



# FREIES VOLK – FAQ v1.6

## ◆ EINHEITEN DES FREIEN VOLKES

### ALLGEMEIN

**F:** Kann eine Einheit die Fähigkeit **Unbedeutend** verlieren? Und falls ja, ist sie bei einem Sieg durch Kampf Siegpunkte wert?

**A:** *Ja. Unbedeutend ist keine angeborene Fähigkeit und kann durch Effekte aufgehoben oder entfernt werden. Dadurch wäre die Einheit bei einem Sieg durch Kampf Siegpunkte wert, bis sie die Fähigkeit wiedererlangt.*

### FALLENSTELLER DES FREIEN VOLKES

**F:** Kann ich ihren **Befehl: Verborgene Fallen** auslösen, sobald sich eine Einheit in Lange Reichweite bewegt, oder kann ich ihn nur auslösen, wenn die Einheit die Bewegung innerhalb Langer Reichweite beginnt?

**A:** *Nur wenn die Einheit ihre Bewegung innerhalb Langer Reichweite beginnt.*

### WILDER RIESE

**F:** Fügt der Angriff **Mächtiger Schwinger** des Riesen durch ihn zugefügte Wunden mehr Wunden zu oder umso mehr Wunden, je mehr er erlitten hat?

**A:** *Der Angriff Mächtiger Schwinger fügt +1 zusätzliche Wunde für jede Wunde zu, die der Riese erlitten hat. Je näher er also selbst dem Tod ist, desto tödlicher ist er.*

**F:** Werfe ich für die Wunden mehrere W3, falls der Angriff **Mächtiger Schwinger** mehr Angriffswürfel erhalten und mehr als 1 Treffer erzeugen würde?

**A:** *Nein, du wirfst nur 1W3 für die Wunden, egal wie viele Treffer du erzielst. (Siehe Karten-Aktualisierungen v1.6).*

### THENN-KRIEGER

**F:** Was passiert, wenn ein Feind an der Moralprobe für **Befehl: Spott** scheitert, aber während seiner Aktivierung mehrere Aktionen durchführen kann?

**A:** *Befehl: Spott legt nur fest, dass die Einheit, falls möglich, einen Ansturm auf die Thenn-Krieger deklarieren muss. Das hindert sie nicht daran, andere Aktionen durchzuführen, von denen die Folge sein kann, dass sie keinen Ansturm mehr auf die Thenn-Krieger durchführen kann. (Beispiel: Eine Kavallerie-Einheit nutzt ihre freie Manöveraktion, um außer Sichtlinie/ Reichweite der Thenn-Krieger zu gelangen.)*

## ◆ ZIVILE EINHEITEN DES FREIEN VOLKES

### STYR (TYRANN MIT EISERNE FAUST)

**F:** Falls ich Styr an eine feindliche Kampfeinheit anlege, erleidet sie dann 1W3 Treffer, sobald er wieder entfernt wird?

**A:** *Ja (siehe Karten-Aktualisierungen v1.6).*

### MANKE RAYDER (GESCHICKTER TAKTIKER)

**F:** Falls Manke eine Einheit beeinflusst und sie einen Angriff durchführt, sich aber währenddessen die Anzahl an Zustandsmarker auf ihr ändert, welche Auswirkungen hat das auf ihren Angriff?

**A:** *Die Effekte werden überprüft, sobald die Einheit einen Angriff durchführt. Es hat keine Auswirkungen, wenn die Einheit während des Angriffs Zustandsmarker erhält und/oder verliert.*

## ◆ VERSTÄRKUNGEN DES FREIEN VOLKES

### STYR (MAGNAR VON THENN)

**F:** Kann Styr's Fähigkeit **Kämpfend untergehen** mehrmals während desselben Angriffs ausgelöst werden?

**A:** *Ja.*

**Q:** Folgefrage: Wird die Fähigkeit auch ausgelöst, sobald die letzte Schlachtreihe vernichtet wird?

**A:** *Ja.*

### HARMA (HEERFÜHRERIN DER VORHUT)

**F:** Wie interagieren die Fähigkeit **Heerführerin der Vorhut** und die Taktikkarte **Täuschungsmanöver** miteinander?

**A1:** *Es gibt 2 Fragen, die oft zu dieser Interaktion gestellt werden. Die erste ist: „Kann ich die Karte Täuschungsmanöver spielen und dieselbe Karte mit der Fähigkeit Heerführerin der Vorhut wieder auf meine Hand schicken?“ Ja. Beide Effekte müssen zur selben Zeit deklariert werden (da sie sich denselben Auslöser teilen). Sobald eine Taktikkarte ausgespielt wird, wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Das heißt, sie ist ein gültiges Ziel für die Fähigkeit Heerführerin der Vorhut, sobald jener Effekt abgehandelt wird.*

**A2:** Die zweite Frage ist: „Kann ich die Fähigkeit Heerführerin der Vorhut auslösen, Täuschungsmanöver zurück auf die Hand schicken, und diese dann sofort spielen?“ **Nein.** Sobald die Fähigkeit Heerführerin der Vorhut abgehandelt wurde, ist das Zeitfenster, um Täuschungsmanöver auszulösen, abgelaufen.


## ◆ TAKTIKKARTEN DES FREIEN VOLKES

### DIE ENDLOSE HORDE

**F:** Können mit dieser Karte Charakter-Einheiten wieder aufgestellt werden?

**A:** Ja.

### RÜCKZUG UND NEUFORMIERUNG

**F:** Fall ich  kontrolliere, kann ich bis zu 2 zusätzliche Wunden heilen. Heißt das, dass ich 2 zusätzliche Figuren entfernen kann (also insgesamt 6), um zu heilen, oder heile ich dadurch nur 2 weitere Wunden?

**A:** Es werden nur 2 weitere Wunden geheilt. Du darfst keine zusätzlichen Figuren entfernen.

### WILDLINGSDIPLOMATIE (Manke Rayder, König-Jenseits-der-Mauer)

**F:** Wird der letzte Teil dieses Effekts (einen Zustandsmarker platzieren) nur ausgelöst, falls mein Gegner eine der gewählten Taktikzonen beansprucht?

**A:** Ja, es ist mit dem ersten Teil (einer Kampfeinheit Wunden zufügen) verbunden. Falls jener Effekt nicht ausgelöst wird, wird auch kein Zustandsmarker platziert.

### VORHERSEHBARE MANÖVER (Manke Rayder, König-Jenseits-der-Mauer)

**F:** Wird der letzte Teil dieses Effekts (einen Zustandsmarker platzieren) nur ausgelöst, falls mein Gegner die von mir bestimmte Kampfeinheit aktiviert?

**A:** Ja, es ist mit dem ersten Teil (die Aktivierung der von dir bestimmten Kampfeinheit) verbunden. Falls jener Effekt nicht ausgelöst wird, wird auch kein Zustandsmarker platziert.

### LETZTER HIEB (Styr, Magnar von Thenn)

**F:** Können hieraus mehr Treffer als Wunden in der Einheit entstehen?

**A:** Nein.

## TÄUSCHUNGSMANÖVER (Harma, Heerführerin der Vorhut)

**F:** Falls mein Ziel Effekte hat, die ausgelöst werden, wenn eine Ansturm-Aktion auf ihre Front durchgeführt wird (wie z. B. Speerwall), werden diese Effekte ausgelöst?

**A:** Nein. Die Einheit wird für alle Spieleffekte so behandelt, als hätte sie einen Ansturm auf die Flanke durchgeführt.

## ◆ KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

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

### VERSTÄRKUNGSKARTEN:

- Rasselhemd (Der Herr der Knochen)  
Befehl: Erster Anspruch entfernt. Befehl: Trophäen sammeln hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Manke Rayder (König-Jenseits-der-Mauer)  
Bonus der Fähigkeit Inspirierende Erscheinung von 6+ auf 5+ erhöht. Befehl: Raffinierte Strategie hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Harmas Bannerträger  
Punktekosten von 1 auf 0 reduziert.
- Jarl (Versierter Anführer von Überfällen)  
Punktekosten von 2 auf 1 reduziert.

### EINHEITENKARTEN:

- Wilder Riese  
Fähigkeit Riese modifiziert. Wunden von 5 auf 6 erhöht. Angriff Mächtiger Schwinger von 1W3+1 auf 1W3+2 erhöht. Moralwert von 3+ auf 4+ gesenkt. Punktekosten unverändert.
- Knochenmänner  
Fähigkeit Gezackte Waffen hinzugefügt. Angriffswürfel bei zweiter Schlachtreihe um +1, bei letzter Schlachtreihe um +2 erhöht. Punktekosten unverändert.
- Speerfrauen  
Punktekosten von 5 auf 4 reduziert.
- Wilde Höhlenbewohner  
Fähigkeit Gnadenlose Brutalität modifiziert. Punktekosten unverändert.
- Auserkorene des Herrn der Knochen  
Fähigkeit Angst ausnutzen entfernt. Fähigkeit Gezackte Waffen hinzugefügt. Fähigkeit Macht sie nieder! hinzugefügt. Angriffswürfel bei der zweiten Schlachtreihe um +1, bei der letzten Schlachtreihe um +2 erhöht. Moralwert von 6+ auf 5+ erhöht. Beschränkung von Rasselhemd, der Herr der Knochen, auf Rasselhemd reduziert. Punktekosten unverändert.

## ★ KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

### ZIVILE EINHEITENKARTEN:

- Styr (Tyrann mit eiserner Faust)  
Fähigkeit modifiziert (keine Regeländerung). Punktekosten von 3 auf 4 erhöht.



**RASSELHEMD**  
DER HERR DER KNOCHEN

**BEFEHL: TROPHÄEN SAMMELN**  
Nachdem eine befreundete Kampfeinheit innerhalb Kurzer Reichweite einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat, falls sie eine feindliche Schlachtreihe zerstört hat: Durchsuche dein Taktikdeck oder deinen Ablagestapel nach 1 Rasselhemd-Taktikkarte und lege sie an jene Einheit an. Mische danach dein Taktikdeck.

v1.6



**MANKE RAYDER**  
KÖNIG-JENSEITS-  
DER-MAUER

**INSPIRIERENDE ERSCHEINUNG**  
Der Moralwert dieser Einheit ist 5+.

**BEFEHL: RAFFINIERTER STRATEGIE**  
Sobald ein Feind innerhalb Kurzer Reichweite einen Befehl verwendet oder zum Ziel einer Taktikkarte wird: Wirf einen Würfel. Bei 3+ hebst du den Befehl/die Taktikkarte auf.

**SAMMELPUNKT**  
Befreundete Einheiten innerhalb Kurzer Reichweite dürfen für alle Moralproben den Moralwert dieser Einheit verwenden.

v1.6



**HARMAS  
BANNERTRÄGER**  
*Sie hasst Hunde ebenso sehr wie sie Krähen hasst.*

**CHARAKTER**



**0**

Darf nur einer Armee hinzugefügt werden, die Harma enthält, und muss an ihre Einheit angelegt sein (die üblichen Beschränkungen für Verstärkungen werden ignoriert).



**STYR**  
TYRANN MIT EISERNE FAUST  
*„Das sind Wildlinge ... mehr Tier als Mensch.“*

**4**

**CHARAKTER**



v1.6



**STYR**  
TYRANN MIT  
EISERNE FAUST

**ZORN DER THENNS**  
**Einfluss** (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an):  
Solange Styr Einfluss auf eine befreundete Einheit ausübt, fügt jene Einheit immer wenn sie einen Angriff durchführt 1W3 zusätzliche Wunden zu.  
Sobald diese Karte von einer Einheit (befreundet oder feindlich) entfernt wird, erleidet jene Einheit 1W3 automatische Treffer.

v1.6



**JARL**  
VERSIERTER ANFÜHRER VON ÜBERFÄLLEN  
*„Die Mauer verteidigt sich selbst.“*

**CHARAKTER**



**1**

## KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

 <p>5 MÄCHTIGER SCHWINGER 2+ 1 4+ 4+</p>	<p><b>RIESE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Figur kann 6 Wunden erleiden.</li> <li>• Diese Figur erleidet nur 1 Wunde für je 2 nicht abgewehrte Treffer jedes Angriffs und Effekts (<i>überschüssige Treffer werden ignoriert</i>) und erleidet bei gescheiterten Panikproben maximal 2 Wunden (<i>einschließlich aller Effekte und Fähigkeiten</i>).</li> </ul> <p><b>MÄCHTIGER SCHWINGER</b> Falls dieser Angriff beliebige Treffer erzeugt, wirft der Verteidiger keine Verteidigungswürfel. Stattdessen erleidet er 1W3+2 Wunden +1 zusätzliche Wunde für jede Wunde, die diese Figur erlitten hat.</p> <p>v1.6</p>
 <p>5 WILDER RIESE 4+ 4+</p> <p>5 GEZACKTE WAFFEN 3+ 8 6 5 5+ 7+</p> <p>KNOCHENMÄNNER</p>	<p><b>GEZACKTE WAFFEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grausam</b> (<i>Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.</i>)</li> </ul> <p><b>SCHRECKLICHER ANBLICK</b> Immer wenn ein feindlicher Nahkampfangriff diese Einheit zum Ziel hat, erleidet jener Feind eine Panikprobe, bevor er den Angriff abhandelt.</p> <p>v1.6</p>

# KARTEN-AKTUALISIERUNGEN



**5**

**GEZACKTE WAFFEN**  
3+ 8 7 6

**4+** **5+**

**AUSKORENE DES HERRN DER KNOCHEN**

**GEZACKTE WAFFEN**  
• Grausam (Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.)

**SCHRECKLICHER ANBLICK**  
Immer wenn ein feindlicher Nahkampfangriff diese Einheit zum Ziel hat, erleidet jener Feind eine Panikprobe, bevor er den Angriff abhandelt.

**MACHT SIE NIEDER**  
Sobald ein Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, an einer Panikprobe scheitert, erleidet er 2 zusätzliche Wunden.

v1.6

**GNADENLOSE BRUTALITÄT**  
Bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wähle für jede vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers 1 der folgenden Boni:  
• Dieser Angriff erhält für jede zerstörte Schlachtreihe des Verteidigers +1 auf den Trefferwurf und +1 Angriffswürfel.  
• Spaltschlag (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfel.)  
• Der Verteidiger wird Verwundbar.

**8**

**HERRN DER KNOCHEN**  
**AUSKORENE DES**

Die Auskorenne des Herrn der Knochen sind die stärksten und wildesten seiner Anhänger. Jeder Auskorene muss seinen Vorgänger in einem rituellen Kampf töten. Die Rüstung des neuen Auskorenen verwendet die Knochen seines Vorgängers, zusammen mit Tierknochen, um sie stärker zu machen. Die Auskorenne wirken zwar wie bloße Wilde, doch die Veteranen der Nachwache warnen ihre Brüder vor ihrer außerordentlichen Gerissenheit.

**CHARAKTER**

Darf nur einer Armee hinzugefügt werden, die Rasselohr enthält. Er muss an diese Einheit angelegt sein.



**6**

**GNADENLOSE BRUTALITÄT**  
4+ 7 5 4

**4+** **6+** **4+**

**WILDE HÖHLENBEWOHNER**



**4**

**SPEERFRAUEN**

Im Süden ist die Kriegsführung gewöhnlich Männersache. Die Frauen des Freien Volkes dagegen sind in der Lage, Seite an Seite mit den Männern in die Schlacht zu ziehen. Für die Vorhut eher ungeeignet sind die Speerfrauen aber hervorragende Flankenkämpfer, die sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung gegen anstürmende Feinde eingesetzt werden können. Ihre Waffen mögen primitiv sein, sind jedoch zahlreich, und sie werden von den Speerfrauen mit tödlicher Präzision geworfen. Versierte Heerführer schaffen es, ihr ganzes Potenzial auszuschöpfen.