


## Kampfeinheiten


 **Königsgarde (6)** 


 5  3+  4+  2+  7  7

FÄHIGKEITEN: Order: Resilience, Joffreys Gefolge, Gegenschlag


 **Joffrey Baratheon (H)** 



FÄHIGKEITEN: Befehle der Krone








 **ORDER: RESILIENCE**  
When an enemy is performing an Attack on this unit, after rolling Attack Dice:  
This unit only suffers 1 Wound for every 2 unblocked Hits.

 **JOFFREYS GEFOLGE**  
Diese Einheit besteht aus 8;Figuren (*einschließlich Joffrey*), kann 8;Wunden erleiden und hat 2;Schlachtreihen.

**GEGENSCHLAG**  
Immer wenn diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, erleidet der Angreifer 1;Treffer für jeden Fehlschlag.

**BEFEHLE DER KRONE**  
Immer wenn eine befreundete zivile Einheit die -Zone beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:  
*Joffrey Baratheons Einheit führt 1;Manöver- oder Marschaktion durch.*


 **Ehrengarde von Casterlystein (7)** 

 5  3+  5+  3+  7  6  5


FÄHIGKEITEN: Unterdrückung der Lennisters

 **Streiter des Glaubens (1)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Schlachtruf

 **UNTERDRÜCKUNG DER LENNISTERS**

- **Grausam**  
Bevor die Angriffswürfel geworfen werden, darfst du Zustandsmarker des Verteidigers ausgeben, um die folgenden Effekte zu erhalten:
- **Panisch**: Bis zum Ende des Zuges verliert der Verteidiger alle Fähigkeiten und darf nicht zum Ziel von befreundeten Taktikkarten bestimmt werden.
- **Verwundbar**: Bei diesem Angriff dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden.  
Nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, heilt diese Einheit 2 **Wunden** für jede durch diesen Angriff vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers.
- **Geschwächt**: Dieser Angriff verwendet seinen höchsten Angriffswürfelwert und erhält **Spaltschlag**.

 **BEFEHL: SCHLACHTRUF**  
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:  
Diese Einheit legt 1;Moralprobe ab. Bei Bestehen bestimme 1;Feind innerhalb **Langer Reichweite** zum Ziel. Er wird **Panisch** oder **Verwundbar**.



## Hellebardiere von Haus Lennister (5)



4+

7

7

4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Speerwall, Hellebarde



## Sandor Clegane (1)



FÄHIGKEITEN: Zugehörigkeit: Haus Clegane, Durch das Gemetzel befeuert, Wütender Ansturm



### BEFEHL: SPEERWALL

Sobald gegen diese Einheit ein erfolgreicher Ansturm auf die Front oder in die Flanke durchgeführt wird:

Falls diese Einheit nicht mit einem anderen Feind im Nahkampf ist, führt sie 1; Nahkampfangriffsaktion auf den Angreifer durch, bevor er seinen Nahkampfangriff abhandelt.



### HELLEBARDE

• Spaltschlag



### ZUGEHÖRIGKEIT: HAUS CLEGANE

Diese Einheit ist eine Haus-Clegane-Einheit.



### DURCH DAS GEMETZEL BEFEUERT

Nachdem diese Einheit einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat, falls der Verteidiger mindestens 1 Wunde erlitten hat, heilt diese Einheit 1 Wunde und +1; zusätzliche Wunde für jede vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers.



### WÜTENDER ANSTURM

Feinde, gegen die diese Einheit einen erfolgreichen Ansturm durchgeführt hat, werden **Verwundbar**.



## Stadtwache von Lennishort (6)



4+

7

6

4

FÄHIGKEITEN: Order: Adaptive Style, Tyrannischer Stolz



## Tyrion Lennister (1)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Schlachtplan, Befehl: Gegenstrategie



### ORDER: ADAPTIVE STYLE

When this unit Attacks or is Attacked, before rolling Attack Dice:

Choose 1:

- This unit gains +1 to Defense Dice rolls and +2 to Panic Testrolls against this Attack.
- This Attack gains **Critical Blow** and **Sundering**.



### BEFEHL: SCHLACHTPLAN

Zu Beginn eines beliebigen Zuges:

Lege 2 Taktikkarten ab, um dein Taktikdeck nach 1 beliebigen Karte zu durchsuchen und sie deiner Hand hinzuzufügen. Mische danach dein Taktikdeck



### BEFEHL: GEGENSTRATEGIE

Sobald ein Feind innerhalb Kurzer Reichweite einen Befehl verwendet oder zum Ziel einer Taktikkarte bestimmt wird:

Wirf einen Würfel: Bei 3+ hebst du den Befehl/die Taktikkarte auf.



## Gardisten von Haus Lennister (5)



4+

6

5

4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Überlegenheit der Lennisters



### BEFEHL: ÜBERLEGENHEIT DER LENNISTERS

Nachdem ein Feind einen Angriff auf diese Einheit abgeschlossen hat:

Bestimme den Angreifer zum Ziel. Er muss 1; Panikprobe ablegen und erhält -1 auf das Ergebnis und +1; Wunde bei einem Fehlschlag für jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit.



## Jaquen H'Ghar (4)



FÄHIGKEITEN: Einen Namen wählen, Ein gegebener Name

### EINEN NAMEN WÄHLEN

Immer wenn Jaquen H'Ghar aktiviert wird, darfst du seine Einfluss-Fähigkeit bis zum Ende der Runde durch die Einfluss-Fähigkeit einer beliebigen befreundeten oder feindlichen zivilen Einheit ersetzen.

### EIN GEGEBENER NAME

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

Solange Jaquen Einfluss auf eine befreundete Infanterie-Einheit ausübt, erhalten ihre Nahkampfangriffe **Präzision**.



## Pycelle (4)



FÄHIGKEITEN: Manipulation and Deception

### MANIPULATION AND DECEPTION

Pycelle begins the game with 3 Order tokens.

Each time Pycelle Activates, you may remove 1 Order token from him. If you do, target 1 enemy Combat Unit. They become **Weakened**.

## Zusätzliche Regeln

### Banner der Baratheons

Auf der Königsgarde befinden sich 4 Banner der Baratheons. Zu Beginn ihrer Aktivierung darf sie Banner der Baratheons ablegen, um folgende Effekte zu erhalten. Jeder Effekt darf nur ein Mal pro Aktivierung gewählt werden:

- In diesem Zug erhalten die Angriffe dieser Einheit **Kritischer Treffer** und **Spaltschlag**.
- In diesem Zug erhalten die Angriffe dieser Einheit **Grausam** und, falls der Verteidiger an seiner Panikprobe scheitert, erleidet er +1 **Wunde**.
- Sobald diese Einheit in diesem Zug einen Angriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wird der Verteidiger **Panisch** und **Geschwächt**.
- Diese Einheit heilt 2 **Wunden** und darf in diesem Zug alle Würfel für die Bewegungsweite des Ansturms oder Rückzugs neu werfen.