

Die folgenden Änderungen wurden am Regelwerk Song of Ice and Fire vorgenommen.

- Aktuelles Regelwerk: Version 1.4 (Letztes Update: 24.05.2019)

Seite 7: "Drehen"-Text umformuliert, mit Anmerkung zur Referenz S. 15 für eine vollständige Erklärung der Regeln (Keine Regeländerung, nur Klarstellung).

Seite 9: Die Wortgruppe "**Kampfeinheiten**", "**Nicht-Kampfeinheiten**" und "**Verstärkungen**" wurden überarbeitet. Es gibt nur noch „**Kampfeinheiten** und **Nicht-Kampfeinheiten**“ entfernt wurden die „**Verstärkungen**“ um klarzustellen, dass diese keine „**Einheiten**“ sind.

Seite 10: Der Regel **NAHKAMPF-/FERNKAMPFANGRIFF** wurde eine Klarstellung hinzugefügt um klarzustellen, dass die "Reichweite" (**kurz/lang**) eines Fernkampfangriffs keine Fähigkeit ist und niemals aufgehoben oder entfernt werden kann.

Seite 10: "**Wunden**" wurde in "**Angeborene Fähigkeiten**" geändert; Errata fügten hinzu, dass solche Fähigkeiten nicht verloren gehen oder gelöscht werden können.

Seite 12: Klarstellung hinzugefügt: "Einheiten mit nur einem Modell (Solomodelle) können niemals **Verstärkungen** haben"

Seite. 14: Sichtlinie, dritter Absatz: zur Verdeutlichung neu formuliert (Ziel muss sich im vorderen Winkel befinden, nicht nur in der Vorderseite der Regimentsbase).

Seite. 16: **ERRATA**: Einheiten können sich zusätzlich vorwärts zurückziehen, wenn sie von einer Einheit in der Flanke/Rückseite angegriffen worden sind.

Seite 18: **ERRATA** Nach dem Schwenken muss die „angreifende Einheit“ zumindest potenziell ihr Ziel erreichen können

Seite 19: "**Verteidiger legt Panikprobe ab**" klärt, dass ein Paniktest stattfindet, wenn die Einheit durch den Angriff Wunden erlitten hat, unabhängig davon, ob irgendwelche Modelle zerstört wurden (insbesondere in Bezug auf Kavallerie/Multi-Wundmodelle).

Seite 19: Text "**Ansturm**" wurde umformuliert (Keine Regeländerung, nur Klärung).

Seite 20: Kampfboni: **Errata** fügte hinzu, dass sowohl Nahkampf- als auch Distanzangriffe von Angriffe in die Flanke/Rücken-Boni's profitieren.

Seite. 23: **ERRATA**, " Timing-Konflikte" Manchmal hat ein Spieler mehrere Taktikkarten und/oder Befehle mit dem gleichen auslösenden Ereignis (z.B. "Wenn eine befreundete Einheit angreift" oder "Start der Runde"). In diesen Situationen darf dieser Spieler immer nur 1 **Befehlsfähigkeit- oder Taktikkartenfähigkeit** als Reaktion auf diesen Auslöser verwenden, z.B.: Spieler A hat eine Taktikkarte, die ausgelöst wird, wenn eine befreundete Einheit angreift. Eine ihrer **Verstärkungen** hat auch eine Befehlsfähigkeit, die auslöst, wenn eine befreundete Einheit angreift. Wenn ihre Einheit angreift, kann sie nur einen dieser Effekte auswählen, um ihn zu aktivieren.

Seite. 26: **ERRATA**, mehrere Terrain Schlüsselwörter wurden geändert.

- **Deckung:** -1 auf den Trefferwurf nur noch dann, wenn der Großteil der Einheit verdeckt ist. Außerdem ist die Regel weggefallen, dass man wenn man 1'' an dem Hindernis dran steht das -1 nicht anzuwenden ist. (Bedeutet, dass man auch direkt hinter einer Mauer -1 auf den Trefferwurf bekommt)
- **Zerstörbar:** Wenn sich die Einheiten innerhalb von 1" von diesem Terrain-Stein befinden, können sie eine Nahkampfangriffsaktion durchführen, die sie zum Ziel hat, um sie automatisch aus dem Spiel zu entfernen.
- **Gefährlich:** Einheiten, die Aktionen ausführen, während sie sich innerhalb des Geländeteils befinden, oder Einheiten, die sie während der Bewegung überqueren, erleiden D3+1 Wunden nach Abschluss dieser Aktion/Bewegung.
- **Befestigt:** Einheiten die sich durch ein befestigtes Geländestück bewegen oder ihre Bewegung auf diesem beenden, verlieren ihren Ansturmbonus und der Verteidiger erhält +1 auf seinen Verteidigungswurf gegen diesen Angriff.
- **Unpassierbar:** Einheiten können über dieses Geländestück **„DREHEN“**, aber ansonsten niemals sich durch das Geländestück hindurch oder in das Geländestück hinein bewegen
- **Unwegsam:** Einheiten, die sich in, aus oder durch dieses Geländestück bewegen, ziehen 1" von der Gesamtdistanz ab, die sie sich bewegen würden.

Seite 28: **ERRATA**, "Aufbau des Schlachtfeldes": Die Einschränkung „Geländestücke müssen in einer Entfernung von mindestens 6 Zoll (kurze Reichweite) zu allen Aufstellungszonen gelegt werden“ wurde entfernt. Eingefügt wurde, dass die Geländestücke nicht in der Aufstellungszone platziert werden dürfen.

Seite 30: **ERRATA**: Zeit der Krähen Regeltextänderungen: Immer wenn eine Einheit, die innerhalb kurzer Reichweite zu einem Leichenhaufen ist, aktiviert wird, muss sie eine Moralprobe mit einem Malus von -1 für die Runde in der sie diesen ablegen muss (Beispiel: Runde 1 = -1, Runde 2 = -2, Runde 3= -3 usw.)ablegen.

Immer wenn eine Einheit an einer Moralprobe scheitert (Egal aus welcher Quelle, nicht nur bei der Leichenhaufenmoralprobe), wird 1 Siegpunktemarker auf die Einheit gelegt. Sobald eine Einheit vernichtet wird, erlangt der Gegner zusätzliche Siegpunkte in Höhe der darauf liegenden Marker.

Fragen und Antworten

F: Muss eine Einheit immer einen Paniktest machen wenn sie Schaden erleidet?

A: Nein. Einheiten sind nur gezwungen, Paniktests durchzuführen wenn sie Schaden durch Angriffe erleiden, oder wenn ein Effekt ausdrücklich vorschreibt, dies zu tun.

F: Wenn eine Verstärkung zerstört oder irgendwie aus einer Einheit entfernt wird, verliert die Einheit die Fähigkeiten der Verstärkung?

A: Ja

F: Wenn eine Verstärkung von einer Einheit zerstört wird und dann Wunden in der Einheit wiederhergestellt werden, kann die Verstärkung zurückerlangt werden?

A: Nein. Einmal zerstört, ist der Anhang dauerhaft verloren. Die Einheit darf nur generische Modelle wiederherstellen.

F: Lösen Fähigkeiten wie Blitzoffensive oder Sturmangriff, die auslösen, wenn eine Einheit Ziel einer Zone ist, aus, wenn eine andere Zone den Effekt der aufgelisteten Zone erhält?

A: Nein. Der Auslöser für diese Effekte ist die Einheit, die von der spezifischen Zone betroffen ist, die in der Fähigkeit aufgeführt ist - sie ist nicht mit dem Effekt dieser Zone verbunden. Beachte jedoch, dass in allen Fällen solcher Fähigkeiten (z.B. Blitzoffensive oder Sturmangriff) die Fähigkeit die Wirkung der Zone (was auch immer sie sein mag) durch ihre eigene ersetzt wird, in beiden oben genannten Fällen eine kostenlose Angriffsaktion.

F: Fügt die Zugehörigkeit Haus: X Fähigkeit die aufgelisteten Schlüsselwörter zu einer Einheit hinzu oder ersetzt sie bestehende?

A: Zugehörigkeit Haus: X entfernt nichts aus der Einheit. Es werden lediglich zusätzliche Schlüsselwörter hinzugefügt, aus denen Effekte ausgelöst werden können.

F: Kann ich Konditionstoken ausgeben und gleichzeitig andere Effekte mit ähnlichem Timing verwenden?

A: Ja.

F: Kann ich eine Einheit von der Tischkante bewegen und/oder über die Tischkante DREHEN?

A: Bewegen, nein. DREHEN, ja. Die Tischkante wird als unpassierbar behandelt.

F: Kann ich eine Ansturmaktion durchführen, die mich mit mehreren Gegnern in den Nahkampf bringen würde? Wenn ja, was passiert dann?

A: Ja. Obwohl selten, nachdem die Ausrichtung durch einen erfolgreichen Angriff abgeschlossen ist, kann es sein, dass der Angreifer mit der Regimentsbase zusätzliche Feinde berührt. In einem solchen Fall werden die Einheiten angegriffen. Der Angreifer kann seine Attacken nur auf das ursprüngliche Ziel legen und die zusätzlichen kontaktierten Feinde durch diesen Angriff in keiner Weise bewegt werden.

F: Wenn eine feindliche Einheit, mit welcher ich mich im Nahkampf befinde, durch etwas anderes als einen Nahkampfangriff vernichtet wird- kann dann trotzdem eine freie Manöveraktion durchgeführt werden?

A: Nein, die freie Manöveraktion darf nur durchgeführt werden, wenn die gegnerische Einheit durch eine Nahkampfatacke vernichtet worden ist.

F: Was passiert, wenn ich nicht meine gesamten Einheiten in meiner Aufstellungszone platzieren kann?

A: Die Einheiten werden im Zuge ihrer Aktivierung in der Aufstellungszone platziert (zählen als aktiviert für diese Runde).

Spielmodi Fragen und Antworten

F: In welcher Reihenfolge werden die Effekte der Spielobjektmarker bei dem Spiel um Throne abgehandelt?

A: Beginnend mit dem ersten Spieler werden die Effekte abwechseln abgehandelt.

F: Was geschieht, wenn mein Gegner in „Kampf der Könige“ nur einen NCU als Kommandanten dabei hat? Kann ich trotzdem die zwei Extrapunkte erhalten?

A: Nein

F: In Sturm der Schwerter: Von wo aus wird die Sichtlinie und die Reichweite von den Fernkampfangriffen der Burgmauern gemessen?

A: Fernkampfangriffe werden von irgendeinem Punkt der Burgmauern gemessen.

F: Was passiert, wenn man in Winde des Winters keine geheimen Missionskarten mehr ziehen kann?

A: Man mischt alle abgeworfenen geheimen Missionskarten durch und erstellt mit diesen Karten ein neues Missionskartendeck.

F: In der Mission Winde des Winters, für die Mission "Decke diese Mission am Ende einer beliebigen Runde auf, falls du das mittlere Zielobjekt kontrollierst. Werte diese Mission, falls du auch am Ende der nächsten Runde das mittlere Zielobjekt kontrollierst" Zählt diese Karte nach dem sie gespielt aber noch nicht gewertet wurde gegen das maximal 2 Geheimmissionen auf der Hand beim Neuziehen?

A: Nein.

F: Was passiert in Winde des Winters, wenn es meine geheime Mission war, den gegnerischen Kommandanten zu töten, dieser jedoch von seinem eigenen Besitzer getötet wird?

A: Du bekommst den Siegespunkt.

F: In Winde des Winters, wie wird der 2. Teil der Mission „Werte 1 Siegespunkt, falls du am Ende der Runde 1 (und nur 1) Zielobjekt kontrollierst. ODER Decke diese Mission sofort auf und werte 3 Siegespunkte, falls du einen Feind zerstörst, der ein Zielobjekt kontrolliert.“ wenn sie als offene Mission gezogen wird?

A: Ein Spieler erhält 3 Siegespunkte, wenn er einen Feind zerstört, der ein Ziel kontrolliert.