



ERRATA/FAQ V1.6

ALLGEMEIN

SPIELREGEL: ERRATA

Die Spielregel von *A Song of Ice and Fire – Miniaturenspiel* hat die nachstehenden Änderungen erhalten:

• **Aktuelle Regel: Version 1.6 (Letzte Aktualisierung: Oktober 2020)**

S. 7: „Drehen“-Text umformuliert mit Verweis auf S. 15 für eine vollständige Regelerklärung (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 8: Abschnitt „Aktivierung und Aktion“ umformuliert, um die einzelnen Schritte besser zu unterscheiden (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 9: Abschnitt „Einzelne Figuren“ umformuliert, um auf die Fähigkeit „Wunden“ zu verweisen (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 9: ERRATA: Einzeleinheiten haben immer eine einzige Schlachtreihe (*wurden zuvor so behandelt, als hätten sie gar keine Schlachtreihe*).

S. 9: „Verstärkungen“ aus der Gruppe der Einheitentypen entfernt. Es gibt 2 Einheitentypen – Verstärkungen sind **keine** Einheiten.

S. 10: Unter dem Punkt **NAHKAMPF-/FERNKAMPFANGRIFF** wurde ein Abschnitt hinzugefügt, um klarzustellen, dass die maximale Reichweite (*Kurz/Lang*) eines Fernkampfangriffs **keine Fähigkeit** ist und demnach niemals aufgehoben oder entfernt werden kann.

S. 10: „Wunden“ geändert in „Angeborene Fähigkeiten“; Errata hinzugefügt, um klarzustellen, dass solche Fähigkeiten nicht aufgehoben oder entfernt werden können.

S. 12: Klarstellung hinzugefügt: „Einzeleinheiten können **niemals** Verstärkungen haben.“

S. 12: ERRATA: Fähigkeiten von Verstärkungen werden zu der Einheit hinzugefügt und stammen für alle Zwecke im Spiel von ihr. Dazu gehört auch, dass sie verloren gehen, falls die Einheit selbst alle Fähigkeiten verliert.

S. 14: Sichtlinie, dritter Absatz: Zur Klarstellung umformuliert. (*Ziele müssen sich im Frontwinkel der Einheit befinden, nicht nur an der Vorderseite*).

S. 15: „Drehung und andere Einheiten“ umformuliert (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 15: „Bewegung und andere Einheiten“ umformuliert, mit Verweis auf **S. 18** „Ansturm: Bewegungsweite auswürfeln und Angreifer bewegen“ (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 16: ERRATA: Einheiten dürfen sich nach vorne zurückziehen, falls sie von der Flanke oder von hinten in einen Nahkampf verwickelt sind. Abschnitt für Situationen hinzugefügt, in denen kein regelkonformer Rückzug durchgeführt werden kann.

S. 16: ERRATA: Einheiten müssen nach dem Verschieben, das Teil eines Fernkampfangriffes ist, ein gültiges Ziel haben.

S. 17: Abschnitt „Reichweite überprüfen“ aktualisiert (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 18: ERRATA: Abschnitt und Schritte „Ansturm“ aktualisiert:

- Alle Schritte eines Ansturms werden als ein und dieselbe Bewegung behandelt (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).
- Nach der Drehung muss die anstürmende Einheit mindestens potenziell dazu in der Lage sein, mit ihrem Ziel in Kontakt zu kommen (**ERRATA**).
- „Angriff abhandeln“ geändert in „Nahkampfangriff durchführen“ (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 18: Textbox wurde aufgrund aktualisierter Ansturm-Regeln mit den Regeln „Mit mehreren Feinden im Nahkampf“ ersetzt.

S. 19: „Verteidiger legt Panikprobe ab“: Klarstellung, dass eine Panikprobe abgelegt wird, falls die Einheit Wunden erleidet, unabhängig davon, ob einzelne Figuren vernichtet werden oder nicht (*insbesondere gilt dies für Kavalarie-Einheiten oder für Einheiten, deren Figuren mehrere Wunden erleiden können*).

S. 19: Abschnitt „Ungeordneter Ansturm“ umformuliert (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 19: ERRATA: Die Schritte „Angriffswürfel neu werfen“ und „Verteidigungswürfel neu werfen“ wurden zu dem Abschnitt „Angriffe abhandeln“ hinzugefügt.

S. 19: ERRATA: Nachsetzen wird jetzt erst durchgeführt, nachdem **alle** anderen Effekte vollständig abgehandelt wurden.

S. 20: ERRATA: Kampfboni: Errata hinzugefügt, dass **sowohl** Nahkampf- **als auch** Fernkampfangriffe von den Boni für Flankenangriffe und Angriffe in den Rücken profitieren.

S. 20: Abschnitt „Bonus für Ansturm“ zur besseren Verständlichkeit umformuliert (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 20: ERRATA: Regeln für Panikproben überarbeitet.

S. 22: ERRATA: Zivile Einheiten dürfen ihre Aktion verfallen lassen (*genau wie Kampfeinheiten*).

S. 23: ERRATA: „Timing-Konflikte“ und „Gleichzeitige Aktionen“: Formulierung „Optionale Effekte“ und „Verpflichtende Effekte“ entfernt. Nähere Erläuterung, dass Befehle und Taktikkarten nicht kumulativ sind.

S. 23: Die Definition für „Auslöser“ wurde erweitert und ein Beispiel hinzugefügt (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 23: Der Abschnitt „Gleichzeitige Effekte“ wurde aktualisiert, um klarzustellen, dass Effekte **deklarieren** und Effekte **abhandeln** separate Schritte sind (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 24: Abschnitt „Neu würfeln“ umformuliert, um klarzustellen, dass derjenige, der würfelt, keine Rolle spielt, sondern nur derjenige, der den Effekt kontrolliert (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

S. 24: **ERRATA:** Kleinere Timing-Anpassung für Neuwürfe. Der Gegner überprüft die Ergebnisse des Neuwurfs des aktiven Spielers, bevor er entscheidet, ob er seine eigenen Effekte für Neuwürfe verwenden möchte.

S. 24: **ERRATA:** Regeln für Kampfeinheiten, die Fähigkeiten verlieren, wurden überarbeitet.

S. 26: **ERRATA:** Mehrere Gelände-Schlüsselwörter geändert.

S. 28: **ERRATA:** „Aufbau des Schlachtfeldes“: Einschränkung, dass Gelände im Abstand von 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zur Aufstellungszone platziert werden muss, entfernt.

S. 29: **ERRATA:** Spielmodi **Spiel um Throne** und **Kampf der Könige** aktualisiert.

S. 30: **ERRATA:** Spielmodi **Sturm der Schwerter** und **Zeit der Krähen** aktualisiert.

S. 31: **ERRATA:** Spielmodus **Winde des Winters** aktualisiert.

KURZÜBERSICHT: „Drehen“ am Anfang einer „Ansturm“-Aktion hinzugefügt (*keine Regeländerung, nur Klarstellung*).

KURZÜBERSICHT: Gelände-Schlüsselwörter geändert (*siehe oben*).

KURZÜBERSICHT: Abschnitt „Panikprobe“ aktualisiert.

ZERSTÖREN/VERNICHTEN: „Zerstören“ und „Vernichten“ sind synonym zu behandeln. Beiden liegt der Regelmechanismus „Vernichten“ zugrunde.

✪ ALLGEMEINE FAQ

F: Manche Verstärkungen haben den Text „Diese Figur wird in dieser Einheit immer als die letzte vernichtet.“ Heißt das, dass sie nicht von Fähigkeiten/Effekten vernichtet werden können, die speziell Verstärkungen vernichten?

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 diese Figuren trotzdem betreffen.

F: Falls eine Verstärkung eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, sobald seine **Einheit** vernichtet wird, was passiert, wenn die Figur vernichtet/entfernt wird, bevor die Einheit vernichtet wird?

A: Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

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 ich mit Fähigkeiten/Effekten auf Einheiten zielen, die sich nicht auf dem Schlachtfeld befinden (*wie Kampfeinheiten in der Reserve*)?

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" Entfernung und Einheiten mit Kurzer Reichweite in 8" Entfernung beginnen können.

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

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

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

A: Ja.

F: Folgefrage: 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: Fähigkeiten wie **Blitzoffensive** oder **Sturmangriff** 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. Anmerkung: In allen Fällen solcher Fähigkeiten (z. B. **Blitzoffensive**, **Sturmangriff**) **ersetzt** die Fähigkeit den Effekt der Zone (was immer er auch ist) durch seinen eigenen Effekt; in beiden oben genannten Fällen ist dies eine freie Ansturm-Aktion.

F: Werden durch die Fähigkeit **Zugehörigkeit: X** die aufgeführten Schlüsselwörter **ersetzt** oder kommen sie **zusätzlich hinzu**?

A: Durch **Zugehörigkeit: X** wird nichts von einer Einheit entfernt. Es werden lediglich zusätzliche Schlüsselwörter hinzugefügt.

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: Man darf sich nicht bewegen, aber drehen. Der Spielflächenrand gilt als unpassierbares Gelände.

F: Darf ich am Ende einer Ansturm-Aktion mit mehreren Feinden im Nahkampf sein? Falls ja, was geschieht?

A: Ja. Obwohl dies selten vorkommt, kann es zu Situationen kommen, in denen eine Einheit nach dem Anlegen nach einem erfolgreichen Ansturm die Basen zusätzlicher Einheiten berührt. In diesem Fall befinden sich die Einheiten im Nahkampf miteinander. Der Angreifer darf seinen Angriff immer noch nur gegen sein ursprüngliches Ziel abhandeln und die Feinde, die zusätzlich berührt werden, werden in keiner Weise aufgrund dieser Ansturm-Bewegung zu einer Bewegung gezwungen.

F: Darf ich Nachsetzen, falls eine Einheit, mit der ich mich im Nahkampf befinde, 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 befindlichen 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 (Aufstellungs-Aktion).

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 Angriffs-Aktion. 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: Welche Effekte lassen jemanden ein „Ziel“ auswählen?

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. Das betrifft zum Beispiel die meisten Taktikkarten (da sie eine Einheit benötigen, um sie auszulösen) und die meisten Befehle (da sie eine Einheit benötigen, um sie auszulösen, auch die von der sie Teil sind). Beispiele von Effekten, die kein Ziel haben, sind die, die lediglich Nebenprodukte einer Aktion sind, wie die meisten Angriffsfähigkeiten (Spaltschlag, Grausam etc.), oder Effekte, die immer aktiv sind (Beispiel: Erkaufte Loyalität).

F: Falls ich eine Ansturm-Aktion durchführe und meine Bewegung auf Pfählen beende, erleidet meine Einheit zwei Mal 1W3+1 Wunden?

A: *Nein. Die Einheit erleidet unmittelbar, nachdem sie ihre Bewegung durch die Pfähle abgeschlossen hat, 1W3+1 Wunden (zum Beispiel bevor sie ihren Nahkampfangriff abhandelt), aber sie würde diesen Schaden nur ein Mal erleiden.*

F: Wie wirkt es sich aus, falls ich eine Ansturm-Aktion durchführe und im Kontakt mit einem Feind bin, aber mich das Anlegen an den Feind durch Geländeteile mit den Schlüsselwörtern Unwegsam oder Einschränkung bewegt?

A: *Sobald ein Ansturm erfolgreich ist, kann er später nicht zu einem gescheiterten Ansturm werden. Diese Schlüsselwörter würden die Einheit nur betreffen, falls sie die Geländeteile während ihrer Ansturmsbewegung durchquert hätten, nicht aber, wenn sie an den Feind angelegt 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" wegbewegt, wie in dem Abschnitt „Mit mehreren Feinden im Nahkampf“ auf Seite 18 der Spielregeln beschrieben.*

★ FAQ ZU DEN SPIELMODI

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 Spiel“ ausgelöst werden und schon verwendet wurden, sind immer noch verbraucht.*

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 in Langer Reichweite von einem beliebigen Teil der Burgmauer ins Ziel nehmen.*

F: Es geht im Modus **Winde des Winters** um diesen Auftrag: „Werte diesen Auftrag, sobald du den feindlichen Heerführer vernichtest.“ Bekomme ich auch Siegpunkte, wenn der Heerführer durch einen Effekt vernichtet wird, der von seinem Besitzer kontrolliert wird?

A: *Ja, man bekommt die Siegpunkte jederzeit, wenn der Heerführer vernichtet wird.*

F: Es geht im Modus **Winde des Winters** um diesen Auftrag: „Werte 1 Siegpunkt, falls du am Ende der Runde 1 (und nur 1) Zielobjekt kontrollierst oder **Decke diesen Auftrag sofort auf und werte 3 Siegpunkte, falls du einen Feind vernichtest, der ein Zielobjekt kontrolliert.**“ Wie funktioniert die **zweite Hälfte** des Auftrags, falls er als offener Auftrag gezogen wird?

A: *Ein Spieler wertet jederzeit 3 Siegpunkte, wenn er einen Gegner vernichtet, der ein Zielobjekt kontrolliert.*

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.*