



Ära der Wikinger

Hier findest du die neuesten FAQ zu Ära der Wikinger.

Wir haben zahlreiche Änderungen an einigen Schlachtplänen vorgenommen. Diese Änderungen werden sich auf deine Spielweise auswirken und dir ermöglichen, Ära der Wikinger noch einmal völlig neu zu entdecken.

Statt dich aufzufordern, deine Schlachtpläne mit Aufklebern zu versehen, haben wir uns diesmal entschieden, alle aktualisierten Schlachtpläne direkt am Ende dieser FAQ zum Download bereitzustellen. Geänderte Fähigkeiten sind mit einem kleinen roten Kreis gekennzeichnet. Dabei kann es sich um die Änderung eines Würfels oder einer Regel handeln.

Korrekturen

• FRAKTIONSREGELN DER WALISER (SEITE 13)

Die Vorgaben zur Zusammenstellung einer Armee von Strathclyde sind reine Richtwerte. Wenn du eine Armee der Waliser aufstellst, gibt es keine Vorschriften dazu, wie die Einheiten ausgerüstet sein müssen, und je nachdem wie deine Armee zusammengestellt ist, darfst du frei entscheiden, ob sie aus dem Süden (Wales) oder dem Norden (Strathclyde) kommt. Aus diesem Grund darf Owen I. auch eine reine Infanteriearmee anführen.

• NORMANNEN: FRAKTIONSREGELN (SEITE 17)

Füge nach den Ausrüstungsoptionen der Bauern folgenden Satz ein:

„Wenn deine Veteranen mit Wurfspeeren bewaffnet sind, müssen deine Bauern ebenfalls mit Wurfspeeren bewaffnet sein.“

• BERSERKER (SEITE 21) **Neu**

Ersetze die Regel durch:

Diese furchterregenden Krieger, die sich der Verehrung Odins verschrieben haben, gehören zu den wildesten Gegnern, denen man begegnen kann. Bei der Armeezusammenstellung darfst du bis zu 4 Berserker rekrutieren, indem du für jeden Berserker 2 Krieger aus deiner Armee entfernst.

Bei der Armeeaufstellung müssen sie sich deinen Krieger-Einheiten, die keine Söldner sind, anschließen. Dabei dürfen sich jeder Einheit maximal 2 Berserker anschließen und keine Einheit

darf auf mehr als 12 Modelle vergrößert werden. Berserker haben eine Nahkampf-Kampfkraft von 4, die auf 1 reduziert wird, wenn deine Einheit die Reihen geschlossen hat.

Bevor du Verluste entfernst, die deine Einheit während eines Nah- oder Fernkampfs erlitten hat, wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Verluste, die deine Einheit erlitten hat, muss mindestens 1 Berserker entfernt werden, um diese Verluste zu erfüllen. Ist dies nicht möglich, ohne die Formationsregeln der Einheit zu verletzen, tausche vor dem Entfernen der Verluste die Position des Berserkers mit einer anderen Figur der Einheit.

Bei der Ermittlung von Siegpunkten zählt jeder Berserker als 2 Krieger.

• KLIBANOPHROI (SEITE 30)

Diese Einheit besteht aus Veteranen.

• IREN: BRIAN BORU (S. 38)

Ersetze den ersten Satz durch:

„Brian Boru ist ein Legendärer Kriegsherr, der für 0 Punkte deinen Kriegsherrn ersetzt.“

• IREN (SEITEN 38 UND 39)

Eine Armee der Iren darf maximal 2 Curaidh und 1 einzelne Einheit Irische Wolfshunde rekrutieren.

Brian Borus Curaidh haben genau wie ihr Lord keine Ausrüstungsoptionen. Sie sind ebenso alt wie er selbst!

Beachte, dass jeder ausgeschaltete Curaidh in Bezug auf Siegpunkte als ausgelöschte Einheit gilt.

Die Bewegungs- und Angriffsreichweite Irischer Wolfshunde wird durch gefährliches Gelände reduziert. Ihre Sonderregel gilt lediglich für schwieriges Gelände.

• RURIK (SEITE 44)

Mit der Sonderregel „Der Einiger“ darfst du keine Ermüdungsmarken auf einer erschöpften Einheit platzieren oder einer Einheit so viele Ermüdungsmarken geben, dass diese das Erschöpfungslimit überschreiten würde.

• JOMSWIKINGER (SEITE 55) **Neu**

Füge nach dem dritten Absatz den folgenden Satz hinzu:

Hast du mindestens 8 Wutmarken, kann dein Gegner nicht entscheiden, dir Wutmarken zu geben, wenn du eine Fähigkeit einsetzt.

• JOMSWIKINGER: SIGVALDI STRUT-HARALDSSON (SEITE 56)

Die Sonderregel „Hinterlistig“ gilt nur für SAGA-Sonderfähigkeiten, nicht für Grundfähigkeiten (wie Zorn der Heiden).

Söldner

• STRATEGOS (SCHLACHTPLAN DER LETZTEN RÖMER)

Söldnereinheiten **DÜRFEN** die Würfel der Strategos-Fähigkeit nutzen. Dies gilt nicht als Einsatz einer SAGA-Sonderfähigkeit.

• EGIL SKALAGRIMSON (SEITE 64)

Seine Rüstung beträgt 6, selbst mit seiner schweren Waffe.

• JARL SIGVALDI (SEITE 64)

Die Effekte in der ersten Zeile der Tabelle gelten nur, wenn Sigvaldis Einheit zu Beginn des Spielzugs keine Wutmarken ausgegeben hat.

Beachte, dass es durch Fähigkeiten mit dem Auslöser Aktivierung/ Reaktion und die folgenden Nahkämpfe durchaus möglich ist, dass der Jarl in einem Spielzug zweimal die Seiten wechselt.

In Bezug auf Siegpunkte erhält der aktuelle Besitzer der Einheit Punkte für Verluste, die die Einheit verursacht, und sein Gegner erhält Punkte für Verluste, die Sigvaldis Einheit erleidet. Diese Punkte bleiben auch erhalten, wenn Sigvaldi die Seiten wechselt. Behaltet die Punkte im Blick, indem ihr die Modelle beiseite stellt oder die Zahl der Verluste notiert.

Außerdem:

Ignoriere den ersten Punkt der Sonderregel Wut. Jarl Sigvaldis Einheit erhält zu Beginn ihres Spielzugs keine Wutmarke.

• GALL-GAEDHIL (SEITE 65) **Neu**

Ersetze die Sonderregeln durch:

Wildheit:

Die Gall-Gaethil haben pro Spielzug eine kostenlose Angriffsaktivierung. Diese kostenlose Aktivierung muss die erste Aktivierung deiner Armee während deiner Aktivierungsphase sein.

Sie können niemals die Reihen schließen und nur einmal pro Spielzug für einen Angriff aktiviert werden.

Auge um Auge:

Erleidet die Einheit im Nahkampf mindestens 1 Treffer, erleidet die gegnerische Einheit 1 automatischen Treffer.

• FLÄMISCHE SÖLDNER (SEITE 65) **Neu**

Füge am Ende des Absatzes „Infanterie“ hinzu:

Zusätzlich können Flämische Söldner während ihres Spielzugs nur einmal für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert werden (beachte, dass es sich um eine Bewegung **oder** einen Angriff handelt, nicht um beides).

• STEPPENNOMADEN (SEITE 66) **Neu**

Füge am Ende des Absatzes „Unvergleichliche Reiter“ hinzu:

Sind die Steppennomaden zu Beginn der Aktivierungsphase ihres Spielers weiter als K von allen gegnerischen Einheiten entfernt, entfernen sie zusätzlich 1 Ermüdungsmarke.

• RACHSÜCHTIGE MÖNCHE (SEITE 66) **Neu**

Ersetze die Sonderregel „Märtyrer“ wie folgt:

Nachdem ein Fern- oder Nahkampf abgehandelt wurde, bei dem mindestens 1 Fanatischer Pilger als Verlust entfernt wurde, darfst du 1 verfügbaren SAGA-Würfel werfen und auf deinem Schlachtplan platzieren.

Du darfst außerdem 1 Ermüdungsmarke von einer Einheit innerhalb von K um die Einheit Fanatischer Pilger entfernen, die den Verlust erlitten hat.

• UMHERZIEHENDE KRIEGER (SEITE 66)

Beachte, dass die Boni auf Angriffs- und Verteidigungswürfel nur im Nahkampf gelten, nicht im Fernkampf.

• WANDERBARDE (SEITE 68)

Ersetze die Sonderregel „Große Taten“ 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).

• PRIESTER (SEITE 69) **Neu**

Der Priester hat nicht die Sonderregel *Entschlossenheit*.

• PERSÖNLICHER CHAMPION (S. 69)

Ändere den Wert für SAGA-Würfel auf 1.

• LOYAL (SEITE 69)

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

• DIE LETZTEN RÖMER: INDIREKTER BESCHUSS

Diese Fähigkeit kann nur von Einheiten mit Bögen eingesetzt werden, nicht mit Kompositbögen oder Schleudern.

• WIKINGER: ODIN

Diese Fähigkeit wird im Rahmen des Fernkampfs im SAGA-Fähigkeiten Schritt eingesetzt. Es ist deshalb nicht möglich, den Fernkampf mit den so platzierten Ermüdungsmarken zu verhindern.

• ANGELSACHSEN: EINIGKEIT

Die Aktivierung von 2 Einheiten mit 10 oder mehr Modellen ersetzt die Aktivierung einer einzelnen Einheit. Beide Aktivierungen sind Bewegungsaktivierungen, die keine Ermüdung verursachen.

• NORDISCHE GÄLEN: ZORN DER NORDMÄNNER

Der letzte, in Klammern gesetzte Abschnitt ist ebenfalls Teil des Texts, der den Text der Kampfbonus-Fähigkeit ersetzt.

• SCHLACHTPLAN DER NORMANNEN

⊙ Umzingeln

Beachte, dass Ragnars Antwort in Bezug auf Galopp (Seite 19) ein Fehler ist. Das Ziel des Angriffs muss gleichzeitig mit der Aktivierung der Einheit verkündet werden.

• ERINNERUNG **Neu**

Kontos und Fortis (Letzte Römer und Karolinger):

Verteidigungswürfel werden entfernt, wenn die Fähigkeit eingesetzt wird. Daher werden nur die Bonus-Verteidigungswürfel entfernt, über die die gegnerische Einheit verfügt.

• SÖLDNER (SEITE 63)

Für Spieler, die mehr Wert auf historische Genauigkeit legen, haben wir eine Tabelle zusammengestellt, die für jede Söldnereinheit angibt, welchen Fraktionen sie in der Geschichte gedient haben könnte. Diese Tabelle soll die Auswahlliste in Ära der Wikinger nicht ersetzen, sondern Spielern als Leitfaden dienen, die eine historisch glaubwürdige Armee zusammenstellen wollen. Die Spieler können in beiderseitigem Einvernehmen beschließen, diese Tabelle zu nutzen, um dem Einsatz von Söldnern einige Grenzen zu setzen. Auch Turnierorganisatoren können diese Tabelle für ihre Turniere nutzen.

Söldner Fraktion	Angelsachsen	Waliser	Normannen	Wikinger	Anglodänen	Die Letzten Römer	Nordische Gälern	Iren	Heidnische Rus	Schotten	Franken
Schildmaiden	⊙	⊙		⊙			⊙	⊙			
Jarl Sigvaldi				⊙			⊙		⊙		
Egil Skalagrimsson	⊙			⊙			⊙				
Gall Gaedhil	⊙			⊙			⊙	⊙		⊙	
Bretonische Reiterei			⊙		⊙						⊙
Flämische Söldner			⊙		⊙	⊙					⊙
Steppennomaden						⊙			⊙		⊙
Rachsüchtige Mönche	⊙	⊙	⊙		⊙	⊙		⊙		⊙	
Umherziehende Krieger	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	
Kundschafter	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Gunnar & Njal				⊙			⊙	⊙			
Priester	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Persönlicher Champion	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	⊙	⊙
Wanderbarde	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

Vielen Dank an alle, die uns bei der Erstellung dieser FAQ unterstützt haben: Christophe, Boris, Frantz, Laurent, Philémon, Philippe und Rodge. Ein riesiges Dankeschön an euch alle für eure Hilfe und euren Beitrag!



SCHWUR- MÄNNER

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



BONDI

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



LEIBEIGENE

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein ist).



AKTIVIERUNGS- POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

WIKINGER



NJORD

Nahkampf • Veteranen

Deine Angriffswürfel erhalten einen Bonus von +1.



FRIGG

Nahkampf

Entferne eine Ermüdungsmarke von deiner Einheit **ODER** erhalte 3 Angriffswürfel.



HEIMDALL

Nahkampf

Reduziere die Rüstung deiner Einheit für die Dauer dieses Nahkampfs um 1, um 5 Angriffswürfel zu erhalten.



ODIN

Fernkampf/Reaktion

Die fernkämpfende Einheit erhält sofort 1 Ermüdungsmarke (so viele Ermüdungsmarken wie nötig sind, um sie zu erschöpfen, wenn der abgelegte Würfel ein ist).



ASGARD

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine Einheit für einen Angriff aktiviert wurde, aber bevor der Angriff durchgeführt wird.

Entferne eine Ermüdungsmarke von einer deiner Einheiten.



THOR

Nahkampf

Verursache einen zusätzlichen automatischen Treffer für jede "6", die du mit deinen Angriffswürfeln würfelst.



ULLER

Nahkampf

Du darfst alle deine verpatzten Angriffswürfel wiederholen. Lege vor den Wiederholungswürfeln für jeden Berserker in deiner Einheit 1 Angriffswürfel ab, um zu deinen erzielten Treffern 1 automatischen Treffer hinzuzufügen.



LOKI

Nahkampf

Bis zum Ende dieses Nahkampfs erhältst du jedes Mal 2 Angriffswürfel, wenn die gegnerische Einheit eine SAGA-Fähigkeit einsetzt oder eine deiner Ermüdungsmarken nutzt.



WALHALLA

Nahkampf

Wirf, nachdem die Verluste entfernt wurden, halb so viele Würfel, wie deine Einheit Verluste erlitten hat (ebenso viele Würfel wie Verluste, wenn der abgelegte Würfel ein ist).

Für jeden Würfel, dessen Ergebnis höher als die Nahkampfrüstung der gegnerischen Einheit ist, erleidet sie 1 zusätzlichen Verlust.



RAGNARÖK

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs:

- Die Rüstung **ALLER** Einheiten wird im Nahkampf um 1 reduziert.
- Alle deine Angriffe sind für Einheiten ohne Ermüdungsmarken kostenlose Aktivierungen.



RITTER

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



MILES

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



BAUERN

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

NORMANNEN



STURMANGRIFF!

Nahkampf

Veteranen oder Krieger, die angegriffen haben

Erhalte 2 Angriffswürfel (4 Angriffswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).

Deine Einheit darf 3 zusätzliche Angriffswürfel erhalten, wofür sie am Ende des Nahkampfs eine zusätzliche Ermüdungsmarke erhält.



ÜBERLEGENHEIT

Nahkampf oder Fernkampf

Entferne eine Ermüdungsmarke von der gegnerischen Einheit, um zwei zusätzliche automatische Treffer zu verursachen.



KONZENTRIERTE SALVE

Aktivierung • Einheit mit Bögen

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Fernkampf. Für diesen Fernkampf erhöht sich die Reichweite ihrer Bögen auf **I+I**.



VERWUNDET

Fernkampf

Verursacht der Fernkampf wenigstens einen Verlust, erhält die gegnerische Einheit nach dem Fernkampf eine Ermüdungsmarke.



GALOPP

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, wenn eine Infanterieeinheit innerhalb von **M** um eine deiner berittenen Einheiten für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert wird, aber bevor die Aktivierung durchgeführt wird.

Aktiviere deine berittene Einheit für eine Bewegung.



VERFOLGUNG

Aktivierung • Veteranen

Aktiviere eine Einheit für einen Angriff, der keine Ermüdung verursacht. Die Einheit erhält im folgenden Nahkampf 3 Bonus-Angriffswürfel.



UMZINGELN

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, wenn eine gegnerische Einheit aktiviert wird, aber bevor ihre Aktivierung durchgeführt wird.

Aktiviere alle deine berittenen Einheiten, die weiter als **M** von allen Gegnern entfernt sind, für eine Bewegung.



AUFPRALL

Aktivierung • Berittene Einheit

Aktiviere eine Einheit für einen Angriff. Während des folgenden Nahkampfs darfst du alle Angriffswürfel, die eine 3 oder weniger erzielen wiederholen.



RÜCKZUG

Nahkampf

Erhalte 2 Verteidigungswürfel (erhalte 2 zusätzliche Verteidigungswürfel, wenn deine Einheit beritten ist und gegen Infanterie kämpft).



DEX AIE

Aktivierung

Aktiviere deinen Kriegsherrn für einen Angriff, der keine Ermüdung verursacht. Im folgenden Nahkampf erhält er Zähigkeit (2).



HUSCARLS

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



CEORLS

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



GEBURS

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

ANGLODÄNEN



EDLE ABSTAMMUNG

Befehl

Ändere das Würfergebnis bei einem deiner inaktiven SAGA-Würfel auf ein Symbol deiner Wahl.

ODER

Wirf eine beliebige Anzahl deiner inaktiven SAGA-Würfel erneut (nutze beide Effekte, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



SCHILDWALL

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhöhe die Rüstung deiner Einheit um 1.



ZERSCHMETTERT DIE SCHWACHEN!

Nahkampf

Wenn die Rüstung der gegnerischen Einheit 3 oder weniger beträgt, erhältst du 4 Angriffswürfel oder 4 Verteidigungswürfel.



SCHOCK

Aktivierung

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Angriff.

Die angegriffene Einheit kann nicht die Reihen schließen.

Lege diesen SAGA-Würfel im Anschluss auf deinen Kampfbonus.



EINSCHÜCHTERUNG

Befehl/Reaktion

Die erste Einheit, die in der nächsten Aktivierungsphase aktiviert wird, erhält am Ende ihrer Aktivierung eine Ermüdungsmarke.

Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, erhalten die ersten beiden gegnerischen Einheiten, die aktiviert werden, je eine Ermüdungsmarke.



ERSCHÖPFUNG

Befehl

Wähle 3 Einheiten.

Jede erhält eine Ermüdungsmarke.



UNVERSÖHNLICH

Nahkampf

Die gegnerische Einheit erhält eine Ermüdungsmarke.

Wenn du kein  abgelegt hast, kannst du in diesem Nahkampf keine gegnerischen Ermüdungsmarken mehr einsetzen.



HART WIE STAHL

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 2 Verteidigungswürfel. Du darfst alle deine Verteidigungswürfel einmal wiederholen.



STURHEIT

Nahkampf

Erhalte 3 Würfel (Angriffs-, Verteidigungs- oder eine Mischung).

Zusätzlich erhältst du einen weiteren Würfel deiner Wahl für jede Ermüdungsmarke, welche die gegnerische Einheit besitzt.



HERREN DER SCHLACHT

Aktivierung

Entferne alle Ermüdungsmarken von deinem Kriegsherrn.

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs beträgt seine Rüstung 6.

Du darfst ihn in diesem Spielzug nicht noch einmal aktivieren.



ADELIGE

• Aktivierung

Aktiviere einen Helden, eine Einheit Veteranen, oder eine Einheit Krieger aus 10 oder mehr Modellen.



CEORLS

• Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger, oder eine Einheit Bauern aus 10 oder mehr Modellen.



GEBURS

• Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern aus weniger als 10 Modellen.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein 🐉 ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

ANGELSACHSEN



BEHERZT

Befehl

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs gilt die Größe deiner Einheiten für die Auswirkungen von SAGA-Fähigkeiten als um 2 Modelle höher als sie tatsächlich ist (4 Modelle bei Veteranen). Ist der abgelegte Würfel ein 🐉, darfst du ihn neu werfen und zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzufügen.



WAFFENRUHE

Befehl oder Befehl/Reaktion

Entferne eine Ermüdungsmarke von einer deiner Einheiten, die aus mindestens 10 Modellen bestehen (3 deiner Einheiten, die aus mindestens 10 Modellen bestehen, wenn der abgelegte Würfel ein 🐉 ist).



VERTEIDIGER DES REICHES

Nahkampf

Erhalte 1 Angriffswürfel und 1 Verteidigungswürfel.

Wenn deine Einheit aus mindestens 10 Modellen besteht, erhältst du 1 zusätzlichen Angriffs- und Verteidigungswürfel.



SCHULTER AN SCHULTER

Nahkampf

Wenn deine Einheit aus mehr Modellen besteht, als die des Gegners, erhältst du 3 Angriffswürfel (5 Angriffswürfel, wenn deine Einheit aus mindestens doppelt so vielen Modellen besteht, wie die des Gegners).



EINIGKEIT

Aktivierung

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

Du darfst zwei Einheiten aktivieren, wenn beide aus mindestens 10 Modellen bestehen.



GEBT NIEMALS AUF!

Befehl/Reaktion

Während der gegnerischen Aktivierungsphase erhalten alle Einheiten, die einen Angriff auf eine deiner Einheiten ansagen, welche sich in offenem Gelände befindet und aus mindestens 10 Modellen besteht, nach der Angriffsbewegung (aber vor dem Nahkampf) eine Ermüdungsmarke.



AUFPRALL DER SCHILDE

Nahkampf

Dein Gegner verliert Angriffswürfel in Höhe der Hälfte der Modelle in deiner Einheit.



SCHLIESST DEN SCHILDWALL!

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 2 Verteidigungswürfel. Besteht deine Einheit aus mindestens 10 Modellen, erhältst du zusätzlich 2 Angriffswürfel.



ZU DEN WAFFEN!

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs haben deine Bauern ohne Fernkampfwaffen im Nahkampf die Kampfkraft von Krieger.



BRETWALDA

Befehl

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs gilt dein Kriegsherr als Einheit aus 10 Modellen und seine Rüstung steigt um 1.



JOMSWIKINGER

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



DRENG

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



ANRUFUNG DER GÖTTER

Aktivierung

Lege bis zu 3 Wutmarken ab. Wirf für jede so abgelegte Wutmarke einen deiner verfügbaren SAGA-Würfel und platziere ihn auf deinem Schlachtplan.



KAMPFBONUS

Nahkampf

Erhalte 1 Wutmarke (2, wenn der abgelegte Würfel ein ⚡ ist)



ZORN DER HEIDEN

Aktivierung

Aktiviere bis zu 3 deiner Einheiten. Jede Aktivierung kann von deinem Gegner untersagt werden, was dir 1 Wutmarke bringt.

JOMSWIKINGER



BESTRAFUNG

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem der Einsatz einer SAGA-Fähigkeit mit dem Auslöser **Aktivierung** angesagt wurde, aber bevor sie durchgeführt wird. Verbiete den Einsatz der SAGA-Fähigkeit, **ODER** erhalte 4 Wutmarken - dein Gegner entscheidet.



EIN STURM ZIEHT AUF

Aktivierung

Entferne von bis zu 2 unterschiedlichen Einheiten je 1 Ermüdungsmarke, **ODER** erhalte 2 Wutmarken - dein Gegner entscheidet.



HEIDNISCHES RÜSTUNG

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Die Rüstung deiner Einheit steigt um 1, **ODER** du erhältst 2 Wutmarken - dein Gegner entscheidet.



HOLMGANG

Nahkampf

Gib bis zu 6 Wutmarken aus.

Erhalte für jede ausgegebene Wutmarke 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel. Für jeden so erhaltenen Würfel muss dein Gegner einen Würfel desselben Typs ablegen.



STURM DES NORDENS

Aktivierung

Wähle eine gegnerische Einheit. Wirf 3 Würfel. Für jedes Ergebnis von 5 oder mehr erleidet die Einheit 1 Verlust.

ODER erhalte 3 Wutmarken - dein Gegner entscheidet.



HEIDNISCHER GLAUBE

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 3 Angriffs- oder 3 Verteidigungswürfel, **ODER** erhalte 2 Wutmarken - dein Gegner entscheidet.

Ist der abgelegte Würfel ein ⚡, handle diese Fähigkeit sofort ein zweites Mal ab.



JOMSBURG!

Nahkampf

Gib bis zu 6 Wutmarken aus.

Für jede ausgegebene Wutmarke erhältst du in diesem Nahkampf 2 Wiederholungswürfel, mit denen du Angriffs- oder Verteidigungswürfel wiederholen kannst.



THORS HAMMER

Nahkampf • Held

Gib bis zu 4 Wutmarken aus.

Für jede ausgegebene Wutmarke verursachst du 1 zusätzlichen Treffer bei der gegnerischen Einheit, **ODER** 1 Verlust, den deine Einheit erlitten hat, wird verhindert (alle Marken müssen für denselben Effekt ausgegeben werden).



SINGENDER STAHL

Befehl/Reaktion

Gib bis zu 6 Wutmarken aus.

Bis zum Ende des Spielzugs erhalten deine Einheiten für jede ausgegebene Marke einen Bonus-Verteidigungswürfel in jedem Nahkampf, können aber nicht die Reihen schließen.



LEGENDEN

Befehl

Gib 6 Wutmarken aus.

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs haben alle deine Einheiten eine Rüstung von 6 gegen Nahkampf- und Fernkampfattacken, und dein Gegner darf sich nicht dafür entscheiden, dass du Wutmarken erhältst.



VARJAZI

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



MILIZEN

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



SKLAVEN

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein **S** ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

heidnische Rus



FÜR DEN KHAGAN!

Nahkampf • Veteranen und Krieger

Wenn sich deine Einheit innerhalb von **K** um deinen Kriegsherrn befindet, erhältst du 3 Angriffs- oder Verteidigungswürfel, oder eine Mischung aus beiden (5, wenn der abgelegte Würfel ein **S** ist).



DER LANGE WINTER

Befehl

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs erhält jede Einheit, die einen Angriff oder Fernkampf weiter als **M** von ihrem Ziel entfernt beginnt, bevor sie ihre Aktivierung abhandelt, 1 Ermüdungsmarke.



SCHNEESTURM

Befehl/Reaktion

Wähle eine deiner Einheiten.

Bis zum Ende des Spielzugs gilt offenes Gelände innerhalb von **SK** um alle Modelle dieser Einheit als schwieriges Gelände.



STANDHAFT WIE BÄREN

Nahkampf

Lege eine Anzahl Angriffs- und/oder Verteidigungswürfel ab, die der aktuellen Rüstung deiner Einheit entspricht. Erhöhe deine Rüstung um 1.



EISIGER WIND

Befehl/Reaktion

Lege einen **L**-Messstab so auf den Spieltisch, dass sich mindestens ein Ende innerhalb von **M** um eine Tischkante befindet.

Jede Einheit, bei der wenigstens 1 Modell von dem Messstab berührt wird, erhält eine Ermüdungsmarke.



BISSIG WIE WÖLFE

Nahkampf

Senke die Rüstung deiner Einheit um 1 und erhalte Angriffs- und Verteidigungswürfel, in Höhe der neuen Rüstung deiner Einheit.

Ist der abgelegte Würfel ein **S**, entferne eine Ermüdungsmarke von deiner Einheit.



BLUTFEHDE

Nahkampf

Senke die Rüstung deiner Einheit um 1, um die Rüstung der gegnerischen Einheit um 1 zu senken.

ODER

Erhöhe die Rüstung der gegnerischen Einheit um 1, um die Rüstung deiner Einheit um 1 zu erhöhen.



ERSTARRT VOR KÄLTE

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine Einheit einen Angriff, eine Bewegung oder einen Fernkampf durchgeführt hat. Die Einheit darf in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.



DIE MEUTE

Aktivierung

Führe einen Fernkampf gegen eine gegnerische Einheit durch.

Du darfst für jede deiner Einheiten, die sich innerhalb von **M** um diese gegnerische Einheit befindet und aus mindestens 5 Modellen besteht, 2 Angriffswürfel werfen.

Bei der Durchführung dieses Fernkampfs können keine SAGA-Fähigkeiten eingesetzt werden.



ZORN DES OSTENS

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs erhalten deine Einheiten jedes Mal, wenn in einem Nahkampf ihre Rüstung gesenkt oder erhöht wird, 2 Angriffswürfel und 2 Verteidigungswürfel.



CABALLARI

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



MILES

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



PLÄNKLER

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte X Angriffs- oder Verteidigungswürfel. Lege danach einen Würfel aus deinem Schlachtpool ab.



SCHLACHTPOOL

Spezial

Alle hier platzierten Würfel müssen unterschiedliche Symbole zeigen. Wenn sich eine Fähigkeit der Franken auf X bezieht, entspricht X der Anzahl Würfel im Schlachtpool.

FRANKEN



DOMINE

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Setze eine beliebige Fähigkeit mit dem Auslöser Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion auf deinem Schlachtplan ein.

Du darfst auf diese Weise eine Fähigkeit einsetzen, die in diesem Spielzug bereits eingesetzt wurde.



PARATUS

Befehl

Nimm einen deiner verfügbaren SAGA-Würfel, drehe ihn auf ein und füge ihn zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.



DAMNATIO

Befehl

Wähle eine gegnerische Einheit, die aus maximal 3X Modellen besteht.

Bis zum Ende des Spielzugs erhältst du auf alle Angriffswürfel, die gegen diese Einheit geworfen werden, einen Bonus von +1.



VIRES

Befehl oder Befehl/Reaktion

Lege alle Würfel aus deinem Schlachtpool und den Würfel, der diese Fähigkeit aktiviert hat, ab.

Wirf diese Würfel erneut und platziere sie auf deinem Schlachtplan.



ILLUSIO

Aktivierung

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

Die Zahl der Modelle in dieser Einheit darf nicht größer sein als 3X.



ARDOR

Aktivierung

Wähle bis zu X befreundete Einheiten.

Die Einheiten werden für eine Bewegung oder einen Fernkampf aktiviert. Diese Aktivierung verursacht keine Ermüdung.



DEFENSOR

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte X+1 Verteidigungswürfel.



VINCO

Nahkampf oder Fernkampf

Verursache X/2 automatische Treffer.



POTENTIA

Nahkampf oder Fernkampf

Du darfst 2X verpatzte Angriffswürfel wiederholen.



FORTIS

Nahkampf

Erhalte X Angriffs- oder Verteidigungswürfel.

Dein Gegner muss möglichst so viele Würfel desselben Typs ablegen, wie du auf diese Weise erhalten hast.



TEULU

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



PRIODAU

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



BONNEDIG

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



AKTIVIERUNGSPOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

WALISER



VERTRAUTES TERRAIN

Befehl

In deiner nächsten Aktivierungsphase wird deine Infanterie in schwierigem und gefährlichem Gelände nicht verlangsamt.

Ist der abgelegte Würfel ein , darfst du ihn neu werfen und zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzufügen.



UNSER LAND

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Bewegungsaktivierung durchgeführt wurde.

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Angriff.



HINTERHALT

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Bewegungsaktivierung durchgeführt wurde.

Eine deiner Einheiten innerhalb von **M** um die aktivierte gegnerische Einheit, darf für einen Fernkampf gegen diese gegnerische Einheit aktiviert werden.



WILDER ANGRIFF

Aktivierung

Einheit mit Wurfspieren

Aktiviere eine deiner Einheiten für einen Angriff. Im folgenden Nahkampf erhält sie eine Anzahl Bonus-Angriffswürfel, die der Anzahl ihrer Angriffswürfel in einem Fernkampf entspricht.



DIE PFERDEHERREN

Aktivierung

Aktiviere bis zu 3 berittene Einheiten für eine Bewegung oder einen Angriff.

Einheiten, die mit dieser Aktivierung angreifen, erhalten im folgenden Nahkampf 2 Bonus-Angriffswürfel.



VERHÖHNEN

Aktivierung

Bestimme eine gegnerische Einheit (Veteranen und Helden dürfen nur bei einem  gewählt werden).

Die Einheit wird für einen Angriff auf das nächste wählbare Ziel aktiviert **ODER** sie erhält 1 Ermüdungsmarke - dein Gegner entscheidet.



KRIEGSTANZ

Nahkampf

Hat die gegnerische Einheit die Reihen geschlossen, erhöhe deine Rüstung um 1. Andernfalls erhalte 3 Angriffswürfel.



FINTE

Nahkampf

Lege 2 Angriffswürfel ab, um 4 Verteidigungswürfel zu erhalten.



AUSWEICHEN

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Einheit für einen Fernkampf oder einen Angriff aktiviert wurde, aber bevor die Aktivierung durchgeführt wird. Aktiviere eine deiner Einheiten für eine Bewegung.



EIN LAND, EIN KÖNIG

Aktivierung

Alle deine Einheiten mit nur einer Ermüdungsmarke legen diese ab.

ODER

Aktiviere alle deine Einheiten für eine Bewegung.



NORSEMEN

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



BONNACHT'S

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



SKLAVEN

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

• Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Nur SAGA-Fähigkeiten können hier Würfel platzieren.

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein ⚡ ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

NORDISCHE GÄLEN



BLUTVERGIESSEN

Nahkampf oder Fernkampf

Nachdem der Nahkampf oder Fernkampf durchgeführt wurde, darfst du so viele deiner verfügbaren SAGA-Würfel werfen, wie Modelle als Verluste entfernt wurden (deine und die des Gegners). Platziere alle so geworfenen SAGA-Würfel auf deinem Kampfbonus.



TODESTANZ

Aktivierung

Wähle bis zu 3 deiner nicht-erschöpften Einheiten. Jede erhält eine Ermüdungsmarke. Wirf für jede so verteilte Ermüdungsmarke einen deiner verfügbaren SAGA-Würfel und platziere ihn auf deinem Kampfbonus.



GEBALLTE FÄUSTE

Nahkampf

Nimm 3 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und platziere sie auf deinem Kampfbonus (4, wenn der abgelegte Würfel ein ⚡ ist).



ENTSCHLOSSENHEIT

Nahkampf

Wenn deine Einheit den Nahkampf gewinnt, darf dein Gegner sie bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs nicht angreifen.



VERZICHTBAR

Befehl oder Befehl/Reaktion

Bis zum Ende des Spielzugs können Einheiten der Nordischen Gälén (keine Bauern), wenn sie eine Ermüdungsmarke erleiden würden, diese stattdessen einer befreundeten, nicht erschöpften Einheit Bauern (Sklaven) innerhalb von **K** zuweisen.



ZORN DER NORDMÄNNER

Nahkampf • Helden und Veteranen

Bis zum Ende des Nahkampfs wird der Text der Kampfbonus-Fähigkeit zu:

Füge den Treffern, die du verursachst, einen zusätzlichen automatischen Treffer hinzu **ODER** erhöhe die Rüstung deiner Einheit um 1 (nutze beide Effekte, wenn der abgelegte Würfel ein ⚡ ist).



KREISCHENDE ÄXTE

Nahkampf

Erhalte 3 Angriffswürfel. In diesem Nahkampf erhältst du jedes Mal 1 zusätzlichen Angriffswürfel, wenn du deinen Kampfbonus einsetzt.



UNGEBROCHEN

Befehl

Bis zum Ende des Spielzugs darfst du jedes Mal, wenn dein Gegner eine deiner Ermüdungsmarken einsetzt, einen deiner verfügbaren SAGA-Würfel werfen und ihn auf deinem Kampfbonus platzieren (ist der hier eingesetzte Würfel ein ⚡, platziere stattdessen jeweils ein ⚡ auf dem Kampfbonus).



KÖNIG DER INSELN

Befehl

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs, hat dein Kriegsherr eine Rüstung von 6.

Jedes Mal, wenn er bis dahin an einem Nahkampf oder Fernkampf beteiligt ist, darfst du einen deiner verfügbaren SAGA-Würfel werfen und ihn auf deinem Kampfbonus platzieren.



DIE GÄLEN!

Fernkampf

Erhalte 2 Angriffswürfel. In diesem Fernkampf erhältst du jedes Mal 1 zusätzlichen Angriffswürfel, wenn du deinen Kampfbonus einsetzt.



FIANNA

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



BONNACHT'S

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



KERNS

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

IREN



SÖHNE DER DANA

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit nach einer gegnerischen Bewegungsaktivierung ein, wenn die aktivierte Einheit ihre Bewegung innerhalb von **K** um ein schwieriges Geländestück beendet hat.

Führe einen Fernkampfangriff gegen diese Einheit durch, für den du 4 Angriffswürfel erhältst. Während dieses Fernkampfs dürfen keine SAGA-Fähigkeiten eingesetzt werden.



FIR BOLG

Nahkampf oder Fernkampf

Erhalte 3 Angriffswürfel. Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, verursacht jeder Angriffswürfel, der eine "6" oder höher erzielt, einen zusätzlichen automatischen Treffer.



AUGENBLICK DER WAHRHEIT

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Der Schritt, in dem SAGA-Fähigkeiten eingesetzt werden dürfen, endet sofort.



HEIRS OF MIL

Befehl/Reaktion

Wähle eine deiner Einheiten, die sich innerhalb von **SK** um ein Stück schwieriges Gelände befindet. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs, darf eine gegnerische Einheit diese Einheit nur dann beschießen oder angreifen, wenn sie innerhalb von **K** zu deiner Einheit ist.



SIDH

Fernkampf

Lege alle deine Angriffswürfel ab.

Bei der nächsten Nah- oder Fernkampfattacke, an der die gegnerische Einheit beteiligt ist, erhältst du einen Bonus von +1 auf alle deine Angriffswürfel (wenn der abgelegte Würfel ein  ist, gilt der Bonus für alle Nah- und Fernkampfattacken gegen die Zieleinheit in diesem Spielzug).



GEISTER DES LANDES

Nahkampf

Wenn sich deine Einheit innerhalb von **SK** um ein Stück schwieriges Gelände befindet, erhält jeder deiner Verteidigungswürfel einen Bonus von +1.



BLUT DER KÖNIGE

Befehl • Held

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs erhalten alle deine Helden mit der Sonderregel **Zähigkeit (1)** stattdessen **Zähigkeit (2)**.



DER ALTE WEG

Aktivierung

Aktiviere Einheiten, deren Anzahl der Zahl der Helden in deiner Armee entspricht, für eine Bewegung oder einen Angriff (oder einen Fernkampf, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).

Mindestens die Hälfte der aktivierten Einheiten müssen Krieger sein.



KLAGE DER BANSHEE

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Verteidiger

Erhalte 2 Verteidigungswürfel.

Du darfst eine Anzahl verpatzter Verteidigungswürfel wiederholen, die der Anzahl der Ermüdungsmarken der gegnerischen Einheit entspricht.



DAS HERZ IRLANDS

Nahkampf • Held

Du verursachst zwei zusätzliche automatische Treffer. Wenn der Held in diesem Nahkampf zum ersten Mal die Sonderregel **Zähigkeit** nutzt, erhält er hierfür keine Ermüdungsmarke.



THANE

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



SOER-CHELE

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



DOER-CHELE

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte einen Angriffs- oder einen Verteidigungswürfel (zwei Angriffs- oder zwei Verteidigungswürfel, wenn der abgelegte Würfel ein  ist).



AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

schotten



HALTET ZUSAMMEN!

Aktivierung

Veteranen und Krieger

Aktiviere eine Einheit für einen Angriff.

Im folgenden Nahkampf gilt deine Einheit als Verteidiger und die gegnerische Einheit als Angreifer.



UNERMÜDLICH

Nahkampf

Eine Einheit, die die Reihen geschlossen hat

Entferne nach Beendigung des Nahkampfs eine Ermüdungsmarke von deiner Einheit.



GEBT NICHT NACH!

Befehl/Reaktion

Wirf 3 deiner verfügbaren SAGA-Würfel und platziere sie auf dem Schlachtplan auf Fähigkeiten, auf denen keine aktiven SAGA-Würfel liegen.



ABLENKUNGSSALVE

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit für einen Fernkampf.

Während dieses Fernkampfs erhältst du 2 Bonus-Angriffswürfel und dein Gegner kann keine zusätzlichen Verteidigungswürfel generieren.



LANGSPEERE

Nahkampf

Infanterie ohne Fernkampfwaffen

Lege bis zur Hälfte deiner Angriffswürfel ab.

Du erhältst für jeden abgelegten Würfel einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.



AUF ABSTAND HALTEN

Nahkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 3 Verteidigungswürfel.



JENSEITS DES WALLS

Nahkampf

Wenn du mehr Verteidigungswürfel als Angriffswürfel hast, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Verteidigungswürfel.

Wenn der abgelegte Würfel ein  ist, darfst du außerdem alle erzielten 1er und 2er bei deinen Angriffswürfen einmal neu werfen.



SPEERE SCHLEUDERN

Aktivierung

Aktiviere alle deine Infanterieeinheiten ohne Fernkampfwaffen für einen Fernkampf. Für die Dauer dieses Fernkampfs gelten sie als mit Wurfspießen bewaffnet.

Diese Aktivierungen verursachen keine Ermüdung.



GEGENANGRIFF

Nahkampf • Veteranen und Krieger

Erhalte 2 Angriffswürfel für jeden deiner Verteidigungswürfel, die du zum jetzigen Zeitpunkt hast.



SPEERWALL

Nahkampf • Veteranen und Krieger

Wirf einen Würfel für jedes Modell in deiner Einheit. Für jedes Ergebnis, das kleiner ist als die Rüstung deiner Einheit, erhältst du 1 Angriffswürfel und 1 Verteidigungswürfel.



CUSTODES

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Veteranen oder einen Helden.



PEDITES

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Krieger.



SERVI

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit Bauern.



KAMPFBONUS

Nahkampf, Fernkampf oder Fernkampf/Reaktion

Erhalte 1 Angriffs- oder 1 Verteidigungswürfel (2 Angriffs- oder 2 Verteidigungswürfel, wenn 2 abgelegte Würfel ein ✂ ist).

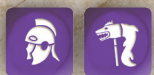


AKTIVIERUNGS-POOL

Befehl

Nimm 2 deiner verfügbaren SAGA-Würfel, wirf sie und füge sie zu deinen inaktiven SAGA-Würfeln hinzu.

DIE LETZTEN RÖMER



VERTEIDIGUNG

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Einheit für einen Fernkampf aktiviert wurde, aber bevor der Fernkampf durchgeführt wird.

Du wählst das Ziel des Fernkampfs. Es muss eine deiner Einheiten sein, die sich in Reichweite befindet und zu der die fernkämpfende Einheit eine Sichtlinie hat.



KAMPFRAUSCH

Nahkampf • Verteidiger

Deine Einheit erhält eine Ermüdungs-marke, um 3 Angriffs- und 3 Verteidigungswürfel zu erhalten. Dein Gegner darf deine Ermüdungs-marken in diesem Nahkampf nicht einsetzen.



KONTOS

Nahkampf • Einheit aus berittenen Veteranen ohne Fernkampfwaffen

Die gegnerische Einheit muss 3 Angriffs- oder 3 Verteidigungswürfel ablegen (du entscheidest).

Erhalte 3 Angriffswürfel, wenn du ein ✂ ablegst.



INDIREKTER BESCHUSS

Aktivierung • Einheit mit Bögen

Aktiviere eine Einheit für einen Fernkampf, für den du 3 Bonus-Angriffswürfel erhältst. Während dieses Fernkampfs werden alle Modelle dieser Einheit behandelt, als ob sie eine Sichtlinie zum Ziel hätten.



BESCHÜTZEN

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, nachdem eine gegnerische Einheit für einen Angriff aktiviert wurde, aber bevor der Angriff durchgeführt wird.

Du wählst das Ziel des Angriffs. Zum Zeitpunkt der Auswahl muss wenigstens ein Modell der gegnerischen Einheit die gewählte Einheit erreichen können.



ÜBERLEGENE TAKTIK

Nahkampf

Erhalte 1 Angriffs- und 1 Verteidigungswürfel (jeweils 2, wenn der abgelegte Würfel ein ✂ ist).

Erhalte 1 zusätzlichen Angriffs- **ODER** Verteidigungswürfel.



GEBÜNDELTE SALVE

Aktivierung

Aktiviere alle deine Infanterieeinheiten mit Fernkampfwaffen für einen Fernkampf.



FLANKENMANÖVER

Aktivierung

Aktiviere eine Einheit für eine Bewegung, die keine Ermüdung verursacht. Die Bewegung muss zu jedem Zeitpunkt außerhalb von **M** zu allen gegnerischen Einheiten erfolgen.

Ist der abgelegte Würfel ein ✂, darfst du ihn neu werfen und auf deinem Schlachtplan platzieren.



STRATEGIKON

Befehl oder Befehl/Reaktion

Platziere 8 Würfel auf dieser Fähigkeit, nachdem du sie eingesetzt hast.

Während jedes Nahkampfs dieses Spielzugs, darfst du einmal, anstatt eine SAGA-Fähigkeit einzusetzen, bis zu 4 dieser Würfel nehmen und sie zu den Angriffs- oder Verteidigungswürfeln deiner Einheit hinzufügen.

Lege am Ende des Spielzugs alle auf dieser Fähigkeit verbliebenen Würfel ab.



VERWIRRENDE SALVE

Nahkampf

Erhalte 2 Verteidigungswürfel (4 Verteidigungswürfel, wenn die Einheit Fernkampfwaffen besitzt und aus mindestens 6 Modellen besteht).

