






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;Schlachtenreihen.



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.


 **Hellebardiere von Haus Lennister (5)** 

 5  4+  6+  4+  7  7  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Speerwall, Hellebarde

 **Stadttorwache (1)** 

FÄHIGKEITEN: In der Überzahl, Verstärkungen

 **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

 **IN DER ÜBERZAHL**
Bei den Nahkampfangriffen dieser Einheit dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden, sobald sie Feinde mit weniger verbleibenden Schlachtenreihen angreift.

VERSTÄRKUNGEN
Immer wenn diese Einheit aktiviert wird, heilt sie 1;Wunde. Falls du  kontrollierst, heilt sie +1 Wunde.

Stadtwache von Lennishort (6)

 5  4+  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**.

TYRANNISCHER STOLZ

Solange diese Einheit mit einem Feind, der weniger verbleibende Schlachtreihen hat, im Nahkampf ist, besteht sie automatisch alle Panikproben.



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  3+  7+

 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.

Ritter von Casterlystein (8)

 5  3+  6+

 3+
6 4



FÄHIGKEITEN: Befehl: Überlegenheit der Lennisters, Kavallerie, Lanze



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.



KAVALLERIE

- Jede Figur dieser Einheit kann 3;Wunden erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1;Manöveraktion durchführen.



LANZE

• Spaltschlag

- Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, werden +2 Angriffswürfel für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen geworfen.

Zivile Einheiten



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.