

The King's Tournament Errata

Stand: 04-2025

hf wargaming

Errata



achfolgend findest Du einige Klarstellungen sowie kleinere Anpassungen für das kürzlich erschienene Regelwerk

The King's Tournament.

Angegeben ist immer die Seite im Grundregelwerk und anschließend der erratierte Punkt. Am Ende findest Du außerdem eine Liste der häufig gestellten Fragen (FAQs).

Seite 42: Eine erfolgreiche Blenden-Aktion gibt dem Gegner während seiner kompletten nächsten Aktivierung einen Malus von +2 auf seine Würfelwürfe.

Seite 45: Die Aktion „Ausweichen“ wird nicht um die Differenz des Angreifers, sondern lediglich um +2 erschwert.

Seite 46: Folgende taktische Aktion wird ergänzt: **„Den Verbündeten nutzen (1 AUS):** Gib Deinem Verbündeten das Signal, dass er tätig werden soll. Würfle auf der Tabelle auf Seite 37, um herauszufinden, welcher Effekt in Kraft tritt. Diese Aktion kann je Spieler nur einmal je Spielrunde eingesetzt werden.“

Seite 47: Das Ende des Spiels ist im Falle eines 5-gegen-5-Turneirs erst erreicht, sobald eine Seite ausgeschaltet wurde oder eine Seite 75 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

Seite 54: Die Reihenfolge, in welcher die Ritter beim Wettbewerb mit Bogen agieren, wird analog zu den Regeln des Aktivierungsduells auf Seite 40 bestimmt.

Seite 58: Die Reihenfolge, in welcher die Ritter beim Lanzenstechen agieren, wird analog zu den Regeln des Aktivierungsduells auf Seite 40 bestimmt.

Häufig gestellte Fragen

(FAQ)

Gilt der zusätzliche Ausdauerverbrauch einer Waffe je Aktion mit der Waffe oder ist dies ein allgemeiner Malus?

Der Ausdauerverbrauch gilt nicht je Aktion, sondern wird einmalig in Abzug gebracht. Hat Dein Ritter zum Beispiel einen Morgenstern ausgerüstet, erhält er, solange dieser ausgerüstet ist, ein dauerhafter Malus von -2 auf den Ausdauerwert. Hat dein Ritter zum Beispiel einen Ausdauerwert von 6, so hat er, solange der Morgenstern ausgerüstet ist, nur immer vier Ausdauerpunkte zur Verfügung.

Wie lange gilt der Defensiv-Bonus der Aktion abstützen? Kann ich diesen auch in der nächsten Runde noch nutzen?

Der Defensivbonus der Aktion „Abstützen“ gilt einmalig für die nächste „Parieren“- oder „Blocken“-Aktion. Solange keine andere Aktion in der Zwischenzeit ausgeführt wird, bleibt der Bonus bestehen. Dies kann damit auch in der nächsten Runde erfolgen. Sobald jedoch eine andere Aktion ausgeführt wurde, verfällt der Bonus.

Wie funktioniert der Anritt im Lanzenstechen genau?

Ein Beispiel soll den Anritt greifbarer darstellen:

Beide Ritter starten zu Beginn des Spiels an ihren Startpositionen mit der Geschwindigkeit 0. Ritter A hat das Aktivierungsduell gewonnen und entscheidet sich nun, seine Geschwindigkeit um +2 zu erhöhen. Damit beendet er seine Bewegung an der 2-Zoll-Linie. Ritter B agiert nachfolgend und erhöht seine Bewegung um +1, womit er an der 19-Zoll-Linie landet. Im nächsten Zug hat Ritter B das Aktivierungsduell gewonnen. Er entscheidet sich, seine Geschwindigkeit um +2 zu erhöhen, womit er nun eine Geschwindigkeit von 3 Zoll je Runde hat. Er bewegt sich also 3 Zoll in dieser Runde, womit er bei der 16-Zoll-Linie landet. Ritter A senkt seine Geschwindigkeit um -1, womit er sich diese Runde nur noch 1 Zoll bewegt. Er landet somit an der 3-Zoll-Linie. In Runde 3 gewinnt Ritter B erneut das Aktivierungsduell. Er erhöht seine Geschwindigkeit erneut um +2, womit er nun die Maximalgeschwindigkeit von 5 Zoll hat. Damit landet er an der 11-Zoll-Linie.

Ritter A erhöht seine Geschwindigkeit ebenfalls um +2 und bewegt sich somit 3 Zoll. Dies führt ihn an die 6-Zoll-Linie. In der folgenden Runde gewinnt Ritter A das Aktivierungsduell. Er erhöht seine Geschwindigkeit um +2, womit er sich nun 5 Zoll bewegt, und landet so an der 11-Zoll-Linie. Volltreffer. Ritter A würfelt nun, ob er einen Trefferwurf landet. Ist dieser erfolgreich, prüft er seine Wucht. Anschließend folgt die Punktevergabe und die Runde ist beendet.

In der folgenden Runde starten beide Ritter wieder an ihren Startpositionen mit Geschwindigkeit 0.