



NEUTRAL – FAQ v1.6

★ NEUTRALE EINHEITEN

MÄDCHEN DES BASTARDS VON HAUS BOLTON

F: Hat es irgendeine Auswirkung, wenn ich die „Hundeführer“-Figuren entferne, bevor ich die „Hunde“-Figuren aus der Einheit entferne?

A: *Nein, nur die Werte und die Karte einer Einheit bestimmen, welche Fähigkeiten sie hat, nicht die Figuren auf ihrem Tableau.*

★ NEUTRALE ZIVILE EINHEITEN

PETYR BAELISH (Kleinfinger)

F: Kann Petyr Effekte wie **Blitzoffensive** oder **Sturmangriff** auslösen, falls er den Effekt einer Zone durch den einer anderen Zone ersetzt?

A: *Nein, solche Effekte erfordern, dass eine Einheit zum Ziel der im Effekt angegebenen Zone wird. Siehe allgemeine FAQ.*

★ NEUTRALE VERSTÄRKUNGEN

BRIENNE (Jungfrau von Tarth)

F: Falls Brienne in den Spielmodi **Kampf der Könige** und **Sturm der Schwerter** mit **Ritterlicher Eid** auf eine Einheit zielt und jene Einheit vernichtet und daraufhin wieder aufgestellt wird, erhält ihre Einheit weiterhin Boni gegen die feindliche Einheit?

A: *Ja.*

RAMSAY SCHNEE (*Sadist*)

F: Können mehrere Exemplare von **Macht sie nieder!** dieselbe feindliche Einheit beeinflussen?

(Vorherige Regel angepasst)

A: *Nein, eine Einheit wird entweder von einer Fähigkeit oder einem Effekt beeinflusst oder nicht. Da **Macht sie nieder!** die feindliche Einheit beeinflusst, haben mehrere Exemplare davon keinen erweiterten Effekt.*

★ NEUTRALE TAKTIKKARTEN

GRAUSAME METHODEN (Ramsay Schnee, *Der Bastard von Bolton*)

F: Wer genau erleidet die -3-Panikprobe, der Angreifer oder der Verteidiger?

A: *Falls es dem Angreifer nicht gelingt, den Verteidiger zu vernichten, erleidet der Angreifer die Panikprobe. Ramsay duldet kein Versagen!*

FURCHT HÄLT EINEN MANN AM LEBEN (Roose Bolton, *Lord von Grauenstein*)

F: Ist der Teil „... und 1 **Haus Bolton**-Einheit, mit der er im Nahkampf ist, darf bis zu 1W3 **Wunden heilen.**“ abhängig von der Moralprobe oder geschieht es einfach?

A: *Der gesamte Effekt, inklusive der 1W3 **Wunden**, findet nur statt, falls die gegnerische Einheit an ihrer Moralprobe scheitert.*

UNSERE KLINGEN SIND SCHARF (Ramsay Schnee, *Der Bastard von Bolton*)

F: Wann genau während des Angriffs verwende ich diese Karte?

A: *Unsere Kligen sind scharf wird verwendet, bevor Angriffswürfel geworfen werden (und teilt sich somit das Timing mit ähnlichen Effekten/Karten).*

ÜBERRASCHENDE STRATEGIE

F: Kann mein Gegner auf das Spielen dieser Karte mit anderen Taktikkarten antworten?

A: *Überraschende Strategie verhindert erst, dass weitere Taktikkarten gespielt werden, wenn ihr Effekt abgehandelt worden ist; somit existiert ein kleines Zeitfenster, in dem gegnerische Taktikkarten gespielt werden können. Genauer gesagt ist dies der Auslöser: „Sobald ein Gegner eine Taktikkarte spielt“ (wie z. B. **Gegenkomplott**, durch die **Überraschende Strategie** vollständig negiert werden kann).*

KALKULIERTE GRAUSAMKEIT (Roose Bolton, *Lord von Grauenstein*)

F: Gilt für diese und ähnliche Karten, wenn etwas den Effekt des Markers aufheben würde, dass dies wiederum den Effekt der Taktikkarte aufhebt?

A: *Nein. Das Ausgeben des Markers ist nur ein Teil des Abhandeln des Effekts der Taktikkarte. Der Marker selbst hat keinen Effekt, der angewendet werden könnte.*

★ KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

Zu den nachstehenden Karten gibt es Aktualisierungen. Die abgebildeten Versionen überschreiben alle vorherigen Versionen im offiziellen Spiel.

VERSTÄRKUNGEN

- Roose Bolton (Lord Egel)
Punktekosten von 3 auf 2 reduziert.

ZIVILE EINHEITENKARTEN

- Varys (Die Spinne)
Timing der Fähigkeit und Effekt modifiziert. Punktekosten unverändert.

<p>ROOSE BOLTON LORD EGEL</p> <p>„Furcht ist es, was einen Mann in dieser Welt des Verrats und des Betrugs am Leben erhält.“</p> <p>CHARAKTER</p>  <p>2</p> 	<p>ROOSE BOLTON LORD EGEL</p> <p>GRAUSAMER ANGRIFF Feinde, gegen die durch diese Einheit ein erfolgreicher Ansturm durchgeführt wurde, werden Panisch.</p> <p>ZUGEHÖRIGKEIT: HAUS BOLTON Diese Einheit zählt als Haus-Bolton-Einheit.</p> <p>ANGST AUSNUTZEN Immer wenn ein Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, an einer Panikprobe scheitert, darf diese Einheit bis zu 2 Wunden heilen.</p> <p>v1.6</p>
<p>LORD VARYS DIE SPINNE</p> <p>„Nur besitzt Varys wie kein anderer Möglichkeiten, Dinge in Erfahrung zu bringen.“ – Catelyn Stark</p> <p>CHARAKTER</p>  <p>4</p> 	<p>LORD VARYS DIE SPINNE</p> <p>KLEINE VÖGEL Bei Spielbeginn werden 4 Befehlsmarkern auf Varys gelegt. Sobald eine feindliche zivile Einheit aktiviert wird, darfst du 1 Befehlsmarker von Varys ausgeben und einen Würfel werfen.</p> <p>Bei einer 3+, wähle 1:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bis zum Ende der Runde verliert jene zivile Einheit alle Fähigkeiten.• Hebe den Effekt der beanspruchten Zone auf. <p>v1.6</p>

KAMPFEINHEITKARTEN

- Mädchen des Bastards von Haus Bolton

Befehl: *Fass!* in **Befehl: Stürmende Salve** umbenannt (keine Modifizierung der Fähigkeit). Fähigkeit **Zähne und Klinge** hinzugefügt. Punktekosten unverändert.

- Gehätete von Haus Bolton

Verteidigung von 2+ auf 3+ reduziert. Fähigkeit **Angst verbreiten** entfernt. Fähigkeit **Streitflegel** modifiziert. Punktekosten von 10 auf 9 reduziert.



5

FÄHRTENLESER-BOGEN
3+ 4 4 4

ZÄHNE UND KLINGE
3+ 6 6 3

6+ **5+**

MÄDCHEN DES BASTARDS VON HAUS BOLTON

BEFEHL: STÜRMENDE SALVE
Nachdem diese Einheit einen Fernkampfangriff abgeschlossen hat: Diese Einheit darf eine freie Ansturm-Aktion gegen das Ziel des Fernkampfangriffs durchführen.

FÄHRTENLESER-BOGEN
• Lange Reichweite
• Falls der Verteidiger mit irgendeinem Verteidigungswürfel eine 1 würfelt, wird er **Verwundbar**.

ZÄHNE UND KLINGE
• **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.)

v1.6



9

GEHÄUTETE VON HAUS BOLTON

Die sogenannten Gehäteten gehören zu den mächtigsten Reitern im Krieg der Fünf Könige, selbst unter den Großen Häusern. Mit harten Stahlrüstungen (natürlich geschwärzt), schweren Schilden und Pferdeharnischen können die Gehäteten nicht nur vernichtende Sturmangriffe vollführen, sondern auch kurzzeitig an der Front ausharren. Ihre unverkennbaren Streitflegel durchdringen fast jede Verteidigung, wenngleich ihre tödlichste Waffe ihr furchterregender Anblick ist.

KAVALLERIE
Jede Figur dieser Einheit kann 3 **Wunden** erleiden. Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit eine freie Manöveraktion durchführen.

STREITFLEGEL
Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, erhält dieser Angriff **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf ihre Panikprobe). Einheiten auf die ein erfolgreicher Ansturm durchgeführt wurde, werden **Panisch**.

v1.6



5

STREITFLEGEL
3+ 8 6

3+ **6+**

GEHÄUTETE VON HAUS BOLTON

KAVALLERIE
Jede Figur dieser Einheit kann 3 **Wunden** erleiden. Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit eine freie Manöveraktion durchführen.

STREITFLEGEL
Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, erhält dieser Angriff **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf ihre Panikprobe). Einheiten auf die ein erfolgreicher Ansturm durchgeführt wurde, werden **Panisch**.

v1.6