



TARGARYEN FAQ V1.6

✦ TARGARYEN-EINHEITEN

UNBEFLECKTE

F: Falls eine Fähigkeit oder ein Effekt die Fähigkeit **Unbeugsam** entfernt und diese Einheit daraufhin Zustandsmarker erhält, was passiert dann mit diesen Markern, wenn **Unbeugsam** zurückkehrt?

A: *Nichts. Die Fähigkeit **Unbeugsam** schützt die Einheit nur davor, Zustandsmarker zu erhalten. Sie entfernt sie weder, noch schützt sie davor, dass bereits vorhandene Marker ausgegeben werden.*

✦ ZIVILE TARGARYEN-EINHEITEN

PYAT PREE (HEXENMEISTER VON QARTH)

F: Wann wende ich die +1 auf Pyats Wurf an, bevor oder nachdem ich das Ergebnis gesehen habe?

A: *Nachdem du das Ergebnis gesehen hast.*

BARRISTAN SELMY (BERATER DES DRACHEN)

F: Welche Fähigkeiten und Effekte kann Barristan genau verhindern?

A: *Jegliche Fähigkeiten oder Effekte, die einen Spieler eine Einheit aus mehreren Möglichkeiten auswählen lassen oder ihn entscheiden lässt, wann der Effekt ausgelöst werden soll (siehe Allgemeines FAQ). Beispiele hierfür wären verschiedene Taktikkarten und die meisten Befehle (da sie eine Einheit brauchen, auch die, von der sie Teil sind, um ausgelöst zu werden). Beispiele für Effekte, die Barristan nicht verhindern kann, sind Effekte, die nicht aktiv ein Ziel wählen bzw. hauptsächlich Nebenprodukte einer Aktion sind, wie die meisten Angriffsfähigkeiten (**Spaltschlag**, **Grausam** etc.), oder Effekte, die immer aktiv sind (Beispiel: **Erkaufte Loyalität**).*

✦ TARGARYEN-VERSTÄRKUNGEN

BELWAS (DER STARKE)

F: Verhindert die Fähigkeit **Hartnäckig** während eines Angriffs 1 Wunde von einem gescheiterten Verteidigungswurf sowie 1 Wunde von einer gescheiterten Panikprobe?

A: *Nein. Beide Wunden sind das Resultat desselben Angriffs. Belwas würde insgesamt nur 1 Wunde verhindern.*

BELWAS (ERFAHRENER ARENAKÄMPFER)

F: Falls Belwas aus irgendeinem Grund in eine andere Einheit bewegt wird, behält er dann seine Befehlsmarker von der Fähigkeit **Kampfnarben** bei?

A: *Ja.*

F: Folgefrage: Was passiert, wenn er durch einen Spielmodus wieder aufgestellt wird, wie bei Kampf der Könige?

A: *Dann behält er seine Befehlsmarker nicht. Die Einheit wird genauso wieder aufgestellt, wie sie ursprünglich auf das Schlachtfeld gestellt wurde.*

OFFIZIER DER UNBEFLECKTEN

F: Muss ich eine Einheit zum Aktivieren übrig haben, um den **Befehl: Unermüdlich** auszulösen?

A: *Nein. Um den **Befehl: Unermüdlich** auszulösen, muss keine andere Einheit geben, die noch nicht aktiviert wurde.*



F: Folgefrage: Was passiert, falls ich vorher gepasst habe, da ich keine Einheiten mehr habe, die aktiviert werden können?

A: *Auch wenn ein Spieler in seinem Zug gepasst hat, hat er immer noch einen Zug. Das heißt, alle „Zu Beginn deines Zuges“-Effekte (wie **Befehl: Unermüdlich**) können ausgelöst werden. Das bedeutet, ein Spieler kann mehrmals passen und kurz vor dem Ende der Runde den **Befehl: Unermüdlich** auslösen.*

✦ TARGARYEN-TAKTIKKARTEN

MILITÄRISCHE ÜBERLEGENHEIT (Jorah Mormont, Taktiker aus Westeros)

F: Welche Fähigkeiten gehen genau verloren?

A: *Jede Fähigkeit, die sich direkt auf den Angriff bezieht oder mit den Symbolen   markiert ist, geht verloren. Das überschreibt aber nicht die allgemeinen Regeln bezüglich des Verlierens von Fähigkeiten, zum Beispiel entfernt diese Art von Effekt nur Fähigkeiten, die auf der Verstärkung/Einheit aufgedruckt sind. Fähigkeiten/Effekte, die sie aus anderen Quellen erhalten, können nicht verhindert werden, außer es ist ausdrücklich angegeben.*