

ÄRA DER KREUZZÜGE

🌀 Korrekturen und Klarstellungen

Klarstellungen zu Fraktionen und Söldnern

• VANEM LEMBITU (SEITE 38)

Wenn dieser Held ausgeschaltet wurde, kannst du seine Fähigkeit *Der Hauptangriff* nicht mehr einsetzen.

• SEELEUTE (SEITE 73)

Wenn ein Szenario verschiedene Methoden zur Ermittlung von Siegpunkten nutzt (z.B. Vernichtungspunkte und Eroberungspunkte), dürfen die Seeleute ihre Sonderregel *Anlanden* **NICHT** nutzen. Diese darf nur genutzt werden, wenn das Szenario lediglich Vernichtungspunkte zum Ermitteln des Siegers nutzt.

Die Sonderregel *Kein Fußbreit!* darf mehrfach pro Nahkampf eingesetzt werden, beachte aber, dass die Seeleute ihre Rüstung senken müssen, um den Bonus zu erhalten. Sobald ihre Rüstung auf 2 sinkt, dürfen sie diese Sonderregel deshalb nicht mehr einsetzen.

• LOYAL (SEITE 71)

Einheiten mit der Sonderregel *Loyal* gelten als Söldner, wenn eine Armee zusammengestellt und ermittelt wird, wie viele Punkte maximal für Söldner ausgegeben werden dürfen. Während des Spiels und danach (wenn Siegpunkte ermittelt werden) gelten sie als Einheiten ihres Truppentyps deiner Armee.

Klarstellungen zu Schlachtplänen

• HEIDNISCHER VÖLKER: MEZA MATE

Du kannst eine Ausruhen-Aktivierung auch dann durchführen, wenn du keine Ermüdungsmarken hast. Meza Mate ersetzt die Effekte der Ausruhen-Aktivierung, sie kann aber trotzdem auch dann eingesetzt werden, wenn die Einheit keine Ermüdungsmarken hat.

🌀 Korrekturen

• KREUZFAHRER (SEITE 15)

Ersetze den dritten Absatz der Optionen der Kreuzfahrer des Baltikums wie folgt:

Bauern müssen mit Bögen bewaffnet sein. Maximal 1 Einheit darf ihre Bögen durch Armbrüste ersetzen.

• PETER DER EINSIEDLER (SEITE 16)

Ersetze den Text von "Tonsur und Knüppel" wie folgt:

Peters Armee darf bis zu 2 Einheiten Fanatische Pilger rekrutieren (siehe Fanatische Pilger, S. 70). Diese Einheiten erhalten die Sonderregel *Loyal* (siehe Loyal, S. 71), solange sie sich innerhalb von **K** um Peter den Einsiedler befinden. Es dürfen keine anderen Hilfstruppen rekrutiert werden.

• WAGEN (SEITE 47)

Ersetze die Sonderregel "Zivilisten" wie folgt:

Deine Armee darf einen – und nur einen – Wagen enthalten. Um einen Wagen zu rekrutieren, entferne entweder 2 Veteranen, 4 Krieger oder 6 Bauern aus deiner Armee. Söldner dürfen nicht entfernt werden, um einen Wagen zu rekrutieren. Der Wagen ist eine berittene Einheit Bauern, die als Söldnereinheit zählt, und folgende Profilwerte hat:

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
1	6 (4)*	4 (4)	Improvisierte Geschosse
Sonderregeln			
Entschlossenheit, Reittiere: Pferde*, Unbewaffnet, Zähigkeit (2)			
*Die reduzierte Rüstung durch Reittiere: Pferde wurde bereits eingerechnet			

Die Base eines Wagens muss in einen Kreis mit 120mm Durchmesser passen, der aber gleichzeitig nicht kleiner als 50mm Durchmesser sein darf.

• KRIEGSTROMMLER (SEITE 59)

Ersetze den zweiten Absatz wie folgt:

Du darfst einen einzelnen Kriegstrommler rekrutieren, indem du 2 Veteranen oder 4 Krieger aus deiner Armee entfernst.

Ersetze die Horde-Regel wie folgt:

Wenn sich der Kriegstrommler innerhalb von **K** um deinen Kriegsherrn befindet, erhöht sich die Reichweite seiner „*Folgt mir!*“-Sonderregel auf **L** (anstatt **K**).

• ALTE FREUNDE, NEUE FEINDE... (SEITE 64)

Die Kumanen und Heidnischen Plünderer verwenden die Regeln und Schlachtpläne aus Ära der Invasionen anstelle von Aetius & Arthur.

Die Bauern der Kumanen gelten für Sonderregeln und Fähigkeiten des Schlachtplans **NICHT** als Hunnen.

• REITTIERE (KAMELE) (SEITE 68)

Füge zum letzten Aufzählungspunkt hinzu:

Einheiten, die auf Kamelen reiten, können nicht die Reihen schließen.

• FEUERWERFER (SEITE 70)

Füge folgenden Absatz zur Regel Unabhängig hinzu:

Feuerwerfer haben nie Ausrüstungsoptionen, selbst wenn sie einer Einheit mit spezifischer Ausrüstung beitreten. Sie dürfen keiner berittenen Einheit beitreten.

Ersetze die Sonderregel Feuerwerfer wie folgt:

Einmal pro Spielzug darfst du unmittelbar nach einer Bewegung (nicht nach einem Angriff) eine gegnerische Einheit innerhalb von **M** bestimmen und einen Würfel pro Feuerwerfer in deiner Einheit werfen. Für jedes Ergebnis von 6 erleidet die gegnerische Einheit einen Verlust und eine Ermüdungsmarke. Für jedes Ergebnis von 4 oder 5 (3, 4 oder 5, wenn die Zieleinheit beritten ist) erleidet die gegnerische Einheit eine Ermüdungsmarke.

Für jedes Ergebnis von 1 wird ein Feuerwerfer als Verlust aus der Einheit entfernt.

• FANATISCHE PILGER (SEITE 70)

Ersetze den letzten Satz im Abschnitt „Kinder des Herrn“ wie folgt:

In einer Armee der Kreuzfahrer der Levante gelten sie für die SAGA-Fähigkeiten des Schlachtplans als Pilger.

Ersetze die Sonderregel Märtyrer wie folgt:

Nachdem ein Nah- oder Fernkampf abgehandelt wurde, bei dem mindestens ein fanatischer Pilger als Verlust entfernt wurde, darfst du einen verfügbaren SAGA-Würfel werfen und auf deinem Schlachtplan platzieren. Zusätzlich darfst du eine Ermüdungsmarke von einer Einheit innerhalb von **K** um die Fanatischen Pilger entfernen, die den Verlust erlitten haben.

• PRIESTER (SEITE 71)

Ändere den Wert für SAGA-Würfel auf 0.

• WESTLICHE RITTER (SEITE 72)

Füge am Ende der Sonderregel „Zu Pferd und zu Fuß“ folgenden Satz hinzu:

Diese Einheit besteht aus 8 Kriegeren, die entweder zu Fuß oder beritten aufgestellt werden dürfen.

Westliche Ritter dürfen in ihrem Spielzug nur einmal für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert werden (entweder eine Bewegung ODER einen Angriff, nicht beides!).

• LEIBWÄCHTER (SEITE 72)

Füge den folgenden Absatz hinzu:

☉ Loyal

Solange sie eine Heldenhafte Einheit mit dem Kriegsherrn bilden, dürfen die Leibwächter die Sonderfähigkeiten auf dem Schlachtplan ihrer Armee einsetzen. Sie gelten in jeder Hinsicht als reguläre Mitglieder der Armee.

• TROUBADOUR (SEITE 73)

Ersetze die Sonderregel „Heldentaten“ wie folgt:

Solange der Kriegsherr eine Sichtlinie zum Wanderbarden besitzt, erhält er die folgenden Vorteile:

- Seine Angriffsaktivierungen sind kostenlos.
- Seine Kampfkraft steigt um +2.
- Er erhält Zähigkeit (2) statt Zähigkeit (1).

• TURKOPOLLEN (SEITE 73)

Ersetze die Sonderregel „Unterstützung“ wie folgt:

Jede berittene befreundete Einheit innerhalb von **K** um eine Einheit Turkopolen - einschließlich der Turkopolen selbst - erhält im Nahkampf 2 Bonus-Verteidigungswürfel.

• SEELEUTE (SEITE 73)

Ersetze die Sonderregel Kein Fußbreit! wie folgt:

In ihrem ersten Spielzug hat diese Einheit die Sonderregel „Entschlossenheit“.

Während Schritt 3 jedes Nahkampfs kann diese Einheit einmal anstelle eine SAGA-Fähigkeit einzusetzen ihre Rüstung um 1 verringern, um 2 Angriffswürfel und einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel zu erhalten. Wenn sie dies tut, darf der Gegner seine Rüstung während dieses Nahkampfs nicht erhöhen.

Ersetze die Sonderregel Anlanden wie folgt:

Am Ende der Armeeaufstellung, aber vor dem ersten Spielzug, darf diese Einheit vom Spieltisch entfernt und vollständig innerhalb ihrer Aufstellungszone neu platziert werden (wie im Szenario beschrieben).

• SCHLACHTPLAN DER SARAZENEN



**RÜSTUNGSBRECHENDE
PFEILE**

Fernkampf

Wenn sich das Ziel des Fernkampfs innerhalb von **K** zu deiner Einheit befindet, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfel.



VOLLBLÜTER

Aktivierung

Aktiviere bis zu 2 berittene Einheiten für eine Bewegung oder einen Angriff. Entferne von jeder dieser Einheiten, die ihre Bewegung weiter als **L** von allen gegnerischen Einheiten entfernt beendet, eine Ermüdungsmarke.



ANRUFUNG DES PROPHETEN

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs darfst du jedes Mal, wenn du eine berittene Einheit aktivierst, bevor du diese Aktivierung abhandelst, eine nicht-Söldner-Infanterieeinheit innerhalb von **K** für eine Bewegung aktivieren.



MEHRFACHE SCHÜSSE

Aktivierung

Wähle eine deiner Einheiten, die mit Kompositbögen ausgerüstet ist und aus mindestens 4 Modellen besteht. Jede gegnerische Einheit innerhalb von **M** um diese Einheit muss einen Würfel werfen.

Wenn das Ergebnis größer ist als ihre Rüstung gegen Fernkampf, erleidet sie einen Verlust.

• SCHLACHTPLAN DER MUTATAWWI'A



DSCHAHANNAM

Befehl/Reaktion

Wähle eine deiner Einheiten und wirf 2 Würfel (4, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).

Für jedes Ergebnis, das größer ist als die Nahkampfrüstung der gewählten Einheit, darfst du ein Modell innerhalb von **SK** um ein Modell der Einheit hinzufügen. Die Einheit darf dabei ihre ursprüngliche Modellzahl nicht überschreiten.

• SCHLACHTPLAN DER MAUREN



AUFRICHTIG

Nahkampf

Erhalte 2 Angriffswürfel für jede Ermüdungsmarke der gegnerischen Einheit.

Erhalte 2 Verteidigungswürfel für jede Ermüdungsmarke deiner Einheit.



SPEERWALL

Nahkampf • Einheit zu Fuß

Erhalte 3 Verteidigungswürfel.



ZWIE'TRACHT

Befehl

Wähle 1 deiner Einheiten und 1 gegnerische Einheit, die beide keine Helden sind und keine Ermüdungsmarken haben. Gib jeder dieser Einheiten eine Ermüdungsmarke.



INSPIRATION

Nahkampf

Wenn sich deine Einheit innerhalb von **K** um eine befreundete Einheit befindet, die seit Spielbeginn noch keinen Verlust erlitten hat, darf sie bei ihren Angriffs- und Verteidigungswürfen gewürfelte 1er wiederholen (ist der abgelegte Würfel ein , dürfen 1er, 2er und 3er wiederholt werden).



STÄHLERNE FLUT

Aktivierung

Berittene Veteranen

Wähle bis zu 2 Einheiten berittener Veteranen. Entferne von jeder eine Ermüdungsmarke.

Du darfst jede dieser Einheiten aktivieren.

Einheiten, die für einen Angriff aktiviert werden, erhöhen im darauf folgenden Nahkampf ihre Rüstung um 1.

• SCHLACHTPLAN DER BYZANTINER



DIE SCHILDE UNSERER KAMERADEN

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Berittene Einheit

Wenn sich deine Einheit innerhalb von **K** um eine befreundete Einheit ohne Fernkampfwaffen befindet, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigungswürfel.

Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, erhalte 2 Verteidigungswürfel.



IM ANGESICHT DER BARBAREN

Nahkampf

Deine Einheit erhält 1 Angriffs- und 1 Verteidigungswürfel für jede befreundete Einheit innerhalb von **K** (jeweils maximal 3).

Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, erhält die gegnerische Einheit 1 Ermüdungsmarke.

Beachtet, dass Eure Einheit als innerhalb **K zu sich selbst gilt.**



BUCELLARIUS

Aktivierung

Aktiviere eine berittene Einheit für eine Bewegung, die keine Ermüdung verursacht.

Beachte: Diese Fähigkeit ersetzt ACOLYTHUS.

• SCHLACHTPLAN DER MILITES CHRISTI



ENTSCHLOSSENHEIT

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel und platziere sie so auf der Fähigkeit *Gebet*, dass sie ein  zeigen.



DEUS VULT!

Nahkampf

Veteranen oder Helden

Wenn die gegnerische Einheit aus Bauern besteht, füge deinem Angriffswurf 3 automatische Treffer hinzu (6, wenn deine Einheit aus mindestens 6 Modellen besteht).

NEU!



VERGOSSENES BLUT

Nahkampf

Die Rüstung der gegnerischen Einheit darf in diesem Nahkampf nicht erhöht werden. Nimm 1 verfügbaren SAGA-Würfel und platziere ihn so auf der Fähigkeit *Gebet*, dass er ein  zeigt.



GÖTTLICHER BEISTAND

Nahkampf

Füge deinem Angriffswurf für jeden SAGA-Würfel auf der Fähigkeit *Gebet* 1 automatischen Treffer hinzu (maximal 3 Würfel).

• SCHLACHTPLAN DER SPANIER



IBERIA

Befehl/Reaktion

Aktiviere eine berittene Einheit Krieger mit Wurfspeeren für eine Bewegung.



JINETES!

Befehl

Wähle is zu 2 deiner berittenen Kriegerinheiten, die mit Wurfspeeren bewaffnet sind.

Bis zum Ende des Spielzugs erhalten sie die Sonderregel Entschlossenheit, dürfen nicht für einen Angriff aktiviert werden und erhalten einen Bonus von **K** auf ihre Bewegung.

Am Ende des Spielzugs darfst du von jeder gewählten Einheit eine Ermüdungsmarke entfernen.

• SCHLACHTPLAN DER KREUZFAHRER



FINDET LÜCKEN IN IHRER RÜSTUNG

Nahkampf

Erhalte 4 Angriffswürfel (6, wenn der abgelegte Würfel ein  ist). Du musst jeden Angriffswürfel, der eine 6 erzielt, wiederholen.



JERICHO

Nahkampf

Erhalte 2 Angriffswürfel.

Erhalte 2 weitere Angriffswürfel, wenn die Rüstung der gegnerischen Einheit größer als 4 ist.



KREUZZUG DER BAUERN

Aktivierung

Wenn deine Armee eine Einheit Pilger enthält, aktiviere eine beliebige Anzahl deine Krieger- und Bauerneinheiten für eine Bewegung oder einen Angriff. Diese Aktivierungen erzeugen keine Ermüdung.

Andernfalls aktiviere einen deiner Helden oder eine Einheit Veteranen für einen Angriff und erhöhe ihre Rüstung im folgenden Nahkampf um 1.

• SCHLACHTPLAN DER POLEN



AUFPRALL *Nahkampf*

Dein Gegner darf in diesem Nahkampf keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen (er darf aber deine Ermüdungsmarken einsetzen).

Erhalte 1 Angriffs- und 1 Verteidigungswürfel.



HALTET STAND!

Befehl/Reaktion

Wähle eine befreundete Nicht-Söldnereinheit zu Fuß.

Bis zum Ende des Spielzugs kann sie keine Angriffswürfel werfen, darf aber 2 Verteidigungswürfel für jeden gegnerischen Treffer im Nahkampf werfen (auch im Fernkampf, wenn der abgelegte Würfel ein ist).



SCHRECKEN DES OSTENS

Aktivierung/Reaktion

Berittene Einheit

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Einheit aktiviert wurde, aber bevor die Aktivierung durchgeführt wird.

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Angriff. Falls sie sich innerhalb von **M** um ihr Ziel befindet, erhält die angegriffene Einheit im folgenden Nahkampf 2 Bonus-Verteidigungswürfel.



SZLACHTA

Nahkampf

Veteranen

Wenn die Rüstung deiner Einheit größer ist als die der gegnerischen Einheit, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel und der Gegner einen Malus von -1.



WOIWODE

Aktivierung

Entferne eine Ermüdungsmarke von all deinen Infanterieeinheiten mit Ermüdungsmarken innerhalb von **M** um deinen Kriegsherrn.

Deine Infanterieeinheiten innerhalb von **M** um deinen Kriegsherrn, die keine Ermüdungsmarke hatten, dürfen für einen Angriff mit 2 Bonus-Angriffswürfeln aktiviert werden.

• SCHLACHTPLAN DES ORDENSSTAATS

Beachte: Diese Fähigkeit ersetzt den AKTIVIERUNGSPOOL:



DIENER GOTTES

Befehl

Entferne bis zu 3 befreundete Modelle als Verluste. Werf für jeden so erlittenen Verlust 1 deiner verfügbaren SAGA-Würfel und füge ihn deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.



SCHLACHTENLÄRM

Nahkampf

Angreifer

Gibt der gegnerischen Einheit und einer weiteren gegnerischen Einheit innerhalb von **M** um deine Einheit jeweils 1 Ermüdungsmarke.



DUNKLES KREUZ, REINES HERZ

Nahkampf

Veteranen oder Helden

Du darfst bis zu 4 befreundete Modelle innerhalb von **M** um deine Einheit als Verluste entfernen.

Für jedes so entfernte Modell erhältst du 2 zusätzliche Angriffswürfel oder 2 zusätzliche Verteidigungswürfel.



REKRUTIEREN

Nahkampf

Veteranen oder Helden

Wenn du diesen Nahkampf gegen eine Einheit Krieger oder Bauern gewinnst, wähle eine befreundete Einheit desselben Typs innerhalb von **M** um deine Einheit.

Füge 2 Modelle zu dieser Einheit hinzu (3, wenn es sich um Bauern handelt), ohne dabei ihre ursprüngliche Modellzahl zu übersteigen. Wenn der abgelegte Würfel ein ist, erhöhe die Zahl der zurückgebrachten Modelle um 1.

NEU!

Beachte: REKRUTIEREN ersetzt DIENER DES HERRN.

NEU!



GEN OSTEN

Befehl

Aktiviere eine beliebige Anzahl deiner Einheiten für eine Bewegung, die keine Ermüdung verursacht.

Während dieser Aktivierung beträgt ihre Bewegungsdistanz **K**, egal wie weit sie sich normalerweise bewegen kann.

Diese Aktivierung wird in Bezug auf Ermüdung bei späteren Aktivierungen ignoriert.

• SCHLACHTPLAN DER FÜRSTEN DES OSTENS

Beachtet, dass erst geprüft wird, ob Wiederholungswürfe möglich sind, nachdem alle Modifikatoren angewandt wurden.



ENDLOS

Nahkampf

Bei deinem Angriffswurf, darfst du für jedes Ergebnis von 1 oder 6 sofort einen Angriffswürfel wiederholen, der keinen Treffer erzielt hat (für jedes Ergebnis von 4 oder mehr, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



GEFÄHRTEN

Nahkampf

Veteranen oder Helden

Gib einer anderen befreundeten, nicht-erschöpften Einheit innerhalb von **M** eine Ermüdung.

Erhalte eine Menge an Angriffs- oder Verteidigungswürfeln (oder eine Mischung aus beiden), die der Nahkampfkrüstung dieser Einheit entspricht.

Wenn die gewählte Einheit aus 6 oder mehr Modellen besteht, erhalte 1 zusätzlichen Würfel.



ÄNGSTLICHER VORMARSCH

Befehl oder Befehl/Reaktion

Wähle eine gegnerische Einheit, die sich weiter als **K** von allen gegnerischen Helden entfernt befindet. Bis zum Ende des Spielzugs gilt sie als Söldnereinheit und erhält zu Beginn jedes Nahkampfs, an dem sie beteiligt ist, 1 Ermüdungsmarke.

Beachtet, dass sich ein Held immer innerhalb von **K** um sich selbst befindet, sodass er nicht als Ziel dieser Fähigkeit gewählt werden darf.

• SCHLACHTPLAN DER HEIDNISCHEN VÖLKER



PŪHAJÄRV

Befehl

Wirf bis zu 8 deiner verfügbaren SAGA-Würfel und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu. Diese Zahl darf die Anzahl deiner befreundeten nicht-Helden-, nicht-Söldnereinheiten aus bis zu 6 Modellen nicht übersteigen.



TAARA AVITA

Befehl oder Befehl/Reaktion

Wähle: Deine Einheiten erhalten in jedem Nahkampf 2 Bonus-Angriffswürfel,

ODER deine Einheiten erhalten in jedem Fernkampf 2 Bonus-Angriffswürfel.

Der Effekt hält bis zum Ende des Spielzugs.



VAENULIK

Befehl/Reaktion

Gib einer deiner Einheiten, die sich vollständig in schwierigem Gelände befindet, eine Ermüdungsmarke. Gib einer gegnerischen Einheit, die sich innerhalb von **K** um dieses Geländestück befindet, eine Ermüdungsmarke.

• SCHLACHTPLAN DER MONGOLEN



KURZE SALVE

Nahkampf oder Fernkampf

Die gegnerische Einheit muss jeden erfolgreichen Verteidigungswürfel wiederholen.



BEWAFFNETE HORDEN

Nahkampf • Veteranen oder Helden

Erhalte einen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfel.

Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, wiederhole die Hälfte deiner Angriffswürfel, die keinen Treffer erzielen.

NEU!



BOGEN UND LANZE

Aktivierung

Aktiviere bis zu 3 Einheiten berittener Krieger für eine Bewegung. Jede aktivierte Einheit muss sich innerhalb von **L** um deinen Kriegstrommler befinden.

Für Einheiten, die ihre Bewegung weiter als **M** von allen gegnerischen Einheiten entfernt beenden, erzeugen diese Bewegungen keine Ermüdung.

Wenn du keinen Kriegstrommler besitzt, aktiviere 1 Einheit für eine Bewegung, die keine Ermüdung erzeugt.



GEIßEL AUS DEN STEPPEN

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs gelten deine Krieger anstelle ihrer Kompositbögen als mit Wurfspeeren bewaffnet.



NEU!



MEISTER DER HORDEN

Nahkampf

Einheit ohne Fernkampfswaffen

Wenn sich deine Einheit innerhalb von **M** um deinen Kriegsherrn oder Kriegstrommler befindet, erhält sie 4 zusätzliche Angriffs- oder Verteidigungswürfel oder eine Mischung aus beiden.



Vielen Dank an die Community für ihr Feedback. Ein besonderer Dank geht an Andy Lyon, Mirco Wenning, den Northern Tempest Saga Podcast sowie den Rodge Rules Youtube Kanal und seine Saga Throsday Show.

Ein großes Dankeschön an John „Ducat“ Fry für seine unglaubliche Hilfe, Unterstützung und Freundschaft.