

Einleitung

Das Freie Volk, südlich der Mauer als Wildlinge bekannt, besteht aus mehr als 90 zerstrittener Stämme und Clans. Einige Stämme sind stolz und tapfer, andere wild und feindselig. Bei den verschiedenen Fraktionen der Wildlinge haben sich sehr unterschiedliche Kulturen und Sprachen herausgebildet. Gemeinsam ist Ihnen jedoch der Glaube an die Alten Göttern des Waldes, ihre Verachtung vor den "Knienden" des Südens, der Hass auf die "schwarzen Krähen" und die Furcht vor den Anderen. Das Freie Volk lebt hauptsächlich als halbnomadische Jäger und Sammler. Ihre Lager bestehen aus Lederzelten oder sie nutzen natürliche Höhlen als Behausung. Es gibt jedoch auch einige feste Plätze und Dörfer die von ihnen bewohnt werden.

Einheiten

Geführt wird ein Stamm von einem gewählten **Anführer (Kriegsherr)**, auch Magnar genannt. Wie auch das restliche freie Volk, tragen die Anführer keine Rüstungen, sind aber mit schweren Keulen, Äxten und Wurfspeeren bewaffnet. Jeder Mann eines Stammes ist ein erfahrener **Jäger (Bauern)** und mit den typischen Jagdwaffen des Freien Volkes, dem Bogen oder Wurfspeer, ausgestattet. Die erfahrenen Jäger, die **Krieger (Krieger)**, tragen schwere Stoßspeere, Schwerter und Äxte im Kampf, sind aber zusätzlich mit Wurfspeeren ausgerüstet. Auch Frauen mit besonderen Jagdfähigkeiten kämpfen in den Reihen der männlichen Krieger und werden Speerfrauen genannt. Im Gegensatz zu den übrigen Völkern, verfügen die Wildlinge nicht über kampferfahrende **Veteranen**. Der Stamm der **Thenns (Optionale Einheit)** sind besser bewaffnet und geschützt als der Rest des Freien Volkes. Sie tragen auch Metallrüstungen, verwenden oft große Äxte und sind furchtlos im Kampf. Viele behaupten, sie essen ihre toten Gegner nach dem Kampf. **Riesen (Optionale Einheit)** sind mehr als doppelt so groß wie Menschen und kräftig, aber auch einfältig. Sie haben ein anderes Aussehen als die Menschen, sie sind mit dichtem Fell bedeckt, ihre Arme hängen bis zum Boden herab und sie besitzen nur kurze Beine. Sie kämpfen mit großen Ästen oder Kriegshämmern mit steinernen Köpfen. Manchmal verwenden sie einen Mammut als Reittier. Neben der üblichen Auswahl darf die Kriegsschar des Freien Volkes auch einen **Leibwechsler** enthalten. Ein Leibwechsler ist ein Mensch mit der Fähigkeit, in den Geist von Tieren einzudringen, deren Wahrnehmung zu teilen oder sogar deren Handlungen zu steuern.

Rüstung

Da das Freie Volk keine Rüstungen verwendet, ist der Rüstungswert des Kriegsherrn und der Krieger um 1 reduziert:

- Kriegsherr: 4 NK / 5 FK
- Krieger: 3
- Bauer: 3

Aktivierung

Stammesführer und Stammeskrieger können mit einem beliebigen SAGA-Würfelergebnis aktiviert werden (A). Jäger benötigen für ihre Aktivierung 2 Würfel mit gleichen Ergebnissen (A + A).

Um alle Einheiten gleichzeitig zu aktivieren (Magnar), benötigt man 3 Würfel mit 3 unterschiedlichem Ergebnissen (A + B + C).

Aktivierungspool

Wirf so viele SAGA-Würfel, wie du Würfel ablegst. Ignoriere die Würfel in diesem Feld, wenn du zu Beginn deines Spielzuges ermittelt, wie viele SAGA-Würfel auf deinem Schlachtplan liegen.

Fähigkeiten

Als erfahrene Jäger besitzen die Wildlinge die außerordentliche Eigenschaft die Fähigkeiten ihrer Gegner nachzuahmen. Wenn die Auswirkungen der nachgeahmten Fähigkeit durch die Art der Würfelsymbole/Ergebnisse beeinflusst werden, ignoriert man diesen Teil der Beschreibung. Außerdem dürfen keine Auswirkungen einer Fähigkeit verwendet werden, die auf einer speziellen Sonderregel des gegnerischen Volkes basieren.

Das Freie Volk benutzt die SAGA-Würfel auch nicht auf die herkömmliche Art und Weise, sondern verwendet folgende Kombinationen:

- A = 1 Würfel mit beliebigem Ergebnis
- A + A = 2 Würfel mit gleichen Ergebnissen
- A + B = 2 Würfel mit unterschiedlichem Ergebnis
- A + B + C = 3 Würfel mit 3 unterschiedlichem Ergebnissen

Wie üblich, handelt es sich bei einem Wurf Ergebnis, um eine dieser 3 Möglichkeiten:

- Ergebnis 1: 1 bis 3
- Ergebnis 2: 4 bis 5
- Ergebnis 3: 6

Leibwechsler

Der Leibwechsler ist (ähnlich wie der Kriegsherr) eine eigene Einheit mit einer Reihe von Sonderregeln.

Sonderregeln:

- **Zähigkeit (wie Kriegsherr)**
- **Warg:** Zu Beginn jeder Aktivierungsphase seines Spielers legt der Leibwechsler eine seiner Ermüdungsmarken ab.
- **Mit den Augen des Tieres:** Nachdem der Spieler in seiner Befehlsphase seine SAGA-Würfel geworfen hat, aber noch bevor er noch irgendwelche SAGA-Fähigkeiten verwendet hat, darf er dem Leibwechsler bis zu 4 Ermüdungsmarken geben (bis max. zur Erschöpfungsgrenze). Für jede dieser Ermüdungsmarken darf der Spieler das Wurf Ergebnis eines seiner SAGA-Würfel in ein beliebiges Ergebnis ändern. Wenn der Spieler diese Fähigkeit einsetzt, darf er in der Befehlsphase keine zusätzlichen SAGA-Würfel erhalten.

Der Leibwechsler wird wie ein Kriegsherr aktiviert und auch in Bezug auf die Fähigkeiten auf dem Schlachtplan gilt er als Kriegsherr.

GAME OF THRONES

Beliebig oft pro Runde

Einmal pro Runde

FREIES VOLK

ANFÜHRER / KRIEGER

A

Aktivierung

Entferne einen Würfel, um einen Kriegsherren oder eine Einheit Krieger zu aktivieren.

JÄGER

A

Aktivierung

Entferne zwei Würfel, um eine Einheit Bauern zu aktivieren.

+

A

MAGNAR

A

Aktivierung

Entferne drei Würfel mit unterschiedlichem Ergebnis, um alle Einheiten zu aktivieren.

+

B

+

C

AKTIVIERUNG-POOL

A

Befehl

Wirf so viele SAGA-Würfel, wie du Würfel ablegst. Ignoriere die Würfel in diesem Feld, wenn du zu Beginn deines Spielzuges ermittelst, wie viele SAGA-Würfel auf deinem Schlachtplan liegen.

KAMPFPOOL

A

Nahkampf oder Fernkampf

Erhalte einen Angriffs- oder einen Verteidigungswürfel im Nahkampf oder einen Angriffswürfel für einen Fernkampf.

FLUSS UND STEIN

Nahkampf

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Nahkampf vom Schlachtplan eines deiner Gegner, deren Aktivierung nur einen einzelnen SAGA-Würfel kostet. *Unser Land* wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

FLUG DES FALKEN

Fernkampf

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Fernkampf vom Schlachtplan eines deiner Gegner, deren Aktivierung nur einen einzelnen SAGA-Würfel kostet. *Flug des Falken* wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

NACHTLÄUFER

Aktivierung

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Aktivierung vom Schlachtplan eines deiner Gegner, deren Aktivierung nur einen einzelnen SAGA-Würfel kostet. *Nachtläufer* wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

DIE ALTEN GÖTTER

Befehl

Wähle 1 deiner Einheiten. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges generiert jedes Modell dieser Einheit im NK 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Die Einheit bewegt sich durch schwieriges Gelände, als befände sie sich in offenem Gelände. Die Einheit darf keinen FK durchführen, und sie erhält jedes Mal, wenn sie 1 oder mehrere Ermüdungsmarken erhält, 1 zusätzliche Ermüdungsmarke.

A

+

B

KÖNIG DES NORDENS

Befehl

Bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges generiert dein Kriegsherr sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf 3 zusätzliche Angriffswürfel und verhindert alle Treffer gegen ihn so, als befände er sich in harter Deckung. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges darf der Kriegsherr seine Sonderregel Folgt mir! und Seite an Seite nicht einsetzen.

A

+

B

WILDLINGE

Nahkampf

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Nahkampf vom Schlachtplan eines deiner Gegner. Wildlinge wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

+

A

HORNFUSSMÄNNER

Fernkampf

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Fernkampf vom Schlachtplan eines deiner Gegner. *Hornfussmänner* wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

+

A

EISFLUSS

Befehl

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Aktivierung vom Schlachtplan eines deiner Gegner. *Eisfluss* wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

+

B

WEHRHOLZBAUM

Befehl

Wähle eine SAGA-Fähigkeit der Kategorie Befehl vom Schlachtplan eines deiner Gegner. Geistredner wird zu einer exakten Kopie der gewählten Fähigkeit und funktioniert auf genau die gleiche Weise.

A

+

B

+

C

GÖTTERHAIN

Befehl

Wähle 1 Fähigkeit vom Schlachtplan deiner Gegner. Der Besitzer des Schlachtplans darf bis zum Ende des Spiels keine Würfel mehr im Feld dieser Fähigkeit platzieren. Du darfst nur Fähigkeiten auswählen, die maximal einmal pro Spielrunde ausgewählt werden dürfen.

A

+

B

+

C

GAME OF THRONES

FREIES VOLK

KERN-EINHEITEN

ANFÜHRER (1)

Punkte: 0
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4 NK / 4 FK
Bewegung: M
Bewaffnung: Handwaffe und Wurfspeer
Optionen: keine

LEIBWECHSLER (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 1 Würfel
Fernkampf: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4 NK / 4 FK
Bewegung: M
Bewaffnung: Handwaffe und Wurfspeer
Optionen: keine

KRIEGER (8)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 1 Würfel
Fernkampf: 1 Würfel / 2 Figuren
Ermüdung: 3
Rüstung: 3
Bewegung: M
Bewaffnung: Handwaffe und Wurfspeer
Optionen: keine

JÄGER (12)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 2
Nahkampf: 1 Würfel / 3 Figuren
Fernkampf: 1 Würfel / 2 Figuren
Ermüdung: 2
Rüstung: 3
Bewegung: M
Bewaffnung: Wurfspeer und Bogen
Optionen: keine

OPTIONALE EINHEITEN

THENNS (4)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 1
Nahkampf: 3 Würfel
Fernkampf: 1 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4
Bewegung: M
Bewaffnung: s. Optionen
Optionen: Handwaffe und Wurfspeer oder
Zweihandwaffe (+1 auf Angriffswürfel / -1
auf Rüstung im Nahkampf)
Diese Einheit kann auch als Berserker (5
Nahkampfwürfel / Rüstung -2) aufgestellt
werden.

Sonderregeln:

- **FURCHTLOS:** Die Einheit erhält keine Ermüdungsmarken nach einem Nahkampf.
- **STURMLAUF:** Am Ende eines Nahkampfes, noch bevor irgendwelche Ermüdungsmarken verteilt werden oder die Einheiten sich trennen, können die Thenns eine weitere Nahkampfrunde mit den Überlebenden durchführen.

RIESE (1)

Punkte: 2
SAGA Würfel: 0
Lebenspunkte: 8
Nahkampf: 16 Würfel (-2
Würfel für jeden
Lebenspunkt
weniger)
Fernkampf: 4 Würfel
Ermüdung: 2
Rüstung: 3
Bewegung: M
Bewaffnung: Wurflanze (Wurfspeer mit
Reichweite L)
Optionen: keine

Sonderregeln:

- **ZÄH:** Ignoriert den 1 Treffer im NK/FK
- **LEGENDÄR:** Nach einem Nahkampf erhält der Gegner 1 zusätzliche Ermüdungsmarke.

HELDEN

HERR DER KNOCHEN (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 5 NK / 6 FK
Bewegung: M
Bewaffnung: s. Optionen
Optionen: Handwaffe und Wurfspeer oder
Zweihandwaffe (+1 auf Angriffswürfel / -1
auf Rüstung im Nahkampf)

Sonderregeln:

- **LEGENDÄR:** Nach einem Nahkampf erhält der Gegner 1 zusätzliche Ermüdungsmarke.
- **KNOCHENRÜSTUNG:** Jeder verpatzte Verteidigungswürfel in einem Nah- oder Fernkampf darf wiederholt werden.

TORMUND RIESENTOD (1)

Punkte: 1
SAGA Würfel: 3
Nahkampf: 5 Würfel
Fernkampf: 2 Würfel
Ermüdung: 4
Rüstung: 4 NK / 6 FK
Bewegung: M
Bewaffnung: s. Optionen
Optionen: Handwaffe und Wurfspeer oder
Zweihandwaffe (+1 auf Angriffswürfel / -1
auf Rüstung im Nahkampf)

Sonderregeln:

- **FURCHTEINFLÖSSEND:** Im Nahkampf mit Bauern oder Krieger erhält die Einheit im Schritt 1 des Nahkampfes eine Ermüdungsmarke.
- **VORSICHTIG:** Jede befreundete Einheit im Umkreis K von Tormund (inklusive ihm selbst), darf im Schritt 3 eines Nahkampfes 3 Angriffswürfel ablegen, um ihre Rüstung um 1 zu erhöhen.