

ÄRA der Wikinger

🌀 Korrekturen und Klarstellungen

Klarstellungen zu Fraktionen und Söldnern

• FRAKTIONSREGELN DER WALISER (S. 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.

• KLIBANOPHOROI (S. 30)

Diese Einheit besteht aus Veteranen.

• IREN (S. 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.

Irische Wolfshunde können nicht die Reihen schließen.

• RURIK (S. 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: SIGVALDI STRUT-HARALDSSON (S. 56)

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

• EGIL SKALAGRIMSON (S. 64)

Seine Rüstung beträgt 6, selbst mit seiner schweren Waffe.

• JARL SIGVALDI (S. 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.

• RACHSÜCHTIGE MÖNCHE (S. 66)

Wenn mehrere Modelle gleichzeitig aus einer Einheit Rachsüchtiger Mönche entfernt werden, wirfst du so viele Würfel wie Verluste aus der Einheit entfernt wurden. Du darfst auch nur einen Teil der Würfel nutzen, die dir zustehen.

Die Würfel werden gleichzeitig geworfen, bevor sie auf dem Schlachtplan platziert werden.

• STRATEGOS (SCHLACHTPLAN DER LETZTEN RÖMER)

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

• 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.

• UMHERZIEHENDE KRIEGER (SEITE 66)

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

Klarstellungen zu Schlachtplänen

• WIKINGER: NJORD

Die Fähigkeit betrifft alle Einheiten innerhalb von **M**, nicht nur Einheiten der Armee der Wikinger.

• 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.

• JOMSWIKINGER: SINGENDER STAHL

Die Wurfspere, mit denen die Jomswikinger ausgerüstet sind, erlauben es ihnen, nach der Bewegung kostenlos für einen Fernkampf aktiviert zu werden, der keine Ermüdung erzeugt. Genau das ist der Sinn dieser Fähigkeit!

• DIE LETZTEN RÖMER: INDIREKTER BESCHUSS

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

• NORDISCHE GÄLEN: ZORN DER NORDMÄNNER

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

• ANGLODÄNEN: ERSCHÖPFUNG

Beachte, dass du 3 Einheiten wählen musst, um diese Fähigkeit einzusetzen, es dürfen aber auch deine eigenen sein. Eine erschöpfte Einheit, die auf diese Weise gewählt wird, ignoriert die ihr zugeteilte Ermüdung.

• 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.

🎯 Korrekturen

• SCHLACHTPLAN DER WIKINGER

🎯 Njord

Ersetze die Fähigkeit durch:



• SCHLACHTPLAN DER ANGLODÄNEN

🎯 Einschüchterung

Ersetze die Fähigkeit durch:



• SCHLACHTPLAN DER JOMSWIKINGER **NEU!**

🎯 Singender Stahl

Ersetze die Fähigkeit durch:



• SCHLACHTPLAN DER NORMANNEN

🎯 Umzingeln

Ersetze die Fähigkeit durch:



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.

• SCHLACHTPLAN DER WALISER

🎯 Ein Land, Ein König

Ersetze die Fähigkeit durch:



Beachte: Der Spieler der Waliser muss wählen, ob er Ermüdung von seinen Einheiten entfernen oder sie für eine Bewegung (und nur für eine Bewegung) aktivieren möchte.

• SCHLACHTPLAN DER NORDISCHEN GÄLEN

🎯 *Verzichtbar*

Ersetze die Fähigkeit durch:



🎯 *Zorn der Nordmänner*

Ersetze die Fähigkeit durch:



🎯 *Blutvergiessen*

Ersetze die Fähigkeit durch:



• SCHLACHTPLAN DER FRANKEN

🎯 *Damnatio*

Ersetze die Fähigkeit durch:



• SCHLACHTPLAN DER LETZTEN RÖMER

🎯 *Indirekter Beschuss*

Ersetze die Fähigkeit durch:



🎯 *Kontos*

Ersetze die Fähigkeit durch:



Beachte, dass Ragnars Antwort zu Kontos (Seite 31) nun inkorrekt ist. Er sollte natürlich antworten, dass für jede gewürfelte 3 oder mehr ein Angriffs- oder Verteidigungswürfel verloren geht.

• NORMANNEN: FRAKTIONSREGELN (S. 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.“

• IREN: BRIAN BORU (S. 38)

Ersetze den ersten Satz durch:

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

Söldner

• JARL SIGVALDI (S. 64)

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

• GALL-GAEDHIL (S. 65)

Füge am Ende von Wildheit folgenden Satz ein:

Wenn eine ihrer Aktivierungen verhindert wird (aus einem beliebigen Grund, auch einem fehlgeschlagenen Angriff), dürfen sie in diesem Spielzug nicht mehr aktiviert werden.

Füge am Ende von Auge um Auge folgenden Satz ein:

Die Zahl der so verursachten Treffer darf die Hälfte der Gall-Gaethil-Modelle in der Einheit nicht übersteigen.

• UMHERZIEHENDE KRIEGER (S. 66)

Die Sonderregel Auf Leben und Tod kann nur vor der ersten Aktivierung im Spielzug des sie kontrollierenden Spielers eingesetzt werden. Anders gesagt: du kannst sie nicht im Spielzug des Gegners einsetzen.

• PERSÖNLICHER CHAMPION (S. 69)

Ändere den Wert für SAGA-Würfel auf 1.

• 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)

Ändere den Wert für SAGA-Würfel auf 0.

• FLÄMISCHE SÖLDNER (SEITE 65)

Füge folgenden Satz am Ende der Sonderregel „Infanterie“ ein:

Zusätzlich dürfen Flämische Söldner nur einmal pro Spielzug vom sie kontrollierenden Spieler aktiviert werden.

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