Ära der Ritter

Korrekturen

• HUSSITEN-WAGEN (SEITE 60) NEU!

Ersetze den dritten Satz durch:

Ein Hussiten-Wagen wird wie eine Einheit Bauern aktiviert. Beim Zusammenstellen deiner Armee darfst du nicht mehr als die Hälfte deiner SAGA-Punkte für die Rekrutierung von Hussiten-Wagen ausgeben.

Ersetze das Profil des Hussiten-Wagens wie folgt:

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
1	5 (5)	4 (4)	Hakenbüchsen
Sonderregeln			
Charisma, Schussplattform, Schwerfällige Konstruktion, Zähigkeit (2).			

• HAKENBÜCHSEN (SEITE 61) NEU!

Ersetze den ersten Satz durch:

Ein Hussiten-Wagen besitzt sowohl im Nahkampf als auch gegen Fernkampfattacken eine Rüstung von 5 und erhält sowohl im Nahkampf als auch gegen Fernkampfattacken einen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfel.

• TABORITEN (SEITE 61) NEU!

Ersetze den zweiten Absatz durch:

Eine einzige Einheit Bauern kann zu Taboriten aufgewertet werden. Diese Einheit hat keine besondere Ausrüstung und im Nah- und Fernkampf eine Rüstung von 3. Allerdings wird sie wie eine Einheit Veteranen aktiviert.

Einmal in ihrem Spielzug können die Taboriten eine kostenlose Angriffsaktivierung durchführen, die ganz normal Ermüdung verursacht.

Sie besitzen eine Kampfkraft von 1, wenn sie sich im Nahkampf mit einer Einheit Veteranen oder Helden befinden.

• CONDOTTIERI (SEITE 66) NEU!

Disziplin

Ersetzt den letzten Satz vor dem Beispiel durch:

Zu Beginn deiner Befehlsphase werden alle deine Disziplin-marker abgelegt.

• WILDE SCHOTTEN UND GALLOWGLASSES (SEITE 80) NEU!

Ersetze die Sonderregel Unbändig durch:

Jedes Mal, wenn die Wilden Schotten Angreifer in einem Nah-kampf sind, erhalten sie zusätzliche Angriffswürfel in Höhe der Hälfte der Modelle ihrer Einheit.

Schlachtpläne

Ersetze folgenden Fähigkeiten wie folgt:

• SCHLACHTPLAN DER FRANZOSEN NEU!

Vollharnisch



BEFEHL
VETERANEN

Wähle bis zu 2 befreundete Einheiten. Sie erhalten bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs im Nahkampf *Zähigkeit (1)* und gegen Fernkampfattacken *Zähigkeit (2)*.

Allerdings führen sie alle ihre Bewegungen und Angriffe mit einem einzelnen K -Messstab durch. (M ,wenn sie auf ungerüsteten Pferden reiten).

• SCHLACHTPLAN DER ENGLÄNDER NEU!

Schießt!



AKTIVIERUNG

Aktiviere bis zu 2 Einheiten mit Bögen für einen Fernkampf mit einer Reichweite von 2 L.
Sie müssen verschiedene Ziele wählen.

Ermüdender Vormarsch



BEFEHL/REAKTION

Platziere einen M -Messstab vollständig innerhalb von K um eine deiner Kriegereinheiten mit Bögen.
Der Stab darf nicht auf Modellen platziert werden.

Einheiten, die den Messstab im Rahmen einer Bewegungs- oder eines Angriffsaktivierung überqueren, erhalten eine Ermüdungsmarke.

Entferne den Stab zu Beginn deines nächsten Spielzugs.

Pfeilhagel



BEFEHL/REAKTION

Aktiviere eine Einheit mit Bögen für einen Fernkampf.

Wenn sich das Ziel innerhalb von M befindet und mindestens 1 Verlust erleidet, behandelt es offenes Gelände bis zum Ende des Spielzugs als schwieriges Gelände.

Waffenbrüder



Befehl oder Befehl/Reaktion

Entferne eine Ermüdungsmarke von einer deiner nicht Söldnereinheiten und verteile die übrigen auf eine oder mehrere befreundete Einheiten innerhalb von K.

Die Einheit behält alle Ermüdungsmarken, die nicht umverteilt werden können.

• SCHLACHTPLAN DER HUSSITEN NEU!

Ausfall



Aktivierung

Aktiviere eine Infanterieeinheit innerhalb von K um einen Wagen für einen Angriff von K.

Die Angriffsdistanz darf von einem beliebigen Punkt des Wagens aus gemessen werden. Wenn der abgelegte Würfel ein ♛ ist, erhält deine Einheit im folgenden Nahkampf 3 Bonus-Verteidigungswürfel.

• SCHLACHTPLAN HAUS LANCASTER NEU!

Ermüdender Vormarsch



Befehl/Reaktion

Platziere einen M-Messstab vollständig innerhalb von K um eine deiner Kriegereinheiten mit Bögen. Der Stab darf nicht auf Modellen platziert werden.

Einheiten, die den Messstab im Rahmen einer Bewegungs- oder eines Angriffsaktivierung überqueren, erhalten eine Ermüdungsmarke.

Entferne den Stab zu Beginn deines nächsten Spielzugs.

Pfeilhagel



Befehl/Reaktion

Aktiviere eine Einheit mit Bögen für einen Fernkampf.

Wenn sich das Ziel innerhalb von M befindet und mindestens 1 Verlust erleidet, behandelt es offenes Gelände bis zum Ende des Spielzugs als schwieriges Gelände.

Waffenbrüder



Befehl oder Befehl/Reaktion

Entferne eine Ermüdungsmarke von einer deiner nicht Söldnereinheiten und verteile die übrigen auf eine oder mehrere befreundete Einheiten innerhalb von K.

Die Einheit behält alle Ermüdungsmarken, die nicht umverteilt werden können.

Klarstellungen NEU!

• ALLGEMEIN

Wenn beide Spieler Fähigkeiten einsetzen, die es ihnen erlauben, nach der Abhandlung eines Nahkampfs eine Einheit zu aktivieren (z. B. Kreuzfeuer der Burgunder und Überrennen der Flamen), in welcher Reihenfolge werden die Aktivierungen abgehandelt?

Es gilt die Regel auf Seite 42 des Regelbuchs: Die Effekte der Fähigkeiten des Angreifers werden vor denen des Verteidigers abgehandelt.

• FREIKOMPANIEN

Wer entscheidet, wo Verluste entfernt werden, wenn die Fähigkeit Täuschung eingesetzt wird?

Wenn mehrere Einheiten zur Auswahl stehen, entscheidet der Gegner des Freikompanien-Spielers, aus welcher Einheit die Verluste entfernt werden.

Darf ich mit der Fähigkeit Abtrünnige Modelle zu der befreundeten Einheit hinzufügen, die sich im Nahkampf befindet?

Ja, solange nach dem Schritt „Verluste entfernen“ noch Modelle in der Einheit vorhanden sind.

Wenn ich die Fähigkeit Abtrünnige einsetze und im Nahkampf eine Kanone oder einen Wagen vernichte, welche Truppenmodelle darf ich zurückbringen?

In diesem Fall darfst du keine Modelle zurückbringen, da Kanonen und Wagen eigenständige Truppentypen sind.

• SCHOTTEN

Erhalten die am Nahkampf beteiligten Einheiten eine Ermüdungsmarke, bevor der neue Nahkampf beginnt, wenn der schottische Spieler die Fähigkeit Bringt es zu Ende! aktiviert?

Nein. Die Fähigkeit besagt ausdrücklich, dass der Nahkampf nach dem Schritt „Verluste entfernen“ (Schritt 6) endet. Ermüdungsmarken werden jedoch erst in Schritt 7 des Nahkampfs verteilt.

• BRETONEN

Wie lange hält der Effekt der Fähigkeit Heimtücke an?

Sobald die Fähigkeit aktiviert wurde, kommt ihr Effekt bei der nächsten aktivierten Fähigkeit zum Tragen. Das kann noch während des aktuellen Spielzugs, während des gegnerischen Spielzugs oder sogar erst während deines nächsten Spielzugs geschehen.

Kommt der Effekt von Heimtücke auch dann zum Tragen, wenn die nächste aktivierte Fähigkeit keinen Effekt für Wachsam und Überrascht besitzt?

Ja. In diesem Fall hat *Heimtücke* allerdings keine Auswirkung.

• SCHWEIZER

Wenn ich die Fähigkeit Sturheit mit einem ♛ aktiviere, darf ich sie während desselben Fernkampfs erneut aktivieren?

Ja.

Und wie verhält es sich mit Unerschütterlich?

Unerschütterlich darf während derselben gegnerischen Aktivierung nicht erneut aktiviert werden. Wie auf Seite 41 des

Regelbuchs beschrieben, darfst du niemals zwei Fähigkeiten mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion als Antwort auf dieselbe Ursache aktivieren.

Darf ich eine Söldnereinheit als Gewalthut auswählen?

Nein.

• DEUTSCHE

Wie wird die Fähigkeit Rückzug abgehandelt?

Der Nahkampf endet, sobald der deutsche Spieler die Fähigkeit *Rückzug* aktiviert: Schritt 3 wird abgeschlossen, die folgenden Schritte des Nahkampfs werden nicht mehr abgehandelt. Daher verfallen die Effekte von Fähigkeiten, die zwischen Schritt 3 und Schritt 7 abgehandelt werden sollten, und die beteiligten Einheiten erhalten keine Ermüdungsmarken durch den Nahkampf.

Fähigkeiten, deren Effekte erst nach der Abhandlung des Nahkampfs eintreten, werden dagegen weiterhin abgehandelt, nachdem sich die deutsche Einheit gelöst hat. Dazu gehören beispielsweise List der Freikompanien und Überrennen der Flamen.

Wenn ich die Fähigkeit Vorwärts, Seite an Seite! einsetze und mit meiner letzten Aktivierung eine Einheit für einen Angriff auf eine gegnerische Einheit innerhalb von M um den deutschen Kriegsherrn aktiviere, darf ich der Einheit vor Beginn des Nahkampfs eine Ermüdungsmarke zuweisen?

Nein. Du musst zunächst die gesamte Angriffsaktivierung einschließlich des Nahkampfs abhandeln, bevor du den letzten Teil der Fähigkeit abhandelst.

• HUSSITEN

Wie wird die Angriffsbewegung einer Einheit abgehandelt, die von der Fähigkeit Ausfall betroffen ist?

Wenn die Einheit die Voraussetzungen erfüllt (sie befindet sich innerhalb von K um einen Wagen), wähle einen Punkt auf der Base des gewählten Wagens. Handle anschließend den Angriff wie üblich ab, wobei du jedes Modell der Infanterieeinheit vom gewählten Punkt auf der Base des Wagens aus bewegst.

• CONDOTTIERI

Kann eine Einheit die 2 zusätzlichen Verteidigungswürfel der Fähigkeit Gegen alles, was kommt erhalten, auch wenn sie keine Ermüdungsmarke entfernt hat?

Nein.

Darf eine Einheit zum Ausruhen aktiviert werden, auch wenn sie keine Ermüdungsmarken besitzt?

Ja.

• SPEZIALISTEN

Muss eine rekrutierte Kanone auf der Armeeliste eingetragen werden?

Ja, da die Rekrutierung beim Zusammenstellen der Armee erfolgt. Für Turniere empfehlen wir, dass die Spieler auf ihrer Armeeliste vermerken, dass sie eine Kanone rekrutiert haben und welchen Truppentyp sie ersetzt.

Beachte, dass das Rekrutieren einer Kanone die Anwendung der Regel „Angepasste Armeeaufstellung“ auf Seite 46 des Regelbuchs nicht verhindert. Dabei handelt es sich um zwei voneinander unabhängige Dinge.

Wann kommen die Boni des Gelübdes Niemals weichen zum Tragen?

Dieser Ritter erhält in jedem Nahkampf 3 zusätzliche Verteidigungswürfel, unabhängig davon, ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

Er erhält in Schritt 7 des Nahkampfs nur dann 1 Ermüdungsmarke weniger, wenn er der Angreifer ist.

Außerdem zwingt er den Gegner in jedem Nahkampf dazu, sich um M zurückzuziehen, unabhängig davon, ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

Besonderer Dank gilt ealdorman_andrews für das sorgfältige Korrekturlesen.