



STARK – FAQ v1.6

★ STARK-EINHEITEN

EDDARDS EHRENGARDE

F: Kann Eddard Starks Ehrengarde in einem Spielmodus, der diese Regel beinhaltet, neu aufgestellt werden?


A: *Nein, Eddards Ehrengarde hat das Charakter-Schlüsselwort. Solche Einheiten können nicht neu aufgestellt werden, wenn sie vernichtet wurden.*



GESCHWORENE SCHILDE VON HAUS TULLY

F: Wie interagiert „Befehl: Schildwall“ mit der Anzahl der Verteidigungswürfel, die ich werfe?

A: *Du wirfst 1W3 und wehrst entsprechend viele Treffer automatisch ab. Für jeden verbleibenden Treffer wirfst du dann 1 Verteidigungswürfel.*

VORREITER VON HAUS STARK

F: Wird **Blitzoffensive** ausgelöst, falls der Effekt einer andere Zone durch den Effekt der -Zone ersetzt wird?

A: *Nein. Blitzoffensive wird nur ausgelöst, falls die Vorreiter zum Ziel der -Zone werden. Auch wenn sich der Effekt der -Zone selbst ändern sollte und die Zone dann die Vorreiter als Ziel bestimmt, darf Blitzoffensive verwendet werden und ersetzt dann den Effekt, den die Zone dann hat, durch eine freie Ansturm-Aktion (falls der Besitzer dies wählt).*


BOGENSCHÜTZEN VON HAUS STARK

F: Was genau schließt „Bei diesem Angriff werden versperrende Einheiten und Geländeteile ignoriert.“ mit ein?

A: *Bogenschützen ignorieren jedes Schlüsselwort, das zu Geländeteilen gehört (zum Beispiel Deckung, versperrt Sichtlinie), und kann durch jede Einheit (befreundete und feindliche) eine Sichtlinie ziehen.*

★ ZIVILE STARK-EINHEITEN

RODRIK CASSEL (KRIEGSVETERAN)

F: Wird der erste Teil seiner Fähigkeit nur dann ausgelöst, wenn ich die -Zone mit Rodrik Cassel selbst beanspruche, oder wird sie auch dann ausgelöst, wenn ich sie mit einer *beliebigen* zivilen Einheit beanspruche?

A: Nur mit Rodrik.



★ STARK-VERSTÄRKUNGEN

BRAN UND HODOR (SCHÜTZLING UND BESCHÜTZER)

F: Erhalten die automatischen Treffer durch **Bran, der Leibwechsler** die Waffenfähigkeiten der Einheit, in der er sich befindet (angenommen ich ziele mit der Fähigkeit auf sie)?

A: *Ja, diese zusätzlichen Treffer werden behandelt, als kämen sie von der Einheit selbst (Spielregel, S.12) und erhalten deshalb alle anwendbaren Fähigkeiten, Effekte usw.*

BRYNDEN TULLY (DER SCHWARZFISCH)

F: Wie lange hält der Befehl: **Haltet die Stellung!** an?

A: *Bis zum Ende der Runde.*

EDDARD STARK (LORD VON WINTERFELL)

F: Wann genau ist der Auslöser für Befehl: **Für den Norden!**?

A: *Für den Norden!* wird verwendet, *bevor* Angriffswürfel geworfen werden (und teilt sich somit das Timing mit ähnlichen Effekten/Karten). Das kann bedeuten, dass das Heilen von Wunden Einfluss darauf hat, wie viele Angriffswürfel die Einheit wirft.

HAUPTMANN DER GESCHWORENEN SCHWERTER

F: Kann ich den Verwundbar-Marker von Befehl: **Kampfausbildung** im selben Angriff verwenden, in dem er platziert worden ist?

A: *Ja, der Marker wird „nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind“ platziert. Verwundbar-Marker ausgeben würde erst stattfinden, nachdem der Verteidiger seine Verteidigungswürfel geworfen hat – also zu einem viel späteren Zeitpunkt.*

RICKON STARK (PRINZ VON WINTERFELL)

F: Rickons Fähigkeit besagt, dass seine Figur immer als die letzte der Einheit vernichtet wird. Heißt das, dass er nicht das Ziel von Effekten sein kann, die Verstärkungen vernichten/entfernen?

A: *Nein. Dieser Text dient als Erinnerung an die allgemeinen Regeln für Verstärkungen. Fähigkeiten/Effekte, die speziell Verstärkungen zum Ziel haben und/oder vernichten würden, können ihn trotzdem betreffen. Allerdings wird Wertvoller Gefangener nur ausgelöst, wenn die Einheit vernichtet wird. Fall Rickon bereits vorher getötet wird, ist die Fähigkeit verloren.*

OSHA (SPEERFRAU-BESCHÜTZERIN)

F: Kann Oshas Fähigkeit **Kämpfend untergehen** während desselben Angriffs mehrmals ausgelöst werden?

A: *Ja.*

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

A: *Ja.*



★ STARK-TAKTIKKARTEN

VERNICHTENDER ZUSAMMENSTOSS

F: Wann genau verwende ich diese Karte während eines Ansturms?

A: Vernichtender Zusammenstoß muss gespielt werden, sobald der Ansturm deklariert wird (und teilt sich damit den Auslöser mit ähnlichen Effekten/Karten).

F: Folgefrage: Falls ich mehrere Würfel für die Bewegungsweite des Ansturms werfe, erlaubt mir dann die Karte einige/alle davon neu zu werfen?

A: Ja.

INBRUST DES SCHATTENWOLFS

F: Kann ich diese Karte verwenden, nachdem ich die Würfel für die Panikprobe geworfen habe?

A: Nein. Inbrust des Schattenwolfs muss gespielt werden, bevor die Würfel für die Panikprobe geworfen werden.

MILITÄRISCHE ÜBERLEGENHEIT (Rodrick Cassel, Waffenmeister)

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

A: Militärische Überlegenheit muss gespielt werden, bevor die Angriffswürfel geworfen werden (und teilt sich damit den Auslöser mit ähnlichen Effekten/Karten).

F: Folgefrage: Welche Fähigkeiten gehen genau verloren?

A: Jegliche Fähigkeiten, die sich auf den Angriff beziehen oder mit den Symbolen x und x gekennzeichnet sind. Das überschreibt nicht die allgemeinen Regeln bezüglich dem Verlust von Fähigkeiten. Zum Beispiel entfernen diese Art von Effekten nur die Fähigkeiten, die auf der Verstärkung/Einheit abgebildet sind. Fähigkeiten/Effekte, die von anderen Quellen stammen, können nicht verhindert werden, außer es ist ausdrücklich so angegeben.

WILDHEIT DES NORDENS

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

A: Wildheit des Nordens muss gespielt werden, bevor die Angriffswürfel geworfen werden (und teilt sich damit den Auslöser mit ähnlichen Effekten/Karten).

★ KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

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

VERSTÄRKUNGEN

- Streiter von Haus Umber
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
- Großjon Umber (Grimmiger Vasall)
Befehl: Zorn des Hauses Umber wurde entfernt. Befehl: Überrennen wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Syrio Forel (Der erste Krieger von Braavos)
Führung des ersten Kriegers wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Bran und Hodor (Schützling und Beschützer)
Punktekosten von 3 auf 2 reduziert.
- Rodrik Cassel (Waffenmeister)
Befehl: Kampfausbildung wurde entfernt. Befehl: Ziel markieren wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Rickon Stark (Prinz von Winterfell)
Punktekosten von 2 auf 1 reduziert.


ZIVILE EINHEITENKARTEN

- Sansa Stark (Kleiner Vogel)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.

KAMPFEINHEITENKARTEN

- Großäxte von Haus Umber
Trefferwert von 2+ auf 3+ gesenkt. Angriffswürfel bei allen Schlachtreihen um +2 erhöht. Fähigkeit Mächtiger Spalter entfernt. Fähigkeit Zorn des Henkers überarbeitet. Punktekosten unverändert.
- Bogenschützen von Haus Stark
Trefferwert von 4+ auf 3+ erhöht. Angriffswürfel bei der ersten Schlachtreihe um +2, bei der zweiten Schlachtreihe um +3 erhöht. Fähigkeit Pfeilhagel überarbeitet. Punktekosten unverändert.
- Vorreiter von Haus Stark
Trefferwert von 4+ auf 3+ erhöht. Angriffswürfel bei der letzten Schlachtreihe um +1 erhöht. Fähigkeit Blitzoffensive entfernt. Fähigkeit Auflauern hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Geschworene Schilde von Haus Tully
Punktekosten von 7 auf 6 reduziert.

KARTEN-AKTUALISIERUNGEN



STREITER VON HAUS UMBER

ENTFESSELTER ZORN
Sobald diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie + 2 Angriffswürfel werfen und erhält **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf ihre Panikprobe). Falls sie das tut, erleidet sie 1W3 Wunden, nachdem der Angriff abgeschlossen worden ist, es sei denn, sie hat nur noch 1 verbleibende Schlachtreihe.

v1.6



GROSSJON UMBER
GRIMMIGER VASALL

BEFEHL: ÜBERRENNEN
Sobald diese Einheit einen Feind vernichtet:
Statt eines Manövers darf sich diese Einheit drehen und 1 freie Ansturm-Aktion durchführen.

STURMANGRIFF
Falls diese Einheit zum Ziel von  wird, darf sie eine freie Ansturm-Aktion anstatt einer Angriffsaktion durchführen.

v1.6



SANSA STARK
KLEINER VOGEL

„WORTE NACHPLAPPERN“
Schicke ein Mal pro Spiel (jederzeit) 1 Taktikkarte von deinem Ablagestapel auf deine Hand zurück.
(Drehe diese Karte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass ihre Fähigkeit verwendet wurde.)

v1.6

BRAN UND HODOR
SCHÜTZLING UND BESCHÜTZER

„Hodor. Hodor Hodor.“
„Du hast recht. Das könnte gefährlich werden.“

CHARAKTER



2

v1.6



RODRIK CASSEL
WAFFENMEISTER

BEFEHL: ZIEL MARKIEREN
Zu Beginn eines befreundeten Zuges: 1 Feind in Sichtlinie und innerhalb Langer Reichweite wird **Verwundbar**.

SCHWACHSTELLE FINDEN
Sobald diese Einheit auf **Verwundbare** Feinde zielt, darf sie alle Fehlschläge neu würfeln.

v1.6



SYRIO FOREL
DER ERSTE KRIEGER VON BRAAVOS

BEFEHL: WASSERTANZ AUS BRAAVOS
Sobald diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, bevor die Angriffswürfel geworfen werden: Feinde erleiden -1 auf den Trefferwurf, sobald sie diese Einheit als Ziel eines Nahkampfangriffes bestimmen.

FÜHRUNG DES ERSTEN KRIEGER
Die Nahkampfangriffe dieser Einheit erhalten **Präzision** (Treffer, die durch gewürfelte 6er erzeugt wurden, erlauben keine Verteidigungswürfe).

v1.6



REITERKLINGE

3+ 8 6

VORREITER VON HAUS STARK



4+ 6+



ZORN DES HENKERS

3+ 8 6 6

GROSSÄXTE VON HAUS UMBER



4+ 6+



PFEILHAGEL

4+ 8 8 4

KURZSCHWERT

4+ 5 4 3



5+ 7+

BOGENSCHÜTZEN VON HAUS STARK

BEFEHL: RASCHER RÜCKZUG

Nachdem diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen worden ist: Diese Einheit darf eine freie Rückzugsaktion durchführen.

KAVALLERIE

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

AUFLAUERN

Feinde, auf die diese Einheit einen erfolgreichen Ansturm in die Flanke oder den Rücken durchgeführt hat, werden Panisch und Geschwächt.

ZORN DES HENKERS

- Falls diese Einheit den Zug im Nahkampf begonnen hat, erhält der Verteidiger keinen Verteidigungswurf gegen diesen Angriff.
- Falls diese Einheit nur noch 1 verbleibende Schlachtreihe hat, erhält dieser Angriff Kritischer Treffer (jede gewürfelte 6 erzeugt 2 Treffer).

PFEILHAGEL

- Lange Reichweite
- Bei diesem Angriff werden versperrende Einheiten und Geländeteile ignoriert.
- Verteidiger, die an ihrer Panikprobe scheitern, werden Geschwächt und können bis zum Ende der Runde ihre Befehle nicht auslösen.

GESCHWORENESCHILDE VON HAUS TULLY

Mit schweren Rüstungen und starken Verteidigungsmanövern marschieren die Geschworenen Schilde von Haus Tully unter dem Banner der Starks in die Schlacht. Sie vermögen so gut wie jedem Angriff standzuhalten und ihr erstaunliches Durchhaltevermögen hat schon so manche Schlacht entschieden. Wenngleich sie mit der Schnelligkeit offensiver Einheiten nicht mithalten können, so bilden sie doch die Front, hinter der die Stoßtrupps nach ihren Angriffsschlägen Deckung finden.



6



RICKON STARK
PRINZ VON WINTERFELL

„Gehen wir dorthin, wo Struppel ist?“

CHARAKTER



1

