

# ÄRA des Alexander

## ⊙ Errata

### SENSENSTREITWAGEN (SEITE 12) **Neu!**

**Ersetze die Sonderregel Sensenklingen wie folgt:**

In Schritt 1 eines Nahkampfs, in dem der Sensenstreitwagen als Folge einer abgeschlossenen Angriffsaktivierung der Angreifer ist, verursacht er eine Zahl automatischer Treffer, die der Modellzahl der gegnerischen Einheit entspricht. Falls die gegnerische Einheit die Sonderregel Reittiere (X) hat, werden halb so viele Treffer verursacht. Die gegnerische Einheit darf nicht die Reihen schließen, erhält aber für jede Ermüdungsmarke des Sensenstreitwagens einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigungswürfel.

**Ersetze den dritten Satz der Sonderregel Unkontrollierbar wie folgt:**

Sensenstreitwagen gelten in Bezug auf SAGA-Sonderfähigkeiten als Söldner (aber nicht für andere Spieleffekte wie Siegpunkte), verursachen aber keine Ermüdung bei befreundeten Einheiten, wenn sie als Verluste entfernt werden.

### INDISCHE LEICHTE STREITWAGEN (SEITE 12) **Neu!**

**Ersetze das Profil der Indischen leichten Streitwagen wie folgt:**

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
1*	3 (4)	2 (1)	Kompositbögen**
Sonderregeln			
Charisma, Reittiere (Pferde)**, Streitwagen, Zähigkeit (1)			

### MARATHON (SEITE 27)

**Ersetze den Satzanfang wie folgt:**

... Ab dem Moment, in dem du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du, wenn du das nächste Mal **in diesem Spielzug** (und nur dieses eine nächste Mal!) Formieren! einsetzt, einen Bonus von **SK**...

### GEMISCHTE FORMATION (SEITE 32)

**Ersetze den ersten Absatz wie folgt:**

Einheiten in Gemischter Formation haben andere Werte für Kampfkraft und Rüstung als andere Truppen, was ihre einzigartige Mischung aus Fernkämpfern und Schildträgern darstellt. Sie erleiden keinen Rüstungsmalus durch ihre Ausrüstung, aber ihre Bewegungs- und Angriffsdistanz wird zu **K**. Obwohl sie Fernkampfaffen tragen, dürfen Einheiten in Gemischter Formation die Reihen schließen.

Eine Einheit in gemischter Formation, die sich auch nur teilweise in schwierigerem oder gefährlichem Gelände befindet, kann nicht länger die Reihen schließen und erhält im Nah- und Fernkampf einen Abzug von -1 auf ihre Rüstung, da die Schildträger ihre Gefährten dort nicht effektiv schützen können.

### RAJA AUF ELEFANT (SEITE 56) **Neu!**

**Füge unter dem Profil des Rajas folgenden Absatz hinzu:**

Wenn es ausgeschaltet wird, ist dieses Modell 4 zusätzliche Siegpunkte Wert (insgesamt also 9 Siegpunkte).

## ⊙ Söldner

### KAPPADOKIER (SEITE 73)

**Ersetze die Sonderregel Unterstützung wie folgt:**

Solange eine Einheit aus Kappadokiern mindestens 4 Modelle umfasst, erhalten alle befreundeten Einheiten, die innerhalb von **K** um die Kappadokier im Nahkampf kämpfen, die folgenden Vorteile.

- 1 Bonus-Angriffswürfel oder 1 Bonus-Verteidigungswürfel.
- Wenn mindestens einer ihrer Angriffswürfel eine unmodifizierte 6 erzielt, fügen sie ihrem Gegner automatisch einen einzelnen zusätzlichen Treffer zu.
- Wenn mindestens einer ihrer Verteidigungswürfel eine unmodifizierte 6 erzielt, verhindern sie einen einzelnen zusätzlichen Treffer.

### KAMELREITER (SEITE 74)

**Ersetze die Sonderregel Stabile Plattform wie folgt:**

Es scheint, dass Kamelreiter zu zweit auf ihren Tieren in den Kampf zogen. Einer lenkte das Kamel mit einem Stock (es war so trainiert, dass es sich in die Richtung drehte, auf der es mit dem Stock getroffen wurde), während der zweite den Feind mit Pfeilen spickte.

Solange die Einheit mindestens 4 Modelle umfasst, erhält sie in jedem Nah- und Fernkampf 2 Bonus-Angriffswürfel.

### THORAKITAI (SEITE 77)

**Ersetze die Sonderregel Unterstützung wie folgt:**

Die Thorakitai hatten oft die Aufgabe, leichtere Einheiten zu schützen. Die Thorakitai und alle befreundeten Einheiten innerhalb von **K**, erhalten im Nahkampf die folgenden Wiederholungswürfe:

Solange die Thorakitai aus mindestens 4 Modellen bestehen:

- Die Thorakitai und Einheiten innerhalb von **K**, die mit Fernkampfaffen ausgerüstet sind (keine Elefanten), dürfen bis zu 3 erfolglose Verteidigungswürfel neu werfen.
- Andere Einheiten innerhalb von **K** dürfen bis zu 2 erfolglose Verteidigungswürfel neu werfen.

Solange die Thorakitai aus weniger als 4 Modellen bestehen:

- Die Thorakitai und Einheiten innerhalb von **K**, die mit Fernkampfaffen ausgerüstet sind (keine Elefanten), dürfen bis zu 2 erfolglose Verteidigungswürfel neu werfen.
- Andere Einheiten innerhalb von **K** dürfen bis zu 1 erfolglosen Verteidigungswürfel neu werfen.

### ANHANG D: INTRIGEN (SEITE 90)

*Nachkomme wahrer Größe* kann im Kampagnenverlauf von jedem Spieler nur einmal gewählt werden.

## • SCHLACHTPLAN DER PERSER **Neu!**

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:

### ZAHLLOSE HORDEN



#### BEFEHL ODER BEFEHL/REAKTION

Wähle eine befreundete Nicht-Söldnereinheit aus Kriegern oder Bauern. Füge Ihr Modelle in die Formation hinzu, bis sie wieder 4 (bei Kriegern) oder 6 (bei Bauern) Modelle umfasst.

Kein so hinzugefügtes Modell darf innerhalb von **M** um eine gegnerische Einheit platziert werden.

### AHURA MAZDAS FLAMME



#### NAHKAMPF

Erhalte 2 Verteidigungswürfel.

Wenn der abgelegte Würfel ein ist und deine Einheit beritten ist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Verteidigungswürfel.

### SAGARIS



#### NAHKAMPF + ANGREIFER

Erhalte 2 Angriffswürfel oder 4, wenn deine Einheit keine Fernkampfwaffen besitzt.

Wenn der abgelegte Würfel ein ist, darfst du außerdem alle Angriffswürfel, die eine 1 oder 2 zeigen, neu werfen.

### SCHILDTRÄGER



#### NAHKAMPF INFANTERIE

Wirf so viele Würfel wie deine Einheit Angriffswürfel im Fernkampf generiert. Für jedes Ergebnis, das mindestens der Fernkampfrüstung der gegnerischen Einheit entspricht, muss dein Gegner einen Angriffswürfel ablegen.

Werden auf diese Weise mindestens 3 Würfel abgelegt, erhält die gegnerische Einheit eine Ermüdungsmarke.

## • SCHLACHTPLAN DER INDER

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:

### DIE ERDE BEBT...



#### AKTIVIERUNG INFANTERIE

Aktiviere eine Einheit für einen Angriff, der keine Ermüdung verursacht.

## VERSTÄRKTE RÜSTUNG



#### NAHKAMPF

##### ELEFANTEN ODER VETERANEN

Nachdem der Gegner seine Angriffswürfel geworfen hat, verhindere automatisch 2 seiner Treffer.

Wenn du ein abgelegt hast, erhält deine Einheit die Sonderregel **Zähigkeit (1)** oder ihr Zähigkeitswert steigt um +1, wenn sie diese Regel bereits besitzt.

## DYNASTIEN DER RĀJĀS



#### NAHKAMPF

##### ELEFANTEN ODER EINHEIT OHNE FERNKAMPFWAFFEN

Diese Einheit erhält am Ende des Nahkampfs keine Ermüdungsmarke. Erhalte 2 Verteidigungswürfel, wenn du ein abgelegt hast.

## • SCHLACHTPLAN DER DIADOCHENREICHE **Neu!**

### ☉ Linie

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:



#### LINIE

##### AKTIVIERUNG

Aktiviere eine Einheit Krieger oder Elefanten.

## STRATEGOS



#### BEFEHL/REAKTION

Wirf 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel und platziere sie sofort auf deinem Schlachtplan.

## HEGEMONIE



#### AKTIVIERUNG

Aktiviere bis zu 2 Einheiten. Mindestens eine von ihnen muss eine **Phalanx** sein.

Wenn du ein abgelegt hast, erzeugt die erste dieser Aktivierungen keine Ermüdung.

: Du darfst eine weitere **Phalanx** Einheit aktivieren.

## PANTODAPOI



#### BEFEHL

Entferne eine Ermüdungsmarke von jeder anderen Einheit, die sich innerhalb von **SK** um deinen Kriegsherrn befindet.

: Stattdessen innerhalb von **K** um deinen Kriegsherrn.

• SCHLACHTPLAN DER MAKEDONEN **Neu!**

Ersetze die folgende Fähigkeit wie folgt:

**INTENSIVE AUSBILDUNG**



**BEFEHL**

Bis zum Ende deines Spielzugs erhalten deine **Phalanx** Einheiten bei Fernkämpfen 2 Bonus-Angriffswürfel.

• SCHLACHTPLAN DER GRIECHISCHEN STÄDTE

Ersetze die folgende Fähigkeit wie folgt:

**INSPIRATION**



**BEFEHL ODER BEFEHL/REAKTION**

Bis zum Ende des Spielzugs, dürfen deine **Phalanx** Einheiten in jedem Nahkampf 2 Verteidigungswürfel neu werfen.