



LENNISTER – FAQ V1.6

★ LENNISTER-VERSTÄRKUNGEN

GREGOR CLEGANE (DER BERG)

F: Erfordert **Unaufhaltsamer Zorn** einen erfolgreichen Ansturm, um den Feind in Panik zu versetzen?

A: *Nein, allein durch das Deklarieren eines Ansturms auf einen Feind wird dieser Panisch.*

SANDOR CLEGANE (DER BLUTHUND)

F: Können mehrere Exemplare von **Macht sie nieder!** dieselbe feindliche Einheit betreffen?

(Vorherige Regelung abgewandelt)

A: *Nein, eine Einheit ist entweder von einer Fähigkeit oder einem Effekt betroffen oder sie ist es nicht. Da Macht sie nieder! die Einheit betrifft, haben mehrere Exemplare keine Auswirkung.*

HAUPTMANN DER GARDE

F: Folgende Situation: Der **Hauptmann der Garde** ist die letzte Figur in der Einheit **Gardisten von Haus Lennister**. Kann ich den **Befehl: Um jeden Preis** verwenden, indem ich den Hauptmann töte, in der Hoffnung, dass ich dadurch **Überlegenheit der Lennisters** auslöse?

A: *Ja. Es ist ziemlich beunruhigend, einen Gegner so treu ergeben zu sehen, dass er sich weigert, durch die Hand des Feindes zu fallen oder wegzulaufen.*

★ LENNISTER-TAKTIKKARTEN

ZORN DES BERGES (Gregor Clegane, *Der Berg*)

F: Wann genau verwende ich diese Karte während der Aktivierung?

A: *Zorn des Berges wird verwendet, bevor Angriffswürfel geworfen werden (und teilt sich somit das Timing mit ähnlichen Effekten/Karten).*

BEZAHLTE MEUTEREI

F: Ist der Teil „... und jene Einheit erleidet 1W3 Wunden“ abhängig von der Moralprobe oder ist dies unabhängig von ihr?

A: *Der gesamte Effekt, inklusive der 1W3 Wunden, findet nur statt, falls die gegnerische Einheit an ihrer Moralprobe scheitert.*



★ KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

Zu den nachstehenden Karten gibt es Aktualisierungen. In manchen Boxen sind diese Karten bereits aktualisiert. Falls dies der Fall ist, ist das mit v1.6 in der unteren rechten Ecke gekennzeichnet. Die abgebildeten Versionen überschreiben alle vorherigen Versionen im offiziellen Spiel.

VERSTÄRKUNGSKARTEN:

- Gregor Clegane (Lord Tywins Wilder Hund)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
 - Jaime Lennister (Der Königsmörder)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
 - Tyrion Lennister (Der Riese von Lennister)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten von 3 auf 2 reduziert.
 - Sandor Clegane (Der Bluthund)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
 - Streiter des Glaubens
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
-

ZIVILE EINHEITENKARTEN:

- Tywin Lennister (Der große Löwe)
Fähigkeit modifiziert. Punktekosten unverändert.
-

EINHEITENKARTEN:

- Hellebardiere von Haus Lennister
Angriffswürfel bei allen Schlachtreihen um +1 erhöht. Moral von 7+ auf 6+ erhöht. Punktekosten unverändert.
 - Die Söhne des Kriegers
Trefferwert von 4+ auf 3+ erhöht. Angriffswürfel bei der ersten Schlachtreihe um +1 erhöht. Fähigkeit „Kampfgebet“ überarbeitet. Punktekosten unverändert.
 - Königgarde
Fähigkeit „Joffreys Gefolge“: Heilungsbeschränkung entfernt. Banner der Baratheons: Verwendungsbeschränkung entfernt. Punktekosten unverändert.
-

KARTEN-AKTUALISIERUNGEN



GREGOR CLEGANE
LORD TYWINS
WILDER HUND

ÜBERMENSCHLICHE STÄRKE
Bei Nahkampfangriffen erhält diese Einheit +2 Angriffswürfel und **Spaltschlag** (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfel).

UNBÄNDIGE WUT
Sobald diese Einheit aktiviert wird, muss sie, falls sie einen Ansturm deklarieren könnte, eine Moralprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag muss sie eine Ansturm-Aktion deklarieren. Der Wurf für die Ansturmreichweite zählt dabei automatisch, als sei er 6.

v1.6



JAIME LENNISTER
DER KÖNIGSMÖRDER

BEFEHL: GEGENANGRIFF
Sobald diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind: Für jeden abgewehrten Treffer erleidet der Angreifer 1 automatischen Treffer.

BEFEHL: GESCHICK DES KÖNIGSMÖRDERS
Sobald eine befreundete Einheit innerhalb kurzer Reichweite mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind: Jene Einheit erhält bei diesem Angriff +1 auf ihre Verteidigungswürfel.

v1.6



TYRION LENNISTER
DER RIESE
VON LENNISTER

BEFEHL: FLEXIBLE PLANUNG
Solange diese Einheit im Nahkampf ist: Du darfst den Zustandsmarker eines Feindes, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, so ausgeben, als wäre es ein beliebiger anderer Zustandsmarker.

BEFEHL: GEGENSTRATEGIE
Sobald ein Feind innerhalb kurzer Reichweite einen Befehl verwendet oder zum Ziel einer Taktikkarte wird: Wirf einen Würfel. Bei 3+ negierst du den Befehl/die Taktikkarte.

v1.6



TYWIN LENNISTER
DER GROSSE LÖWE

DER REGEN VON CASTAMAER
Wähle ein Mal pro Spiel zu Beginn eines beliebigen Zuges 1 feindliche Kampfeinheit:
Die gewählte Einheit wird **Panisch, Verwundbar, Geschwächt** und sie und ihre Verstärkungen verlieren bis zum Ende der Runde alle Fähigkeiten.
(Drehe diese Karte auf ihre Rückseite, um anzuzeigen, dass ihre Fähigkeit verwendet wurde.)

v1.6



SANDOR CLEGANE
DER BLUTHUND

ZUGEHÖRIGKEIT: HAUS CLEGANE
Diese Einheit zählt als Haus Clegane-Einheit.

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

v1.6

TYRION LENNISTER
DER RIESE VON LENNISTER

„Ich denke, er ist ein Riese unter uns, hier am Ende der Welt.“ – Maester Aemon

CHARAKTER



2

v1.6



5

HELLEBARDE

4+ 8 8 4



HELLEBARDIERE VON HAUS LENNISTER



5

GEWEIHTE KLINGE

3+ 8 6 4



DIE SÖHNE DES KRIEGERS



5

MEISTERHAFTE KLINGE

2+ 8 8



KÖNIGSGARDE

BEFEHL: SPEERWALL

Falls diese Einheit nicht im Nahkampf ist und ein Ansturm auf ihre Front durchgeführt wird:

Diese Einheit darf 1 Angriffsaktion gegen den Feind durchführen, bevor dieser seinen Ansturm-Angriff abhandelt.

HELLEBARDE

- **Spaltschlag** (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe.)

v1.6

KAMPFGEBET

Jedes Mal wenn dieser Einheit eine Moralprobe besteht, erhält sie 1 Glaubensmarker. Sie darf Glaubensmarker ausgeben, um Folgendes zu tun:

- Sobald diese Einheit angreift, bevor Angriffswürfel geworfen werden: Der Verteidiger wird Panisch und Verwundbar.
- Sobald diese Einheit angegriffen wird, nachdem Angriffswürfel geworfen worden sind: Diese Einheit erhält für diesen Angriff +1 auf Verteidigungswürfe für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.

v1.6

BEFEHL: GEGENANGRIFF

Sobald diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind: Für jeden abgewehrten Treffer erleidet der Angreifer 1 automatischen Treffer.

JOFFREYS GEFOLGE

Diese Einheit besteht aus 8 Figuren (einschließlich Joffrey), kann nur 8 Wunden erleiden und hat nur 2 Schlachtreihen.

FURCHTLOS

Diese Einheit erleidet niemals Abzüge auf ihre Moralproben und darf niemals Panisch werden.

v1.6

BANNER DER BARATHEONS

Auf dem Tableau der Königsgarde befinden sich 4 Banner der Baratheons. Zu Beginn ihrer Aktivierung darf sie 1 Banner entfernen, um 1 der folgenden Effekte bis zum Ende ihrer Aktivierung zu erhalten.

- Diese Einheit darf sofort 1 freie Manöver- oder Rückzugsaktion durchführen.
- Die Nahkampfangriffe dieser Einheit erhalten **Kritischer Treffer** (Jede gewürfelte 6 erzeugt 2 Treffer) und **Spaltschlag** (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe).
- Die Nahkampfangriffe dieser Einheit erhalten **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe) und die Verteidiger werden **Panisch**.
- Sobald diese Einheit angreift, werden die Verteidiger **Verwundbar** und **Geschwächt**.

v1.6



STREITER DES GLAUBENS

UNERSCHÜTTERLICHER GLAUBE

Sobald diese Einheit aktiviert wird, darf sie eine Moralprobe ablegen. Bei Bestehen heilt sie bis zu 2 Wunden. Bei einem Fehlschlag heilt sie stattdessen 1 Wunde.

v1.6