

Einleitung

Die Anderen, auch als Weiße Wanderer bekannt, sorgten vor tausenden von Jahren für Krieg und Chaos in Westeros, bevor sie mit großem Aufwand in den äußersten Norden gedrängt und dort von der Nachtwache in der Schlacht der Dämmerung besiegt werden konnten. Die große Mauer schirmt seitdem den Rest der Sieben Königslande vor einem erneuten Eindringen der Anderen ab.

Einst erschufen die Kinder des Waldes im Zeitalter der Dämmerung die Weißen Wanderer, um sie als Waffe gegen ihre Feinde, die Ersten Menschen einsetzen zu können. Der Nachtkönig war dabei der erste seiner Art. Die Weißen Wanderer sind noch immer als die Menschen zu erkennen, aus denen sie einst durch Magie erschaffen wurden. Ihr Äußeres und ihre Fähigkeiten haben sich jedoch stark verändert. Sie besitzen weiße, sehnige Haut und dünnes, weißes Haar, außerdem verfügen sie über enorme Körperkraft und besitzen magische Fähigkeiten. So ist es ihnen auch möglich tote Menschen und Tiere zu erwecken. Diese sogenannten Wiedergänger mit ihren eisblauen Augen, werden von den Weißen Wanderern kontrolliert und als Waffe gegen die Lebenden eingesetzt. Die Wiedergänger können einzig durch Feuer vollständig zerstört werden. Die Weißen Wanderer sind mit Schwerter und Speeren bewaffnet, die dünne Klingen aus scharfen Eiskristallen besitzen. Diese Klingen sind extrem kalt, so dass sie sogar Stahl zerspringen lassen. Auch sind die Rüstungen der Weißen Wanderer mit gewöhnlichen Waffen kaum zu durchdringen. Nur Klingen aus Drachenglas und Valyrischer Stahl können die Anderen töten.

Einheiten

Die Einheitenauswahl der Anderen besteht ausschließlich aus einem Kriegsherrn, der wahlweise ein **Weißer Wanderer** oder ein **Weißer Priester** sein kann sowie aus den **Wiedergängern** (Kriegern). Die Weißen Wanderer und Priester sind mit den tödlich kalten Kristallschwertern oder Speeren bewaffnet (jeder Angriffswürfel erhält im Nahkampf +1 auf das Ergebnis) und tragen zusätzlich Eisdolche (werden wie Wurfspeere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel) bei sich. Anders als Kriegsherrn anderer Völker, generieren die Weißen Wanderer und Priester 3 SAGA Würfel. Die Wiedergängern sind teilweise mit Handwaffen bewaffnet, richten aber aufgrund ihrer übermenschlichen Kräfte auch mit bloßen Händen Schaden an. Die Wiedergängern müssen nicht zwingend aktiviert werden, um agieren zu können. Während jedes eigenen Spielzuges, in der eine Einheit Wiedergängern nicht durch SAGA – Würfel aktiviert wird, bewegt sie sich diese Einheit automatisch einmal mit Geschwindigkeit M in Richtung der nächsten feindlichen Einheit. Kommt es durch diese Bewegung zum Kontakt mit der Einheit, wird ein Nahkampf ausgetragen. Jede dieser automatischen Bewegungen erzeugt wie üblich eine Ermüdungsmarke. Die Wiedergänger können keine Fernkampfwaffen verwenden und generieren keine SAGA-Würfel.

Sonderregeln Weißer Priester:

MACHTKREIS: Wenn der Weiße Priester sich am Ende der eigenen Runde im Umkreis von M zu einer eigenen Einheit befindet, darf er bis zu 2 SAGA Würfel dafür verwenden um ausgeschaltete Figuren wieder ins Spiel zu bringen (eigene und gegnerische). Für jeden eingesetzten SAGA-Würfel wird ein W6 geworfen und das Ergebnis durch 2 geteilt (aufgerundet).

Das Ergebnis ist die Anzahl der Figuren, die zurück ins Spiel gebracht werden. Die Figuren werden nun einer Einheit in Entfernung M zum Priester angeschlossen. Dabei darf die max. Anzahl von Figuren pro Einheit (12) nicht überschritten werden.

MACHTWORT: Zu Beginn jeder Aktivierungsphase legt der Weiße Priester eine seiner Ermüdungsmarken ab.

EWIGER WINTER: Zu einem beliebigen Zeitpunkt der Befehlsphase darf der Weiße Priester eine beliebige Anzahl von Ermüdungsmarken erhalten (bis zu seiner Erschöpfungsgrenze). Für jede auf diese Weise erhaltene Ermüdungsmarke darf sein Spieler eine dieser beiden Aktionen durchführen:

- Erhalte 2 zusätzliche SAGA-Würfel.
- Entferne eine Ermüdungsmarke von allen Einheiten im Umkreis von M um den Weißen Priester.

ZÄHIGKEIT: wie normaler Kriegsherr

Alle anderen Sonderregeln eines Kriegsherrn kommen bei einem Weißen Priester nicht zur Anwendung.

Optionale Einheiten

Je nachdem, ob ein **Weißer Wanderer** oder ob ein **Weißer Priester** als Kriegsherr gewählt wurde, kann man zusätzlich die nicht gewählte Variante als optionale Einheit aufstellen. Wird diese Option gewählt, dann entfallen für diesen Charakter alle Fähigkeiten und Sonderregeln die sonst für einen Kriegsherrn gelten. Die Figur wird jedoch wie ein Kriegsherr aktiviert. Er ist aber sonst nur mit den Waffen und Sonderregeln ausgestattet, die im Profil aufgeführt sind. Eine weitere optionale Einheit sind die großen **Eissspinnen**.

Helden

Statt eines Kriegsherrn, kann als Held auch der **Nachtkönig** gewählt werden. In diesem Fall wird die Auswahl der optionalen Einheiten jedoch auf die Eissspinnen beschränkt. Ein zusätzlicher Weißer Wanderer oder Priester darf also nicht ausgewählt werden.

Der Nachtkönig darf optional auf einer Eisspinne reiten. Diese wird automatisch getötet (bzw. sie flieht vom Spielfeld), sobald der Nachtkönig ausgeschaltet wurde. Die Spinne kämpft im Nahkampf zusammen mit dem Nachtkönig und verwendet dabei ihr Profil aus den optionalen Einheiten.

Sonderregeln Nachtkönig:

Einmal pro Spiel darf der Nachtkönig die Sonder-Fähigkeit Zeit der Dämmerung verwenden. Der Nachtkönig darf mit dem Einsatz aller verfügbaren SAGA Würfel in der Befehlsphase alle bisher ausgeschalteten Figuren zurück ins Spiel bringen. Bilde aus diesen Modellen neue Einheiten mit minimal 4 und maximal 6 Wiedergängern und stelle sie nicht weiter als SK von einem beliebigen Spielfeldrand entfernt auf.

GAME OF THRONES

Beliebig oft pro Runde

Einmal pro Runde

DIE ANDEREN

WEISSER WANDERER

Aktivierung

Entferne einen Würfel, um einen Weißen Wanderer aktivieren.

1-3

4-5

6

DÄMMERUNG

Nahkampf

Entferne sofort eine Ermüdungsmarke von einer beliebigen deiner Einheiten, die an diesem Nahkampf teilnimmt. Erhalte einen Angriffswürfel.

1-3

4-5

MACHTSPRUCH

Befehl/Reaktion

Bestimme minimal 4 und maximal 6 eigene oder gegnerische Figuren, die im Verlauf des Spiels bereits ausgeschaltet wurden. Bilde aus diesen Modellen eine neue Einheit Wiedergänger und stelle sie nicht weiter als SK von einem Spielfeldrand entfernt auf.

1-3

+

4-5

WEISSER PRIESTER

Aktivierung

Entferne einen Würfel, um einen Weißen Priester zu aktivieren.

1-3

4-5

6

SCHNEESTURM

Nahkampf

Erhalte 3 Angriffswürfel (4 Angriffswürfel, wenn der abgelegte Würfel eine 6 ist). Reduziere die Rüstung deiner Einheit für die Dauer dieses Nahkampfes um 1.

1-3

4-5

6

NACHTKÖNIG

Aktivierung

Entferne jeweils eine Ermüdungsmarke von deinem Kriegsherrn und von allen Einheiten innerhalb von M um deinen Kriegsherrn.

6

WIEDERGÄNGER

Aktivierung

Entferne einen Würfel, um eine Einheit Wiedergänger zu aktivieren.

4-5

6

EWIGER WINTER

Nahkampf

Am Ende dieses Nahkampfes, noch bevor Ermüdungsmarken verteilt werden oder der Verlierer sich zurückzieht, führst du mit den überlebenden Modellen sofort einen weiteren Nahkampf durch.

4-5

EISWIND

Aktivierung/Reaktion

Setze diese Fähigkeit ein, wenn eine gegnerische Einheit für einen Fernkampf aktiviert wird. Ändere diese Aktivierung in eine Bewegungsaktion.

1-3

+

4-5

AKTIVIERUNG-POOL

Befehle

Entferne einen Würfel, um 2 zusätzliche SAGA Würfel zu werfen.

6

FROSTFÄNGE

Nahkampf

Du darfst alle deine verpatzten Angriffswürfel einmal neu werfen.

1-3

+

4-5

DIE LANGE NACHT

Fernkampf/Reaktion

Erhöhe deine Rüstung gegen diesen feindlichen Fernkampf um 1.

1-3

KAMPF-POOL

Nahkampf

Entferne einen Würfel, um einen zusätzlichen Angriffs- oder Verteidigungswürfel zu erhalten (2 Würfel, wenn der entfernte Würfel einen Wert von 6 hatte).

1-3

4-5

6

SCHLACHT DER DÄMMERUNG

Nahkampf

Entferne bis zu 3 deiner eigenen, an diesem Nahkampf beteiligten Krieger aus dem Spiel. Erhalte für jedes Modell 3 Angriffswürfel (4 Angriffswürfel, wenn der abgelegte Würfel eine 6 ist)

4-5

6

TODESKÄLTE

Befehl

Entferne sofort eine gegnerische Einheit Krieger oder Bauern aus dem Spiel, die aus drei oder weniger Modellen besteht.

1-3

+

6

GAME OF THRONES

DIE ANDEREN

KERN-EINHEITEN

WEISSER WANDERER (1)

Punkte: 0
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 NK/6 FK
Bewegung: M (L = beritten)
Bewaffnung: Kristallschwert / Speer (jeder Angriffswürfel erhält im NK +1 auf das Ergebnis), Kristalldolche (wie Wurfspere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel)
Optionen: beritten (Rüstung – 1 / FK)
Sonderregeln: wie normaler Kriegsherr

WEISSER PRIESTER (1)

Punkte: 0
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 1 Würfel
Fernkampf: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4 NK/ 4 FK
Bewegung: M (L = beritten)
Bewaffnung: Kristallschwert / Speer (jeder Angriffswürfel erhält im NK +1 auf das Ergebnis), Kristalldolche (wie Wurfspere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel)
Optionen: beritten (Rüstung – 1 / FK)
Sonderregeln: Zähigkeit, Machtkreis, Machtwort, Ewiger Winter

WIEDERGÄNGER (8)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 0
Nahkampf: 1 Würfel
Fernkampf: 0
Ermüdung: 3
Rüstung: 3
Bewegung: M
Bewaffnung: Hände, Zähne und Handwaffen
Optionen: keine

OPTIONALE EINHEITEN

WEISSER WANDERER (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 NK/6 FK
Bewegung: M (L = beritten)
Bewaffnung: Kristallschwert / Speer (jeder Angriffswürfel erhält im NK +1 auf das Ergebnis), Kristalldolche (wie Wurfspere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel)
Optionen: beritten (Rüstung – 1 / FK)
Sonderregeln: Zähigkeit

WEISSER PRIESTER (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 1 Würfel
Fernkampf: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4 NK/ 4 FK
Bewegung: M (L = beritten)
Bewaffnung: Kristallschwert / Speer (jeder Angriffswürfel erhält im NK +1 auf das Ergebnis), Kristalldolche (wie Wurfspere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel)
Optionen: beritten (Rüstung – 1 / FK)
Sonderregeln: Zähigkeit, Machtkreis, Machtwort, Ewiger Winter

EISSPINNEN (4)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 0
Nahkampf: 2 Würfel
Fernkampf: 0
Ermüdung: 4
Rüstung: 5
Bewegung: L
Bewaffnung: keine
Optionen: keine
Sonderregeln

- **KLETTERN:** Können sich in unpassierbares Gelände bewegen. (Ausnahmen sind alle Gewässerarten)
- **GIFT:** Eine gegnerische Einheit, die min. 1 Treffer im NK durch Eisspinnen erhalten hat, muss zu Beginn der nächsten Runde einen erfolgreichen Verteidigungswurf durchführen oder eine Figur als Verlust entfernen. Kriegsherren sind durch die Sonderregel Zähigkeit nicht von Gift davon betroffen.

HELDEN

NACHTKÖNIG (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 4
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 NK/6 FK
Bewegung: M (L = beritten)
Bewaffnung: Kristallschwert / Speer (jeder Angriffswürfel erhält im NK +1 auf das Ergebnis), Kristalldolche (wie Wurfspere eingesetzt mit +1 auf das Ergebnis der Fernkampfwürfel)
Optionen: beritten / Eisspinne (Rüstung – 1 / FK)
Sonderregeln:

ZEIT DER DÄMMERUNG: Einmal pro Spiel darf der Nachtkönig die Sonder-Fähigkeit Zeit der Dämmerung verwenden. Der Nachtkönig darf mit dem Einsatz aller verfügbaren SAGA Würfel in der Befehlsphase alle bisher ausgeschalteten Figuren zurück ins Spiel bringen. Bilde aus diesen Modellen neue Einheiten mit minimal 4 und maximal 6 Wiedergänger und stelle sie nicht weiter als SK von einem beliebigen Spielfeldrand entfernt auf.

Alle Sonderregeln eines normalen Kriegsherrn.

