



NACHTWACHE – FAQ V1.6

☀ ALLGEMEINE FRAGEN

F: Gelten Eide als Fähigkeiten der Einheit?

A: *Nein. Sie sind Eide. Als solche gehen sie nicht verloren, falls eine Fähigkeit oder ein Effekt eine Einheit ihre Fähigkeiten verlieren lässt.*

F: Sind Eide mit demselben Namen kumulativ (Beispiel: 2x Das Schwert in der Dunkelheit)?

A: *Nein. Effekte mit demselben Namen sind nie kumulativ (siehe Spielregel, S. 24).*

☀ NACHTWACHE-EINHEITEN

ARMBRUSTSCHÜTZEN DER BAUMEISTER

ERRATUM: ACHTUNG! ZIELEN! FEUER muss dieselbe Formulierung haben wie auf der Karte Skorpion-Modifizierung (wird nur ausgelöst, wenn die Einheit zum Ziel eines Ansturms auf ihre Front wird).

BEFEHL: ACHTUNG! ZIELEN! FEUER!

Sobald diese Einheit zum Ziel eines Ansturms auf ihre Front wird: Diese Einheit darf 1 Fernkampffaktion gegen jenen Feind durchführen, bevor er seine Ansturm-Aktion abhandelt.

STEINWERFER DER BAUMEISTER

F: Wie viel des Bewegungstableaus einer Einheit muss „innerhalb“ Langer Reichweite zu den Steinwerfern sein, damit sie nicht zum Ziel bestimmt werden kann?

A: *Eine Einheit ist „innerhalb“ langer Reichweite, sobald ein beliebiger Teil des Bewegungstableaus in der genannten Reichweite ist.*

JÄGER DER GRENZER

F: Wenn ich mich von einem Feind löse, was passiert als Erstes? Seine Drehung oder meine Fähigkeit **Befehl: Schnellfeuer**?

A: *Bevor irgendwelche anderen Effekte abgehandelt werden, die durch das Lösen aus dem Nahkampf ausgelöst werden, dreht sich der Feind.*

☀ NACHTWACHE-VERSTÄRKUNGEN

ALLGEMEIN

F: Können Fähigkeiten, die mehrere Eide erlauben (wie zum Beispiel **Unbrechbare Eide**) auch Eide bei Einheiten erlauben, an die normalerweise keine Eide angelegt werden können?

A: *Nein.*

QHORIN HALBHAND (GRAUER GRENZER)

F: Kann Qhorins Fähigkeit **Kämpfend untergehen** mehrere Male während desselben Angriffs ausgelöst werden?

A: *Ja.*

F: Folgefrage: Wird sie ausgelöst, wenn die letzte Schlachtreihe vernichtet wird?

A: *Ja.*



☀ **NACHTWACHE-TAKTIKKARTEN**

DAS SCHWARZ ANLEGEN

F: Falls ich eine gegnerische Verstärkung nehme, wird diese dann der Einheit hinzugefügt oder ersetzt sie eine in der Einheit befindliche Figur?

A: Sie würde aufgrund der Regeln zu Verstärkungen eine Figur ersetzen.

F: Was passiert, wenn ich die Fähigkeit **Das Schwarz anlegen** bei einer Verstärkung eines Gegners nutze und jene Einheit durch einen Effekt wieder aufgestellt werden darf (zum Beispiel durch **Kampf der Könige**)?

A: Einheiten werden wieder genau so aufgestellt, wie sie ursprünglich aufgestellt wurden (außer ein Effekt besagt etwas anderes).

DER SCHILD, DER DIE REICHE DER MENSCHEN SCHÜTZT

F: Wird die obere und die untere Fähigkeit der Karte abgehandelt, falls ich diese Karte spiele und die Reichtum-Zone bereits kontrolliere? Werfe ich demnach dann 2W3 Würfel?

A: *Nein, das Timing für den Auslöser des Eid-Teils der Karte ist für diesen Angriff schon vorüber.*

DER WÄCHTER AUF DER MAUER

F: Wer ist das Ziel dieser Karte? Die Einheit, die angegriffen wird, oder die Einheit, die eine freie Manöver- bzw. Marschaktion durchführt?

A: *Die Einheit, welche die freie Manöver-/Marschaktion durchführt. Die Einheit, die angegriffen wird, wird überhaupt nicht zum Ziel dieser Karte. Sie dient vielmehr als Auslöser für die Aktion.*

DIE NACHT SINKT HERAB ... (Jeor Mormont, 997. Lord Kommandant)

F: Muss ich mein Deck mischen, nachdem ich diese Karte verwendet habe?

A: Ja.

SIE SOLL NICHT ENDEN VOR MEINEM TOD. (Jon Schnee, 998. Lord Kommandant)

F: Muss die Einheit, die das Ziel dieser Karte wird, falls sie durch einen Angriff vernichtet werden würde, trotzdem eine durch diesen Angriff ausgelöste Panikprobe ablegen?

A: *Ja, diese Karte verhindert lediglich, dass die Einheit vernichtet werden würde. Sie unterbricht nicht die Abhandlung des Rests des Angriffs (in diesem Fall die Panikprobe).*

MÄCHTIGE VERBESSERUNG (Othell Yarwyck, Erster Baumeister)

F: Wie interagiert diese Karte, insbesondere Kritischer Treffer, mit dem Angriff **Bolzenwerfer** der Skorpion-Mannschaft der Baumeister?

A: *Sowohl Kritischer Treffer als auch der Angriff „Bolzenwerfer“ modifizieren die Ergebnisse der Angriffswürfel. Sie sind nicht kumulativ. In diesem Fall würde der Besitzer beider Effekte die Reihenfolge bestimmen, in der das Standardergebnis „6“ ersetzt wird. (Zum Beispiel „Jede gewürfelte 6 erzeugt 2 Treffer“ oder „Jeder Erfolg fügt 3 Treffer zu“. Es ist sinnvoll, „Jeder Erfolg fügt 3 Treffer zu“ zuletzt zu wählen.)*

☀ **KARTEN-AKTUALISIERUNGEN**

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

VERSTÄRKUNGEN:

- Jeor Mormont (997. Lord Kommandant)
Fähigkeit Eid, das Schwarz anzulegen wurde entfernt. Fähigkeit Standhaft wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Qhorin Halbhand (Grauer Grenzer)
Punktekosten von 3 auf 2 reduziert.
- Allisar Thorn (Rachsüchtiger Aufseher)
Befehl: Anspornen wurde entfernt. Fähigkeit Grausam wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Hauptmann der Wache
Fähigkeit Und meine Wacht beginnt wurde entfernt. Befehl: Eid, das Schwarz anzulegen wurde hinzugefügt. Punktekosten von 2 auf 1 reduziert.
- Skorpion-Modifizierungen (Othell Yarwyck)
Punktekosten von 2 auf 1 reduziert.

ZIVILE EINHEITENKARTEN:

- Bowen Marsch
Punktekosten von 3 auf 4 erhöht.
- Jeor Mormont (Der alte Bär)
Fähigkeit überarbeitet und umbenannt. Punktekosten unverändert.
- Donal Noye (Meisterschmied)
Fähigkeit überarbeitet. Punktekosten unverändert.
- Qhorin Halbhand (Unerschütterlicher Grenzer)
Fähigkeit überarbeitet. Fähigkeit Halbhands Führung wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.

KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

KAMPFEINHEITENKARTEN:

- Geschworene Brüder
Angriffswürfel bei der ersten und zweiten Schlachtreihe um +1 erhöht. Punktekosten von 6 auf 7 erhöht.
- Jäger der Grenzer
Fähigkeit Opportunist wurde entfernt. Befehl: Schnellfeuer wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Rekruten der Wache
Fähigkeit Uneingeweiht wurde entfernt. Fähigkeit Unbedeutend wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.
- Armbrustschützen der Baumeister
Fähigkeit überarbeitet. Punktekosten unverändert.
- Geist
Fähigkeit Stiller Jäger überarbeitet. Fähigkeit Uneingeweiht wurde hinzugefügt. Punktekosten unverändert.



JEOR MORMONT
997. LORD KOMMANDANT

STANDHAFT
Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.

DER WILLE DES LORD KOMMANDANTEN
Diese Einheit darf 2 Eide angelegt haben. Du zählst für beliebige Eid-Effekte dieser Einheit immer, als würdest du alle Zonen auf der Taktiktafel kontrollieren.

v1.6



HAUPTMANN DER WACHE

1

v1.6



HAUPTMANN DER WACHE

BEFEHL: EID, DAS SCHWARZ ANZULEGEN
Zu Beginn eines beliebigen Zuges: Wähle 1 Taktikzone. Bis zum Ende des Zuges zählst du für alle Eid-Effekte auf dieser Einheit, als würdest du jene Taktikzone kontrollieren.

UNBRECHBARE EIDE
Diese Einheit darf 2 Eide angelegt haben.

v1.6



QHORIN HALBHAND
GRAUER GRENZER
„Warum legen wir sonst das Schwarz an, wenn nicht, um bei der Verteidigung des Reiches zu sterben?“

CHARAKTER

2

v1.6

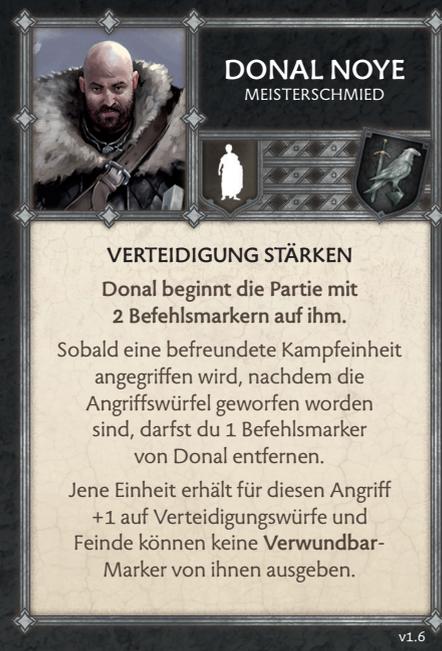


SKORPION-MODIFIZIERUNGEN
OTHELL YARWYCK

Diese Karte darf nur zu einer Armee hinzugefügt werden, die Othell Yarwyck enthält. Sie wird an eine befreundete Skorpion-Mannschaft der Baumeister angelegt. Du darfst die Begrenzt-Regel der Skorpion-Mannschaft der Baumeister ignorieren.

1

v1.6



DONAL NOYE
MEISTERSCHMIED

VERTEIDIGUNG STÄRKEN
Donal beginnt die Partie mit 2 Befehlsmarkern auf ihm. Sobald eine befreundete Kampfeinheit angegriffen wird, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind, darfst du 1 Befehlsmarker von Donal entfernen. Jene Einheit erhält für diesen Angriff +1 auf Verteidigungswürfe und Feinde können keine Verwundbar-Marker von ihnen ausgeben.

v1.6

KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

5
GROSSSCHWERT
3+ 8 6 4
4+ 6+
GESCHWORENE BRÜDER

GROSSSCHWERT

- Kritischer Treffer (Jede gewürfelte 6 erzeugt 2 Treffer.)
- Spaltschlag (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe.)

v1.6

QHORIN HALBHAND
UNERSCHÜTTERLICHER GRENZER

OPFER FÜR DIE SACHE

Zu Beginn eines beliebigen Zuges, falls Qhorin noch nicht aktiviert wurde, darfst du ihn töten. Falls du das tust, ziele auf 1 feindliche Einheit. Jene feindliche Einheit darf in dieser Runde nicht aktiviert werden oder Aktionen durchführen.

HALBHANDS FÜHRUNG

Einfluss (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfereinheit an):

Solange Qhorin eine befreunde Infanterie-Einheit beeinflusst, erhält sie +1 und wirft +1 Angriffswürfel.

v1.6

BOWEN MARSCH
ERSTER KÄMMERER
„Für die Wache.“

CHARAKTER

7
GESCHWORENE BRÜDER

Die Geschworenen Brüder bilden die tragende Säule der Streitkräfte der Nachtwache. Sie stellen sich den Wildlingen und anderen Schrecken des Nordens mit stoischer Gelassenheit entgegen. Dabei bauen sie auf ihre langjährige Ausbildung und robuste Ausrüstung. Tatsächlich unterhalten sie ihre eigenen Schmieden, durch die der gewöhnliche Bruder bessere Ausrüstung besitzt als der einfache Fußsoldat der meisten anderen großen Häuser (außer natürlich Haus Lennister). Die Geschworenen Brüder können zuverlässig zur Haltung einer Stellung eingesetzt werden, selbst dann wenn ihre Chancen nicht zum Besten stehen.

6
STILLER JÄGER
2+ 2
3+ 2+
GEIST

SCHATTENWOLF

Diese Figur kann 2 Wunden erleiden. Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Figur eine freie Manöveraktion durchführen.

STILLER JÄGER

Sobald dieser Angriff ausgewählt wird, dürfen Feinde für den Rest des Zuges keine Taktikkarten spielen.

UNEINGEWEIFT

An diese Einheit dürfen keine Eide angelegt werden.

v1.6

KARTEN-AKTUALISIERUNGEN

6

KURZBOGEN
3+ 7 6 5

SCHNELLER HIEB
3+ 7 6 5

5+ 6+

JÄGER DER GRENZE

BEFEHL: SCHNELLFEUER
Nachdem diese Einheit eine Manöver- oder Rückzugsaktion abgeschlossen hat: Diese Einheit darf 1 freie Fernkampfaktion durchführen.

KURZBOGEN
• Kurze Reichweite

SCHNELLER HIEB
Nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, darf diese Einheit eine freie Rückzugsaktion durchführen, falls sie sich im Nahkampf befindet.

v1.6

5

EINFACHE WAFFEN
4+ 7 4 3

5+ 8+

REKRUTEN DER WACHE

VERSTÄRKUNGEN
Jedes Mal wenn diese Einheit aktiviert wird, darf sie bis zu W3 Wunden heilen. Falls du kontrollierst, heile stattdessen 3 Wunden.

UNBEDEUTEND
Diese Einheit ist bei einem Sieg durch Kampf keine Siegpunkte wert.

v1.6

5

ARMBRUST
3+ 7 7 3

LANGSCHWERT
4+ 6 5 3

6+ 7+

ARMBRUSTSCHÜTZEN DER BAUMEISTER

BEFEHL: ACHTUNG! ZIELEN! FEUER!
Sobald diese Einheit zum Ziel eines Ansturms auf ihre Front wird: Diese Einheit darf 1 Fernkampfaktion gegen jenen Feind durchführen, bevor er seinen Ansturm-Angriff abhandelt.

ARMBRUST
• Lange Reichweite
• Spaltschlag (Verteidiger erhalten -1 auf ihre Verteidigungswürfe.)

v1.6

JEOR MORMONT
DER ALTE BÄR

DEN REICHEN DER MENSCHEN ZU DIENSTEN

Einfluss (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an):

Solange Jeor eine befreundete Einheit beeinflusst, erhält sie folgende Effekte, je nachdem welche Taktikzonen du kontrollierst:

👑: Erleidet maximal 1 Wunde, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.

🛡️: Wehrt +1 zusätzlichen Treffer ab, nachdem die Verteidigungswürfel geworfen worden sind.

✉️: Kann nicht zum Ziel von feindlichen Taktikarten oder Fähigkeiten ziviler Einheiten werden.

ALLISAR THORN
RACHSÜCHTIGER AUFSEHER

BEFEHL: UM JEDEN PREIS
Falls diese Einheit an einer Panikprobe scheitern würde: Töte 1 Figur aus dieser Einheit, um diese Panikprobe automatisch zu bestehen.

GRAUSAM
Die Nahkampfangriffe dieser Einheit erhalten Grausam (Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe).

v1.6