

Ära des Hannibal

🎯 Klarstellungen

• 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 Wurfsergebnisse entscheidend sind, also Wurfsergebnisse 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, gibt 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)

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 bronzene 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 Fernkampfwaffe 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.

• STREITWAGEN (SEITE 13)

Ersetze den ganzen Abschnitt wie folgt:

Gallische Adelige zogen oftmals auf Streitwagen in den Krieg, und die Römer begegneten diesen Gefährten auch noch während der gallischen Kriege. Streitwagen sind ein neuer Truppentyp für gallische Armeen und eine Ausrüstungsoption, die den Kriegsherren dieser Fraktion zur Verfügung steht.

Streitwageneinheiten werden wie Veteranen aktiviert und bestehen aus 2-6 Modellen. Für 1 Punkt kannst du 2 Streitwagen rekrutieren. Alternativ kannst du 4 Krieger oder 6 Bauern aus deiner Armee entfernen, um einer bestehenden Streitwageneinheit 1 Modell hinzuzufügen.

Bei der Ermittlung von Siegpunkten ist jeder Streitwagen 2 Veteranen wert.

Die Base eines Streitwagens muss zwischen 40 und 80mm breit und zwischen 80 und 100mm lang sein.

| SAGA-Würfel | Verteidigung | Kampfkraft | Ausrüstung |
|--|--------------|------------|------------|
| 1 | 5 (4) | 4/0 | - |
| Sonderregeln | | | |
| Charisma, Reittiere (Pferde), Streitwagen, Zähigkeit (1) | | | |

* Die gesenkte Rüstung ist bereits im Profil berücksichtigt.

Streitwagen: Ein Streitwagen behandelt schwieriges und gefährliches Gelände als unpassierbar.

Kriegsherren auf Streitwagen: Wenn du mindestens eine Streitwageneinheit besitzt darf dein Kriegsherr einen Streitwagen fahren. In diesem Fall erhält er die Sonderregel Reittiere (Pferde) und die oben beschriebene Streitwagen-Sonderregel. Seine Base muss den obigen Vorgaben entsprechen. Er gilt für SAGA-Fähigkeiten als Kriegsherr und Streitwageneinheit.

• SCHWERE STREITWAGEN (SEITE 20)

Ersetze den dritten Absatz wie folgt:

Die Base eines karthagischen schweren Streitwagens muss vollständig in einen Kreis mit 120mm Durchmesser passen.

• MANIPEL (SEITE 28)

Ersetze den ersten Satz des dritten Punkts wie folgt:

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

• EIFER (SEITE 36)


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

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:

SCHÜLER DES XANTHIPPOS



BEFEHL

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



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

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:




ASDGENIOS

AKTIVIERUNG

Aktiviere eine Einheit Veteranen, Streitwagen oder einen Helden.

VOR DEM STURM



AKTIVIERUNG • INFANTERIE OHNE FERNKAMPFWAFFEN

Aktiviere eine deiner Einheiten für eine Bewegung. Sie gilt bis zum Ende des Spielzugs als mit Wurfspeeren bewaffnet.

Bei ihrem nächsten Fernkampf in diesem Spielzug verursacht die Einheit zusätzlich 1 automatischen Treffer.

RITUELLER ZWEIKAMPF



NAHKAMPF • KRIEGER, STREITWAGEN ODER VETERANEN

Wirf 1 Würfel. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr (2 oder mehr, wenn deine Einheit aus Veteranen oder Streitwagen besteht) erleidet die gegnerische Einheit 1 Verlust.

Bei einem Ergebnis von 1 erleidet deine Einheit 1 Verlust.

TUMULTUS GALLICUS





BEFEHL

Entferne von bis zu 3 deiner Einheiten je 1 .

Wenn du ein  abgelegt hast, entferne von einer der Einheiten alle noch verbleibenden .

MACHT DER ALTEN GÖTTER



NAHKAMPF • KRIEGER ODER VETERANEN


Erhalte 2 Angriffswürfel (4, wenn es sich um Veteranen handelt). Bis zum Ende des Nahkampfs erhält deine Einheit **Zähigkeit (1)**.

Du darfst bis zu 2 deiner Angriffs- oder Verteidigungswürfel neu werfen.


• SCHLACHTPLAN DER NUMIDER

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:

GESCHOSSHAGEL



FERNKAMPF • KAVALLERIE

Erhalte 2 Angriffswürfel (4, wenn du ein  abgelegt hast).

Du kannst 1 Ermüdungsmarke der gegnerischen Einheit nutzen, um ihre Rüstung um 1 zu senken.

Aktiviere deine Einheit im Anschluss an den Fernkampf für eine Bewegung.

PLÄNKELN



AKTIVIERUNG

Aktiviere eine beliebige Anzahl deiner berittenen Einheiten für eine Bewegung.

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 RÖMISCHEN REPUBLIK

Ersetze folgende Fähigkeiten wie folgt:

NEU!

QUINCUNX



AKTIVIERUNG • INFANTERIE

Wähle bis zu 2 deiner Einheiten, die sich innerhalb von **M** zueinander befinden.

Aktiviere diese Einheiten für eine Bewegung oder einen Angriff. Sie erhalten dabei einen Bewegungsbonus von **K** erhalten. Während dieser Bewegung oder dieses Angriffs können sich diese Einheiten frei durch befreundete Infanterieeinheiten hindurchbewegen.



HARTNÄCKIG



NAHKAMPF

MANIPEL

Ist deine Einheit in Unterzahl, erhalte für jedes Modell in Unterzahl einen zusätzlichen Angriffswürfel (maximal 4 Würfel).

SCUTA



BEFEHL/REAKTION

MANIPEL

Verhindere bis zum Ende des Spielzugs jedes Mal den ersten erlittenen Verlust, wenn eine deiner **Manipel**-Einheiten Ziel eines Fernkampfes wird.

• SCHLACHTPLAN DER IBERER

Ersetze folgende Fähigkeiten 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.

GELÄNDEKENNTNIS



AKTIVIERUNG

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

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



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

Ersetze folgende Fähigkeiten 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



NAHKAMPF ODER FERNKAMPF/REAKTION

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

🎯 Schlachtpläne

• KRETISCHE BOGENSCHÜTZEN (SEITE 67)

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)

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)

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.