

ÄRA DER INVASIONEN

🎯 Klarstellungen

Klarstellungen zu Fraktionen und Söldnern

ELEFANTEN (SEITE 14)

Wie viele automatische Treffer verursacht eine Einheit aus zwei Elefanten?

Jeder Elefant verursacht 2 automatische Treffer (4 gegen eine Einheit, die die Reihen geschlossen hat oder über die Sonderregel Reittiere (Pferde) verfügt). Eine Einheit aus zwei Elefanten verursacht somit 4 automatische Treffer (oder 8, wenn die gegnerische Einheit die Reihen geschlossen hat oder über Reittiere (Pferde) verfügt).

RÖMER

Welche Kampfkraft hat eine Manuballista, die eine Elefanten-Einheit als Ziel wählt?

Jeder Elefant zählt als ein Modell, da die Sonderregel Charisma nur für SAGA-Fähigkeiten gilt. Daher hat eine Manuballista eine Kampfkraft von 1, wenn sie eine Einheit aus einem oder zwei Elefanten als Ziel wählt.

BRITEN

Kann ein Kriegsherr mit einem Kriegsbanner ausgerüstet werden, wenn er mit Gefährten eine Heldenhafte Einheit bildet?

Ja, da spricht nichts dagegen. Wende die Regeln auf Seite 15 von SAGA: Ära der Invasionen an und reduziere die Kampfkraft deines Kriegsherrn entsprechend. Die Kampfkraft der Gefährten bleibt unverändert.

Können Gefährten von Inspirationseffekten profitieren?

Nein. Sie profitieren jedoch von Fähigkeiten, die Helden vorbehalten sind, da sie mit dem Kriegsherrn eine Heldenhafte Einheit bilden.

Zählt ein Kriegsherr, der mit Gefährten eine Heldenhafte Einheit bildet, weiterhin als Kriegsherr?

Ja.

Behält er die Sonderregeln des Kriegsherrn?

Ja. Seine Einheit behält die Kriegsherrn-Regeln mit Ausnahme von Leibwache. Diese Sonderregel kann erst eingesetzt werden, wenn der Held das letzte Modell der Einheit ist, wie auf Seite 36 des Regelbuchs beschrieben.

Wird außerdem die Sonderregel Folgt mir! eingesetzt, kann die Reichweite von einer beliebigen Figur der Heldenhaften Einheit aus gemessen werden.

Welche Einheiten können von Fähigkeiten des Schlachtplans profitieren, die Helden oder Heldenhaften Einheiten vorbehalten sind?

Helden, einschließlich des Kriegsherrn der Armee (auch wenn er mit Gefährten eine Heldenhafte Einheit bildet), sowie Söldner-Helden mit der Sonderregel Loyal.

Söldner

PERSÖNLICHER CHAMPION (SEITE 65)

Wenn der Kriegsherr über einen Kriegsstromwagen verfügt, muss der Champion auf einem Pferd reiten und mit Wurfspeeren ausgerüstet sein.

BISCHOF (SEITE 67)

Kann der Bischof sich selbst als Ziel der Fähigkeit Göttliches Urteil wählen?

Ja. Er kann 1 Ermüdungsmarke auf eine befreundete Einheit innerhalb von **M** um ihn übertragen oder 1 Ermüdungsmarke von einer Einheit innerhalb von **M** erhalten.

FOEDERATI (SEITE 67)

Erhalten die Foederati durch ihre Sonderregel Wilder Angriff auch während des zweiten Nahkampfs Bonus-Angriffswürfel?

Nein, nur während des ersten Nahkampfs.

ORTSANSÄSSIGE (SEITE 68)

Wenn du das Szenarioheft für Turniere von Studio Tomahawk verwendest, folgt das durch die Ortsansässigen hinzugefügte Geländestück den Regeln im Abschnitt *Zusätzliche Geländestücke*.

Entscheidest du dich, mithilfe der Ortsansässigen ein Geländestück zu verschieben, musst du ebenfalls die Regeln im Abschnitt *Zusätzliche Geländestücke* beachten (das Geländestück muss weiterhin weiter als **K** von allen anderen Geländestücken und Missionszielmarkern entfernt sein).

Schlachtplan-Klarstellungen

GOTEN

Kann die Ermüdung von Einheiten, die mit der SAGA-Sonderfähigkeit Entschlossenheit aktiviert wurden, genutzt werden, um ihre Aktivierung zu verhindern?

Nein. Die Angriffsaktivierung kann weder durch das Ausgeben von Ermüdung verhindert noch verkürzt werden. Die Absicht dieser Fähigkeit ist, dass die Goten fest entschlossen sind, anzugreifen – komme, was wolle!

PIKTEN

Funktioniert die Fähigkeit Kundschafter auch in einem Fluss?

Die Regeln des Flusses (Seite 17 im Buch der Schlachten) haben Vorrang vor dem Effekt dieser SAGA-Fähigkeit, da der Fluss streng genommen kein normales Geländestück ist. Da die Regeln des Flusses ein Hindernis für alle Fraktionen darstellen sollen – auch für solche, die sich normalerweise problemlos durch schwieriges Gelände bewegen können –, haben wir uns entschieden, an dieser Absicht festzuhalten.

Kann der Gegner die Ermüdung einer mit Kundschafter aktivierten Einheit nutzen, um ihre Aktivierung zu verhindern?

Ja. Er kann die Ermüdung der Einheit jedoch nicht nutzen, um ihre Bewegung zu verkürzen.

Für welche Arten von Aktivierungen funktioniert die Fähigkeit Ortskenntnis, wenn ein  abgelegt wird?

Der zweite Teil dieser Fähigkeit funktioniert nur, wenn du eine Einheit für eine Bewegung aktivierst. Aktivierst du eine Einheit für einen Angriff, gelten die üblichen Einschränkungen.

RÖMER: FRAKTIONSREGELN (SEITE 18)

Füge hinzu:

Eine römische Armee kann bis zu zwei Einheiten Manuballistae rekrutieren.

GOTEN: THEODERICH I. (SEITE 31)

Ersetze die Sonderregel Kriegerkönig durch:

Zu Beginn jedes Nahkampfs erhöht sich Theoderichs Kampfkraft für jede Ermüdungsmarke, die er hat, um 1. Zusätzlich erhält er so viele Bonus-Verteidigungswürfel, wie er aktuell Ermüdungsmarken hat.

BRITEN: INSPIRATION (SEITE 36)

Ersetze den ersten Aufzählungspunkt der Inspirationsregel durch:

- Eine Einheit ist inspiriert, wenn sie sich innerhalb von **K** um ihren Kriegsherrn oder innerhalb von **SK** um einen befreundeten Helden befindet (einschließlich Söldner-Helden mit der Sonderregel Loyal).

BRITEN: GEFÄHRTEN (SEITE 36)

Füge hinzu:

Du kannst 2 Gefährten rekrutieren, nicht mehr und nicht weniger. Gefährten haben die folgenden Profilwerte:

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
0	5 (5)	2	Selbe Ausrüstung wie der Kriegsherr*
Sonderregeln			
Heldenhafte Einheit			

*Mit Ausnahme des Kriegsanners. Die Rüstung der Gefährten muss entsprechend ihrer Ausrüstung angepasst werden.

FRANKEN: FRANCISCAS (SEITE 53)

Ersetze den letzten Satz durch:

Söldner-Einheiten gelten nicht als mit Franciscas ausgerüstet, es sei denn, sie verfügen über die Sonderregel Loyal.

SÖLDNER: BISCHOF (SEITE 67)

Ersetze die Sonderregel Göttliches Urteil durch:

Einmal während deiner Aktivierungsphase darfst du 1 Ermüdungsmarke zwischen zwei befreundeten Einheiten innerhalb von **M** um den Bischof ODER zwischen zwei gegnerischen Einheiten innerhalb von **M** um den Bischof verschieben.

SÖLDNER: ORTSANSÄSSIGE (SEITE 68)

Ersetze die drei Aufzählungspunkte der Sonderregel Aufklärung durch:

- Füge ein kleines Stück niedriges und schwieriges Gelände hinzu, das keine Deckung bietet und weiter als **K** von allen anderen Geländestücken oder Missionszielmarkern entfernt ist;
- Verschiebe ein Geländestück um bis zu M an eine beliebige Stelle, die weiter als K von allen anderen Geländestücken oder Missionszielmarkern entfernt ist, sofern das Geländestück nicht selbst ein Missionsziel des Szenarios darstellt;

- Oder entferne ein kleines Geländestück, das kein Missionsziel des Szenarios darstellt.

SÖLDNER: KAMPFHUNDE (SEITE 68))

Füge die folgende Regel hinzu:

- Kampfhunde können nicht die Reihen schließen.

Schlachtpläne

• SCHLACHTPLAN DER SACHSEN



WILD




BEFEHL

Wähle eine eigene Nicht-Söldnereinheit aus Veteranen oder Krieger.

Bis zum Ende des Spielzugs erhält sie in jedem Nahkampf 3 Bonus-Angriffswürfel. Wirf nach dem ersten gewonnenen Nahkampf einen verfügbaren Saga-Würfel und platziere ihn auf Ingrim.



SPOTT



FERNKAMPF/REAKTION

Erhalte 2 Verteidigungswürfel. Solltest du keinen Verlust erleiden, erhält die fernkämpfende Einheit eine zusätzliche Ermüdungsmarke.



• SCHLACHTPLAN DER BRITEN



STUR




NAHKAMPF

Erhalte 2 Verteidigungswürfel.

Ist deine Einheit **inspiriert**, verhindere einen Verlust, den sie in diesem Nahkampf erleidet.



PENDRAGON




NAHKAMPF

Kriegsherr

Wähle: Du darfst alle Angriffswürfel, die eine 1 oder 2 erzielen, einmal neu werfen.

ODER entferne sofort eine Ermüdungsmarke von deiner Einheit. Wenn du ein  nutzt, nutze beide Effekte.



• SCHLACHTPLAN DER PIKTEN

SCHILDWALL



BEFEHL/REAKTION

Wähle einen Helden. Bis zum Ende des Spielzugs gelten diese Einheit und alle Einheiten, die sie **inspiriert** in Fernkämpfen als in leichter Deckung befindlich. Dies gilt auch für berittene Einheiten.



Ersetze *Bleibt standhaft* mit:

GEWALTMARSCH



BEFEHL/REAKTION

Aktiviere einen Helden und bis zu 2 weitere Einheiten, die er **inspiriert** für eine Bewegung von **K**.

• SCHLACHTPLAN DER FRANKEN

MOMENTUM



BEFEHL

Entferne eine beliebige Anzahl Marker, um entsprechend viele Nicht-Söldnereinheiten zu wählen. Bis zum Ende des Spielzugs erhalten diese Einheiten die Sonderregel *Entschlossenheit* und im Nahkampf einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfel.

VOLK DER FRANKEN




AKTIVIERUNG

Wähle einen befreundeten Helden und aktiviere bis zu 3 andere befreundete Einheiten innerhalb von **M** um den Helden für eine Bewegung, einen Angriff oder zum Ausruhen.



• SCHLACHTPLAN DER GOTEN

GRATIA



FERNKAMPF/REAKTION ODER NAHKAMPF

Erhalte 2 zusätzliche Verteidigungswürfel. Wenn deine Einheit zu Fuß ist und mindestens 1 Ermüdungsmarke hat, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigungswürfel.



KUNDSCHAFTER





AKTIVIERUNG

Aktiviere 1 Einheit für eine Bewegung, oder 2 Einheiten, wenn der abgelegte Würfel ein  ist. Sie haben für diese Bewegung eine Reichweite von **L**. Diese Bewegung kann nicht durch Gelände oder Ermüdung reduziert werden. Die Einheiten dürfen bis zum Ende des Spielzugs nicht für einen Fernkampf aktiviert werden.



ORTSKENNTNIS




BEFEHL

Wähle ein Stück schwieriges Gelände. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs erhalten befreundete Infanterie Einheiten, die sich vollständig in diesem Gelände befinden 2 Bonus-Verteidigungswürfel. Bei einem  verlangsamt es die Bewegung deiner Einheiten nicht mehr.

FINTE




NAHKAMPF

Eine Einheit, die angegriffen hat

Hat die gegnerische Einheit mehr als 6 Angriffswürfel, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Verteidigungswürfel. Andernfalls erhältst du 3 zusätzliche Angriffswürfel.

ANPIRSCHEN




FERNKAMPF

Befindet sich deine Einheit innerhalb von **K** um schwieriges Gelände, erhältst du 3 zusätzliche Angriffswürfel.

• SCHLACHTPLAN DER RÖMER

KOMBINIERTE FORMATION




AKTIVIERUNG

Aktiviere eine Einheit Krieger für einen Fernkampf. Für diesen Fernkampf werden Reichweite und Sichtlinie von einem beliebigen Punkt einer anderen befreundeten Einheit vollständig innerhalb von **K** aus gemessen.



• SCHLACHTPLAN DER HUNNEN

✂

PANIK



AKTIVIERUNG/REAKTION

Setze diese Fähigkeit ein, wenn eine gegnerische Einheit innerhalb von **M** um eine deiner Hunneneinheiten aktiviert wird, aber bevor die Aktivierung durchgeführt wird. Die gegnerische Einheit erhält eine Ermüdungsmarke.

✂

DIE ENDLOSE HORDE

  

AKTIVIERUNG

Aktiviere bis zu 3 Einheiten für eine Bewegung, die für Hunneneinheiten keine Ermüdung erzeugt. Bis zum Ende des Spielzugs können sie nicht mehr für einen Fernkampf aktiviert werden.

✂

• SCHLACHTPLAN DER SASSANIDEN

AHRIMANS FLUCH

 

FERNKAMPF

Die gegnerische Einheit erhält keinen Vorteil durch Deckung.

✂

✂

NEUE KRAFT

  

BEFEHL ODER BEFEHL/REAKTION

Entferne 1 Ermüdungsmarke von einer befreundeten Elefanteneinheit oder einer Einheit ohne Fernkampfaffen (2 Ermüdungsmarken, wenn du ein  nutzt).

✂

✂

SALVENSCHUSS



BEFEHL

Wähle eine Einheit mit Kompositbögen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhöht sich ihre Reichweite in Fernkämpfen um **M**.

✂

UNERBITTLICHER VORMARSCH



AKTIVIERUNG

Aktiviere eine Elefanten- oder Veteraneneinheit für eine Bewegung und verursache dann bei einer gegnerischen Einheit innerhalb von **K**, um die aktivierte Einheit, eine Ermüdung.

Bei einem  erzeugt diese Aktivierung bei deiner Einheit keine Ermüdung.

✂

GERÜSTET



NAHKAMPF

Aktiviere einen Helden, Elefanten oder eine Einheit Veteranen für einen Angriff. Erhöhe im folgenden Nahkampf deine Rüstung um 1 und erhalte 2 Bonus-Verteidigungswürfel, wenn du gegen Infanterie kämpfst.



Ein besonderer Dank gilt ealdorman_andrews, Staks und ihren Mitspielern für ihr Engagement und ihre wertvollen Beiträge bei der Erstellung dieses Dokuments sowie dafür, der Fraktion König Artus neuen Schwung verliehen zu haben!

Ein großes Dankeschön geht außerdem an Tim „Peeker“ Pasch, Julian Suitor, Gavin Donnelly und Bryan Lunny, die sich bereit erklärt haben, dieses Dokument Korrektur zu lesen, und ihre Aufgabe sehr ernst genommen haben. Ihr seid großartig!