



FAQ 2021 V1.0

★ ALLGEMEINE REGELN UND ERRATA

Spielregel Erratum: S. 16, Nahkampfangriff durchführen: Sobald Angreifer und Verteidiger ihre Endposition erreicht haben, führt der Angreifer einen Nahkampfangriff gegen den Verteidiger durch (*das ist keine separate Aktion*).

F: Verliert eine Einheit die Fähigkeiten einer Verstärkung, falls die Verstärkung vernichtet oder aus einem anderen Grund irgendwie von einer Einheit entfernt wird?

A: Ja.

F: Wie wird die Reihenfolge festgelegt, falls mein Gegner eine Verstärkung hat, die an meine Einheit angelegt wird (wie Jaqen H'ghar, Ungenannt), und jene Einheit schon eine angelegte Einheit hat?

A: Der Besitzer der Einheit legt die Reihenfolge fest, in der sie innerhalb der Einheit platziert werden.

F: Folgefrage: Also heißt das, wenn der Einheit genug Wunden zugefügt werden, um die Verstärkung zu entfernen, aber nicht die Einheit zu vernichten, dass die Verstärkung entfernt wird (und dadurch die Fähigkeit verloren geht)?

A: Ja.

F: Kann eine Verstärkung, die vernichtet wurde und deshalb von der Einheit entfernt wurde, wieder an die Einheit angelegt werden, wenn die Einheit Wunden heilt?

A: Nein. Ist eine Verstärkung einmal vernichtet, geht sie permanent verloren. Die Einheit darf nur normale Figuren heilen.

F: Kann ich mit Fähigkeiten/Effekten auf Einheiten zielen, die nicht auf dem Schlachtfeld sind (wie Kampfeinheiten in der Reserve)?

A: Nein.

F: Müssen Einheiten jedes Mal eine Panikprobe ablegen, wenn sie Schaden nehmen?

A: Nein. Einheiten sind nur durch Angriffe gezwungen, Panikproben abzulegen, oder falls ein Effekt dies ausdrücklich angibt.

F: Fähigkeiten wie „Befehle der Krone“ oder „Durch Geld motiviert“ werden ausgelöst, wenn eine Einheit Ziel einer bestimmten Zone wird. Werden diese Fähigkeiten auch ausgelöst, wenn eine andere Zone den Effekt der eigentlich auslösenden Zone erhält?

A: Nein. Der Auslöser für diese Effekte ist, dass die Einheit zum Ziel

der in der Fähigkeit angegebenen Zone wird – er ist nicht mit dem Effekt der Zone verbunden.

F: Darf ich Zustandsmarker ausgeben, während ich andere Effekte mit ähnlichem Timing verwende?

A: Ja.

F: Darf ich mich über die Spielfläche hinaus bewegen oder drehen?

A: Einheiten dürfen sich über die Spielfläche hinaus drehen, aber jegliche andere Bewegung ist nicht möglich. Der Spielflächenrand gilt als unpassierbares Gelände.

F: Darf ich Nachsetzen, falls eine Einheit, mit der ich im Nahkampf bin, durch etwas anderes als einen Nahkampfangriff vernichtet wird? Und dürfen andere Einheiten, die mit dieser im Nahkampf sind, in diesem Fall eine freie Drehung durchführen?

A: Nein. Nachsetzen (und dadurch erlaubte Drehungen) findet nur statt, sobald eine Einheit von einer mit ihr im Nahkampf befindliche Einheit durch einen Nahkampf-Angriff vernichtet wird, zu keiner anderen Zeit.

F: Was geschieht, wenn nicht alle meine Einheiten in meine Aufstellungszone passen?

A: Jede Einheit, die aufgrund von Platzmangel nicht aufgestellt werden kann, wird stattdessen in einem beliebigen Zug des Spielers während der 1. Runde vollständig in der Aufstellungszone aufgestellt. Dies gilt dann als Aktivierung der Einheit (Aufstellungsaktion).

F: Kann eine Einheit so verschoben werden, dass sie nicht mehr im Nahkampf ist?

A: Nein.

F: Kann eine Einheit in Reichweite verschoben werden, sobald sie einen Fernkampfangriff durchführt, oder muss sie bereits ein gültiges Ziel haben, um einen Fernkampfangriff zu beginnen?

A: Ein Ziel muss nach der Verschiebung gültig sein. Das heißt im Grunde, dass Einheiten mit Langer Reichweite einen Fernkampf in 14 Zoll Entfernung und Einheiten mit Kurzer Reichweite in 8 Zoll Entfernung beginnen können.

F: Teilen sich „Nachdem eine Einheit angegriffen worden ist“ und „Sobald eine Einheit vernichtet wird“ denselben zeitlichen Auslöser?

A: Nein. Einheiten können zu vielen verschiedenen Zeitpunkten während des Abhandeln eines Angriffs vernichtet werden. Zum Beispiel wegen Wunden aufgrund von gescheiterten Verteidigungswürfen und Wunden aufgrund von einer gescheiterten Panikprobe (und in seltenen Fällen auch während anderer Schritte, normalerweise wegen spezieller Fähigkeiten wie Gegenangriff). „Nachdem eine Einheit angegriffen worden ist“ wird erst ausgelöst, wenn alle Schritte eines Angriffs

abgehandelt wurden, zum Beispiel Treffer, Wunden, Panikprobe etc. Das heißt, diese Effekte würden immer nach allen Effekten mit dem Auslöser „Sobald eine Einheit vernichtet wird“ abgehandelt werden.

F: Folgefrage: Was ist mit Nachsetzen?

A: Nachsetzen ist kein Schritt einer Angriffsaktion. Es handelt sich dabei um einen Spieleffekt, der infolge eines Angriffs stattfindet, aber kein Teil davon ist. Er hat außerdem spezielle Regeln, die besagen, dass er erst nach allen anderen Fähigkeiten und Effekten abgehandelt wird, einschließlich aller „Nachdem eine Einheit angegriffen worden ist“-Effekte.

F: Erleide ich bei einem Ansturm die Effekte von Geländeteilen, auf denen ich das Anlegen zwar beende, die ich aber während meiner Bewegung nicht durchquert habe?

A: Ja, diese Effekte müssen bei der gesamten Ansturmaktion berücksichtigt werden.

F: Was passiert, falls mehrere Feinde direkt aneinander liegen und auf einen davon ein erfolgreicher Ansturm durchgeführt wurde (daraus ergibt sich ein Ecke-an-Ecke-Kontakt für den Angreifer und diese Feinde)?

A: Diese Feinde werden um 1 Zoll wegbewegt, wie in dem Abschnitt „Mit mehreren Feinden im Nahkampf“ auf Seite 16 der Spielregeln beschrieben.

F: Kann ich eine Einheit innerhalb von 1 Zoll zu einer feindlichen Einheit aufstellen, da es sich dabei nicht um eine Bewegung handelt?

A: Nein.

F: Wenn eine Verstärkung mit einem ausgelösten Befehl zu einer anderen Einheit bewegt wird, bleibt der Befehl für diese Runde ausgelöst?

A: Ja, dieser Befehl wurde bereits verwendet.

F: Können Fähigkeiten/Effekte, die „Nachdem die Verteidigungswürfel geworfen worden sind“ auslösen, verwendet werden, auch wenn ein Effekt es nicht erlaubt, Verteidigungswürfel zu werfen?

A: Ja. Auch wenn die Würfel nicht geworfen werden, werden die Schritte beim Abhandeln eines Angriffs nie übersprungen.

SPIELMODI

F: Wann werden im Modus *Dunkle Schwingen*, *Dunkle Worte* die Auftragskarten gewertet?

A: Die Auftragskarten können gewertet werden, wenn sie erfüllt worden sind, einschließlich der ersten Runde.

F: Erhalte ich im Modus *Feuer und Blut* +1 zusätzlichen Siegpunkt, falls meine Markierte Einheit einen Feind vernichtet, der normalerweise keinen Siegpunkt gewähren würde?

A: Ja. Du erhältst den Siegpunkt von der Markierten Einheit, nicht vom Feind.

F: Muss eine Zone auf der Taktiktafel im Modus *Hier stehen wir frei sein*, um den Sondereffekt „Anstelle eine Zone auf der Taktiktafel zu beanspruchen, dürfen zivile Einheiten als ihre Aktion in einem Quadranten platziert werden“ zu nutzen?

A: Nein. Du darfst eine zivile Einheit in einem Quadranten platzieren, auch wenn die Taktiktafel voll ist.

F: Wie wirken sich in dem Modus *Hier stehen wir* Verstärkungen, die an feindliche Einheiten angelegt werden (wie „Verräter“), auf die Wertung aus?

A: Sie zählen für den Spieler, der die Punktekosten bezahlt hat.

F: Falls im Modus *Hier stehen wir* eine Einheit wieder aufgestellt wird, aber ihre Verstärkung durch einen Effekt wie „Rückzug und Neuformierung“ beim Freien Volk zu einer anderen Einheit bewegt wurde, wird die Einheit dann trotzdem mit jener Verstärkung wieder aufgestellt?

A: Ja, eine Einheit wird genau wie zu Beginn der Partie wieder aufgestellt. In diesem Fall hätten beide Einheiten ein Exemplar jener Verstärkung.

F: Welche Bedingungen gibt es im Modus *Kampf der Könige*, um Einheiten wieder aufzustellen?

A: Die Einheiten werden ohne Zustandsmarker, angelegte Karten oder irgendetwas (einschließlich hinzugefügte/entfernte Figuren), das sie erhalten haben, bevor sie vernichtet wurden, wieder aufgestellt. Fähigkeiten und Effekte, die „ein Mal pro Partie“ ausgelöst werden und schon verwendet wurden, sind immer noch verbraucht.

F: Erhalte ich im Modus *Kampf der Könige* +1 zusätzlichen Siegpunkt, wenn die Einheit meines Heerführers einen Feind vernichtet, der normalerweise keinen Siegpunkt gewähren würde?

A: Ja. Du erhältst den Siegpunkt von der Einheit des Heerführers, nicht vom Feind.

F: Wie wird in *Sturm der Schwerter* für die Pfeil-Angriffe der Burgmauern die Sichtlinie gezogen und die Reichweite bestimmt?

A: Pfeile dürfen beliebige Einheiten innerhalb Langer Reichweite von einem beliebigen Teil der Burgmauer ins Ziel nehmen.

F: Falls im Modus *Winde des Winters* beide Spieler denselben Auftrag wählen, wird zwei Mal gewertet, wenn der Auftrag erfüllt wird?

A: Ja.

★ FÄHIGKEITEN

BEDROHLICHE ERSCHEINUNG

F: Falls eine Einheit mit mehreren Einheiten mit der Fähigkeit „Bedrohliche Erscheinung“ im Nahkampf ist, ist der Effekt kumulativ?
A: Nein, Effekte mit demselben Namen sind nie kumulativ.

BEFEHL: ANGST VERBREITEN

F: Kann eine gescheiterte Panikprobe bei „Angst verbreiten“ erneut „Angst verbreiten“ auslösen?
A: Ja. Sie werden als zwei separate Ereignisse behandelt, jedes mit seinem eigenen Fenster für das Auslösen von Fähigkeiten/Effekten.

BEFEHL: EINEN NEUEN NAMEN ANNEHMEN

F: Falls ich diese Figur mit einer Figur ersetze, die einen Befehl hat, den sie in dieser Runde bereits verwendet hat, kann ich jenen Befehl erneut verwenden? Wie verhält es sich mit „Ein Mal pro Partie“-Fähigkeiten/-Effekten?
A: Die Figur wird so behandelt, als wäre sie in dieser Runde schon einmal verwendet worden. Verwendete Befehle/Fähigkeiten bleiben verbraucht.

BEFEHL: HILFSLIEFERUNG

F: Kann ich mich dazu entscheiden, 0 Figuren zu entfernen, um 1 Wunde zu heilen?
A: Ja.

BEFEHL: TAKTISCHES UMSTELLEN

F: Kann ich diese Fähigkeit verwenden, um aus dem Kampf verschoben zu werden?
A: Nein (siehe Allgemeine Regeln).

BEFEHL: ÜBERLEGENHEIT DER LENNISTERS

F: Fügt diese Fähigkeit bei einem Fehlschlag der Panikprobe +1 Wunde insgesamt oder für jede verbleibende Schlachtreihe der Einheit mit dieser Fähigkeit zu?
A: +1 Wunde für jede verbleibende Schlachtreihe.

BEFEHL: VORMACHT DER THENN

F: Fügt diese Fähigkeit bei einem Fehlschlag der Panikprobe +1 Wunde insgesamt oder für jede verbleibende Schlachtreihe der Einheit mit dieser Fähigkeit zu?
A: +1 Wunde für jede verbleibende Schlachtreihe.

BEHARRLICHKEIT UND MUT

F: Falls die Wunde, die mit dieser Fähigkeit geheilt worden ist, eine Schlachtreihe wiederherstellt, erhalte ich die Bonusse dafür bei diesem Angriff?
A: Ja.

BOGEN DES VORREITERS (Vorreiter der Dothraki)

F: Falls die Einheit einen Angriff von einer äußeren Quelle erhält (wie die Kampfzone auf der Taktiktafel), erhält sie die Bonusse von der Fähigkeit „Bogen des Vorreiters“?
A: Die Fähigkeit „Bogen des Vorreiters“ wird für den Zug und nicht für die Runde überprüft. Falls die Einheit die Manöveraktion von

der Kavallerie-Fähigkeit in diesem Zug nicht durchgeführt hat, erhalten sie die Bonusse (was meistens der Fall ist).

BRANS BESCHÜTZER

F: Kann diese Fähigkeit zusammen mit anderen Fähigkeiten/Effekten mit dem gleichen Auslöser verwendet werden?
A: Ja, da es sich nicht um einen Befehl oder eine Taktikkarte handelt.

DIE FLANKE UMGEHEN

F: Wie wirkt sich die Fähigkeit „Die Flanke umgehen“ auf die normale Aufstellung aus? Wenn ich Einheiten aufstelle, erkläre ich dann, dass ich die Fähigkeit bei dieser Einheit verwende, oder werden diese Einheiten komplett ignoriert?
A: Wenn die Einheit aufgestellt werden würde (als Teil der normalen Aufstellung), erklärst du, dass du die Fähigkeit verwendest und die Einheit in die Reserve statt auf das Schlachtfeld stellst.

DURCH DAS GEMETZEL BEFEUERT

F: Zählen bei „+1 zusätzliche Wunde für jede vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers“ alle vernichteten Schlachtreihen oder nur die, die durch diesen Angriff vernichtet worden sind?
A: Es zählen alle vernichteten Schlachtreihen, nicht nur die, die durch diesen Angriff vernichtet worden sind.

DURCH GELD MOTIVIERT

F: Falls ich mehrere Einheiten mit der Fähigkeit „Durch Geld motiviert“ habe und eine von ihnen ihre Fähigkeiten verliert, kann ich die Fähigkeit „Durch Geld motiviert“ einer anderen Einheit mit dem gleichen Namen verwenden, um jene Einheit zum Ziel zu bestimmen?
A: Ja, solange die Einheiten den gleichen Namen haben, kannst du die Fähigkeit auch auf eine andere Einheit beziehen. Wenn du zum Beispiel zwei „Söldner der Sturmkrähen“-Einheiten hast und eine davon alle Fähigkeiten verliert, hat die andere immer noch „Die ‚Söldner der Sturmkrähen‘-Einheit führt 1 Angriffsaktion durch.“, was sich auf eine beliebige „Söldner der Sturmkrähen“-Einheit beziehen kann.

EISERNE ENTSCLOSSENHEIT

F: Kann diese Fähigkeit die Anzahl der Wunden von einer gescheiterten Panikprobe auf 0 verringern?
A: Ja.

ERMUTIGEN

F: Betrifft diese Fähigkeit die eigene Einheit?
A: Ja.

GEGENSCHLAG

F: Wann werden die Treffer von der Fähigkeit „Gegenschlag“ angewendet?
A: Sobald der Angriffswurf abgeschlossen ist.
F: Folgefrage: Das kann dazu führen, dass der Angreifer vernichtet wird. Was passiert dann?
A: Der Angriff wird trotzdem abgehandelt.

GERECHTIGKEIT DER LENNISTERS

F: Wird diese Fähigkeit bei einer Ansturmaktion mehrmals ausgelöst?

A: Nein. Ein Ansturm und der dadurch entstehende Nahkampfangriff sind eine einzige Aktion (siehe Allgemeine Regeln).

GOLDENES FEUER (Viserion)

F: Fügt diese Fähigkeit 1W3+3 Wunden für jeden Treffer zu oder 1W3+3 Wunden ungeachtet der Anzahl der Treffer?

A: Nein, es wird nur 1W3 geworfen, unabhängig von der Anzahl der Treffer.

INSPIRIERENDE ERSCHEINUNG

F: Kann die Moral, die mit der Fähigkeit „Inspirierende Erscheinung“ modifiziert wurde, von weiteren zusätzlichen Bonussen/Malussen profitieren?

A: Ja. Die Fähigkeit „Inspirierende Erscheinung“ ändert nur den Grundmoralwert der Einheit. Das passiert vor allen anderen Modifikatoren.

JADEGRÜNES FEUER (Rhaegal)

F: Fügt diese Fähigkeit 1W3+3 Wunden für jeden Treffer zu oder 1W3+3 Wunden ungeachtet der Anzahl der Treffer?

A: Nein, es wird nur 1W3 geworfen, unabhängig von der Anzahl der Treffer.

KÄMPFEND UNTERGEHEN

F: Kann die Fähigkeit „Kämpfend untergehen“ mehrmals während desselben Angriffs ausgelöst werden?

A: Ja.

F: Folgefrage: Wird sie ausgelöst, wenn die letzte Schlachtreihe vernichtet wird?

A: Ja.

KLINGE DES MARODEURS (Gefolgsmänner des Berges von Haus Clegane)

F: Falls der Feind während des Angriffs, aber noch vor dem Ablegen der Panikprobe auf weniger Schlachtreihen reduziert wird, profitiert die Probe von Grausam?

A: Nein. Der Bonus (+1 auf den Trefferwurf und Grausam) wird zu Beginn des Angriffs überprüft.

MÄCHTIGER SCHWINGER

F: Falls die Fähigkeit „Mächtiger Schwinger“ des Riesens mehr Angriffswürfel erhält und mehr als einen Treffer erzeugt, werfe ich mehrere W3?

A: Nein, es wird nur 1W3 geworfen, unabhängig von der Anzahl der Treffer.

MUT UND KÜHNHEIT

F: Wie wirken sich Fähigkeiten/Effekte, die die Angriffswürfel modifizieren, auf die Fähigkeit „Mut und Kühnheit“ aus?

A: Die Fähigkeit „Mut und Kühnheit“ modifiziert den Grundangriffswürfelwert basierend auf den Schlachtreihen. Das wird getan, bevor beliebige Würfelmodifikatoren angewendet werden (wie gewohnt).

RENLYS BESCHÜTZER

F: Kann diese Fähigkeit zusammen mit anderen Fähigkeiten/Effekten mit dem gleichen Auslöser verwendet werden?

A: Ja, da es sich nicht um einen Befehl oder eine Taktikkarte handelt.

SCHWARZES FEUER (Drogon)

F: Fügt diese Fähigkeit 1W3+3 Wunden für jeden Treffer zu oder 1W3+3 Wunden ungeachtet der Anzahl der Treffer?

A: Nein, es wird nur 1W3 geworfen, unabhängig von der Anzahl der Treffer.

SPOTT

F: Wie wirkt sich die Fähigkeit „Spott“ auf Fähigkeiten/Effekte aus, die zu Beginn der Aktivierung einer Einheit ausgelöst werden (wie die Manöveraktion bei der Fähigkeit „Kavallerie“)?

A: In diesem Fall kommt die Regel für Gleichzeitige Effekte (siehe Spielregel, S. 21) ins Spiel. Der Effekt des aktiven Spielers wird zuerst abgehandelt. Das kann zu der Situation führen, dass die Einheit keine Sichtlinie mehr auf die Einheit mit der Fähigkeit „Spott“ hat und so nicht mehr von der Fähigkeit betroffen ist.

TRAMPELN (Kriegsmammut)

F: Wenn ein Mammut sich während einer Trampeln-Aktion dreht, zählt das bei der Ermittlung der Wunden als Bewegung durch Einheiten hindurch?

A: Ja, die Einheiten werden für Bewegungszwecke ignoriert – trotzdem wird sich durch sie hindurchbewegt und sie erleiden Wunden durch die Trampeln-Aktion.

UNBEDEUTEND

F: Kann eine Einheit die Fähigkeit „Unbedeutend“ verlieren? Und wenn ja, gewährt sie dann Siegpunkte?

A: Ja. „Unbedeutend“ ist keine angeborene Fähigkeit und kann durch andere Effekte verloren gehen/aufgehoben werden. Dadurch gewährt die Einheit solange Siegpunkte, bis die Fähigkeit wiederhergestellt ist.

UNTERBRECHEN

F: Falls eine Einheit mit mehreren Einheiten mit der Fähigkeit „Unterbrechen“ im Nahkampf ist, ist der Effekt kumulativ?

A: Nein, Effekte mit demselben Namen sind nie kumulativ.

VERGIFTETE GESCHENKE

F: Erleidet eine Einheit, die nicht die Fähigkeit „Plündern“ hat, trotzdem Wunden bei dieser Fähigkeit?

A: Ja.

WAS AUCH IMMER DA KOMMEN MAG

F: Kann ich den Geschwächt-Marker, der durch diese Fähigkeit generiert wird, sofort bei dem Angriff ausgeben, der sie ausgelöst hat?

A: Ja.

WILDE AUSSTRAHLUNG

F: Darf eine Fähigkeit/ein Effekt eine Zone auf der Taktiktafel ersetzen, die dann diese Einheit zum Ziel bestimmt?

A: Ja. Diese Fähigkeit hält nur Fähigkeiten/Effekte auf, die die Einheit direkt zum Ziel bestimmen.

ZUGEHÖRIGKEIT: X

F: Fügt die Fähigkeit „Zugehörigkeit: X“ die aufgelisteten Schlüsselwörter zu einer Einheit hinzu oder ersetzt sie bereits bestehende?

A: Die Fähigkeit „Zugehörigkeit: X“ entfernt nichts von der Einheit. Sie fügt lediglich zusätzliche Schlüsselwörter für Effekte hinzu.

ZUSAMMENROTTEN

F: Betrifft die Fähigkeit „Zusammenrotten“ nur die Einheit mit dieser Fähigkeit oder profitieren alle befreundeten Einheiten davon, die im Nahkampf mit dem Feind sind?

A: ALLE befreundeten Einheiten, die mit dem Feind im Nahkampf sind, können die Vorteile von der Fähigkeit „Zusammenrotten“ erhalten, nicht nur die Einheit mit der Fähigkeit.

✪ ZIVILE EINHEITEN

ALESTER FLORENT (Wechselnde Loyalitäten)

F: Wenn Alester auf eine neue Zone bewegt wird, handle ich dann den Effekt jener Zone ab?

A: Nein, Alester beansprucht die neue Zone nicht, er wird lediglich darauf platziert.

BALON GRAUFREUD (Erhebt sich erneut mit der Klinge in der Hand)

F: Kehren mit dieser Fähigkeit Verstärkungen der zuvor vernichteten Einheit zurück?

A: Ja.

CATELYN STARK (Familie, Pflicht, Ehre)

F: Wie wirken sich Fähigkeiten/Effekte, die die Angriffswürfel modifizieren, auf die Fähigkeit „Familie, Pflicht, Ehre“ aus?

A: Die Fähigkeit „Familie, Pflicht, Ehre“ modifiziert den Grundangriffswürfelwert. Das wird getan, bevor beliebige Würfelmodifikationen angewendet werden (wie gewohnt).

DAENERYS TARGARYEN (Die Unverbrannte)

F: Senkt Daenerys die Kosten aller Drachen um 1 oder nur die eines einzelnen Drachen?

A: Nur die eines einzelnen Drachen.

JAQEN H'GHAR (Einen Namen wählen)

F: Hat Jaqen auch den Namen der Einheit, deren Einfluss-Fähigkeit er kopiert?

A: Ja. Ersetze alle Vorkommnisse des Namens jener Einheit in der Fähigkeit mit „Jaqen H'ghar“.

LORD VARYS (Kleine Vögel)

F: Kann ich die Fähigkeit „Kleine Vögel“ verwenden, um aus dem Kampf verschoben zu werden?

A: Nein (siehe Allgemeine Regeln).

MARGAERY TYRELL (Eine Rose und ihre Dornen)

F: Muss ich eine Wunde heilen, um den zweiten Teil der Fähigkeit (Verwundbar) auszulösen?

A: Nein.

OLENNA TYRELL (Unkraut ausreißen)

F: Was passiert, falls sie ihre Fähigkeit auf eine zivile Einheit anwendet, die bereits früher in der Runde ihre Fähigkeit abgehandelt hat?

A: Falls eine Fähigkeit bereits ausgelöst und abgehandelt worden ist (wie ein „Ein Mal pro Partie“-Effekt, der in dieser Runde bereits aktiviert worden ist), bleibt der Effekt aktiv.

PETYR BAELISH (Meister des Spiels)

F: Was passiert, falls die Fähigkeit „Meister des Spiels“ zu Beginn der Runde verwendet wird und Petyr im weiteren Rundenverlauf all seine Fähigkeiten verliert?

A: Die Fähigkeit „Meister des Spiels“ wurde bereits verwendet. Sie bleibt die ganze Runde über in Kraft.

TYWIN LENNISTER (Der Regen von Castamaer)

F: In welcher Reihenfolge werden die Effekte der Fähigkeit „Der Regen von Castamaer“ abgehandelt?

A: Der Spieler, dem diese Karte gehört, darf die Reihenfolge beliebig bestimmen.

WALDER FREY (Der späte Walder Frey)

F: Wir wirkt sich die Fähigkeit „Der Späte Walder Frey“ auf Fähigkeiten/Effekte aus, die zusätzliche Aktionen gewähren können, aber keine richtigen „Aktivierungen“ sind?

A: Die Fähigkeit „Der Späte Walder Frey“ überprüft nur, ob keine anderen Einheiten mehr aktiviert werden können, sie wirkt sich nicht auf „freie“ Aktionen aus.

WENDAMYR (Rabepflege)

F: Kann ich die Fähigkeit „Rabepflege“ verwenden, um aus dem Kampf verschoben zu werden?

A: Nein (siehe Allgemeine Regeln).



★ TAKTIKKARTEN

ABGEFANGENE BEFEHLE

F: Was bedeutet „falls möglich“?

A: Falls es ein anderes gültiges Ziel gibt, muss es gewählt werden. Falls es kein anderes gültiges Ziel gibt, bleibt die ursprüngliche Einheit das Ziel. (Diese Karte kann auch gespielt werden, wenn es kein „anderes“ gültiges Ziel gibt.)

DAS SCHWARZ ANLEGEN

Q: Wie wirkt sich diese Karte auf Effekte aus, die Charaktere zu Einheiten zurückkehren lassen und/oder die Einheit wieder aufstellen?

A: Ein Exemplar des Charakters würde in der Nachtwache-Einheit bleiben.

DAS SCHWERT IN DER DUNKELHEIT

F: Gilt der Bonus von +1 Angriffswürfel durch das Anlegen der Karte schon für den Angriff, der diese Karte ausgelöst hat?

A: Ja.

DER PREIS DES VERSAGENS

F: Werfe ich trotzdem Würfel bei diesem Angriff?

A: Ja, die Würfel werden trotzdem geworfen. Auch wenn alle Ergebnisse automatische Treffer sind, müssen andere Effekte, die auf Würfelergebnissen beruhen, trotzdem überprüft werden.

DER SCHILD, DER DIE REICHE DER MENSCHEN SCHÜTZT

F: Gilt der Bonus für das Abwehren von +1 Treffer durch das Anlegen der Karte schon für den Angriff, der diese Karte ausgelöst hat?

A: Nein, die Karte wird erst angelegt, wenn der Angriff abgehandelt wurde.

DER WILLE DES EINZIG WAHREN KÖNIGS

F: Kann ich dieselbe Einheit für jeden der Effekte zum Ziel bestimmen?

A: Ja.

DIE ENDLOSE HORDE

F: Können dadurch Charakter-Einheiten wieder aufgestellt werden?

A: Ja.

FEURIGE ENTSCLOSSENHEIT

F: Handelt es sich bei den „3 Wunden“ um zusätzliche Wunden oder ersetzen sie die Wunden des geworfenen Ergebnisses?

A: Es ersetzt das Ergebnis des W3 durch 3. Das wird getan, bevor beliebige Würfelmodifikatoren angewendet werden (wie gewohnt).

HARTE BEDINGUNGEN

F: Wer entscheidet, welche Fähigkeiten verloren werden?

A: Der Spieler, der die Karte „Harte Bedingungen“ gespielt hat.

HINTERHÄLTIGE METHODEN

F: Was passiert, falls dadurch eine Karte genommen wird, die beim Spielen an eine Verstärkung angelegt werden würde?

A: Die Karte wird auf den Ablagestapel deines Gegners gelegt, sobald sie deine Hand aus irgendeinem Grund verlässt.

F: Wie wirkt sich diese Karte auf Karten aus, die Einheiten aufstellen würden, wie „Die Endlose Horde“?

A: Falls der Graufreud-Spieler die angegebene Einheit verfügbar hat, darf sie aufgestellt werden.

LETZTER HIEB

F: Können dadurch mehr Treffer erzeugt werden, als der Feind Figuren hat?

A: Nein.

F: Kann diese Karte verwendet werden, wenn der Verteidiger vernichtet wurde?

A: Die Karte kann gespielt werden (da die Voraussetzung für ihren Auslöser erfüllt ist), aber ihr Effekt bestimmt nur eine Einheit zum Ziel, die mit dem Verteidiger im Nahkampf ist. Da die Einheit nach dem Vernichten entfernt wurde, gibt es kein Ziel mehr.

LETZTES GEFECHT

F: Profitiert dieser Angriff von den Fähigkeiten beliebiger Verstärkungen in der Einheit?

A: Ja, wenn man davon ausgeht, dass sie durch denselben Angriff/Effekt vernichtet wurden, der auch die Vernichtung der Einheit ausgelöst hat.

RÄNKESPIELE UND INTRIGEN

F: Was passiert, falls eine zivile Einheit zum Ziel bestimmt wird, die die bereits früher in der Runde ihre Fähigkeit abgehandelt hat?

A: Falls eine Fähigkeit bereits ausgelöst und abgehandelt worden ist (wie ein „Ein Mal pro Partie“-Effekt, der in dieser Runde bereits aktiviert worden ist), bleibt der Effekt aktiv.

STEHT VEREINT, BRÜDER!

F: Heile ich +2 Wunden, wenn ich Figuren von Jon Schnees Einheit entferne oder nur wenn seine Einheit die Wunden heilt?

A: Nur, wenn seine Einheit die Wunden heilt.

F: Kann ich 0 Figuren entfernen und 2 Wunden heilen, wenn ich Jon Schnees Einheit zum Ziel bestimme?

A: Ja.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

F: Falls mein Ziel Effekte hat, die durch einen Ansturm auf die Front oder in die Flanke ausgelöst werden (wie „Speerwall“), werden diese Effekte ausgelöst?

A: Nein, die Einheit wird für alle Zwecke im Spiel so behandelt, als wäre der Ansturm auf die Flanke/den Rücken durchgeführt worden.

ÜBERLEGENHEIT DER TARGARYENS

F: Fügt diese Fähigkeit bei einem Fehlschlag der Panikprobe +1 Wunde insgesamt oder für jede verbleibende Schlachtreihe der Einheit mit dieser Fähigkeit zu?

A: +1 Wunde für jede verbleibende Schlachtreihe.

UNERKLÄRLICHE RÜCKKEHR

F: Wie wirkt sich diese Karte auf andere Effekte aus, die Verstärkungen zu Einheiten zurückkehren lassen und/oder die Einheit wieder aufstellen?

A: Ein Exemplar der Verstärkung würde bei der Einheit bleiben.