEINHEIT
OHNE FERNKAMPFWAFFEN**

Aktiviere eine deiner Einheiten für eine Bewegung. Sie gilt während dieser Bewegung als mit Wurfspeeren bewaffnet.

🌀 Füge beim nächsten Fernkampf der Einheit 1 automatischen Treffer zu ihren erzielten Treffern hinzu.

⊙ *Macht der alten Götter*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

MACHT DER ALTEN GÖTTER



NAHKAMPF • KEINE BAUERN

Erhalte 2 Angriffswürfel. Erhalte 1 weiteren Würfel für jede andere Einheit innerhalb von **M** um deine Einheit (Verteidigungswürfel für befreundete Einheiten, Angriffswürfel für gegnerische Einheiten).

🌀 Du darfst bis zu 2 deiner Angriffswürfel und bis zu 2 deiner Verteidigungswürfel neu werfen.

⊙ *Ritueller Zweikampf*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

RITUELLER ZWEIKAMPF



NAHKAMPF • KRIEGER ODER VETERANEN

Wirf 1 Würfel, oder 2 Würfel, wenn deine Einheit aus Veteranen besteht. Für jedes Ergebnis von 4 oder mehr, erleidet die gegnerische Einheit 1 Verlust. Bei jedem Ergebnis von 1 erleidet deine Einheit 1 Verlust.

🌀 Erhalte einen Bonus von +1 auf diese Wurfresultate.

• SCHLACHTPLAN DER NUMIDER **NEU!**

⊙ *Plänkeln*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

PLÄNKELN



AKTIVIERUNG

Aktiviere eine beliebige Zahl deiner berittenen Einheiten für eine Bewegung.

⊙ *Geschosshagel*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

GESCHOSSHAGEL



NAHKAMPF • BERITTENE EINHEIT

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Fernkampf, der keine Ermüdung verursacht. Sie erhält für diesen Fernkampf 2 Bonus-Angriffswürfel (4, wenn der abgelegte Würfel ein 🌀 ist).

Du darfst bei diesem Fernkampf außerdem 1 Ermüdungsmarke der gegnerischen Einheit ausgeben, um ihre Rüstung um 1 zu senken.

⊙ *Lähmende Geschosse*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

LÄHMENDE GESCHOSSE



FERNKAMPF

Wirf all deine Angriffswürfel, die eine 1 oder 2 zeigen, neu. Wenn deine Einheit mindestens 2 Verluste verursacht, erhält das Ziel nach dem Fernkampf eine Ermüdungsmarke.

• SCHLACHTPLAN DER IBERER **NEU!**

⊙ *Guerilla*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

GUERRILLA

AKTIVIERUNG/REAKTION

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Aktivierung abgeschlossen wurde.

Lege 2 **Guerilla**-Marken ab, um eine deiner Einheiten (keine Söldner) für einen Fernkampf zu aktivieren, oder 3 Marken für jede andere Aktivierung. Jede Einheit kann nur einmal pro Spielzug durch **Guerilla** aktiviert werden.

⊙ *Geländekennntnis*

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

GELÄNDEKENNTNIS



AKTIVIERUNG

Wähle ein Stück schwierigen Geländes innerhalb von **SK** um eine deiner Einheiten. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs behandeln deine Einheiten es bei Bewegungen und Angriffen als offenes Gelände.

⊙ Köder

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

KÖDER



AKTIVIERUNG

Erhalte 1 **Guerilla**-Marke und wähle dann eine deiner Einheiten, die SAGA-Würfel generiert. Erhalte 1 weitere **Guerilla**-Marke für jede gegnerische Einheit innerhalb von **K** um die gewählte Einheit bis zu einem Maximum von 4.

⊙ Gemeinsames Vorgehen

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

GEMEINSAMES VORGEHEN



AKTIVIERUNG

Wähle eine berittene Einheit Veteranen oder Krieger und eine Infanterieeinheit, die sich innerhalb von **K** um sie befindet. Die Infanterieeinheit darf maximal doppelt so viele Modelle enthalten wie die berittene.

Aktiviere beide Einheiten für eine Bewegung, beginnend mit der Kavallerieeinheit.

Während dieser Bewegung erhält die Infanterieeinheit die Sonderregel Reittiere (Pferde), aber sie muss ihre Bewegung innerhalb von **K** um die berittene Einheit beenden. Erhalte im Anschluss an die Aktivierungen 1 **Guerilla**-Marke.

• SCHLACHTPLAN DER GRIECHEN **NEU!**

⊙ Polemos

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

POLEMOS



NAHKAMPF

Verursache für jede unmodifizierte 1 bei den gegnerischen Angriffswürfeln (jede 1 und 2, wenn du ein ✨ abgelegt hast) 1 automatischen Treffer bei der gegnerischen Einheit (maximal 3).

Die Zahl der automatischen Treffer darf die Anzahl an Modellen in deiner Einheit nicht übersteigen.

⊙ Wall aus Spiessen

Ersetze die Fähigkeit wie folgt:

WALL AUS SPIESSEN



NAHKAMPF ODER FERNKAMPF/REAKTION

Verhindere für jede andere befreundete Einheit mit der Sonderregel **Phalanx** innerhalb von **SK** um deine Einheit 1 Verlust.

⊙ Söldner

• KRETISCHE BOGENSCHÜTZEN (SEITE 67) **NEU!**

Ersetze die Sonderregel Bronzepfeile wie folgt:

Falls ihre erste Aktivierung eines Spielzugs eine Fernkampfaktivierung ist, erhalten kretische Bogenschützen 2 Bonus-Angriffswürfel. Falls sich mindestens 1 Modell der Zieleinheit innerhalb von **M** um die Kretischen Bogenschützen befindet, erhalten sie außerdem einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel. Kretische Bogenschützen können abgesehen von dieser Sonderregel nie zusätzliche Angriffswürfel erhalten.

• KAVALLERIE AUS TARENT (SEITE 67) **NEU!**

Ersetze die Sonderregel Vorreiter wie folgt:

Jedes Mal, wenn eine gegnerische Einheit innerhalb von **M** um die Kavallerie aus Tarent für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert wird, müssen die Tarentiner für eine kostenlose Bewegung aktiviert werden, die vor der gegnerischen Aktivierung durchgeführt wird. Sie dürfen diese Bewegung nicht innerhalb von **K** um eine gegnerische Einheit beenden. Falls dies nicht möglich ist, wird die Aktivierung verhindert. Kein Gegner darf auf diese Aktivierung mit einer Aktivieren/Reaktion-Fähigkeit reagieren.

• SAMNITEN (SEITE 69) **NEU!**

Ersetze die Sonderregel Durch die Wälder wie folgt:

Samniten ignorieren den Bewegungsabzug für schwieriges Gelände, aber nicht für gefährliches Gelände. Wenn sie für eine Bewegung aktiviert werden und in dieser Runde noch nicht für einen Fernkampf aktiviert wurden, darf eine Einheit Samniten ihre Bewegungsreichweite um **K** erhöhen. In diesem Fall darf sie bis zum Ende der Runde nicht mehr für einen Fernkampf aktiviert werden.

Anmerkung: Diese Anpassung wurde durch die Änderung der Wurfspeer-Sonderregel im 2022-Update des Regelbuchs notwendig.