

# Liga Harmen

Fraktion: Martell

Punkte: 40/40


Heerführer: Harmen Uller, Lord von Höllhain

## Kampfeinheiten

 **Königliche Garde von Sonnspeer (7)** 


 5  4+  5+  3  7  7  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Befehl: Schildwall

 **BEFEHL: KAMPFAUSBILDUNG**  
Sobald diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:  
Bei diesem Angriff dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden und der Verteidiger wird **Verwundbar**.

 **Harmen Uller (H)** 

FÄHIGKEITEN: Eiserne Entschlossenheit, Verstärkungen

 **BEFEHL: SCHILDWALL**  
Sobald ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit durchführt, nachdem die **Verteidigungswürfel geworfen worden sind**:  
Falls diese Einheit auf die Front oder in die Flanke angegriffen wird, wehrt sie +1jTreffer für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen ab.


### EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

Diese Einheit erhält +1 auf das Ergebnis von Panikproben und erleidet -1 **Wunde**, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.


### VERSTÄRKUNGEN


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

 **Speerträger von Haus Martell (5)** 

 5  5+  6+  4  7  7  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Speerwall, Befehl: Taktisches Umstellen


 **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 1jNahkampfangriffsaktion auf den Angreifer durch, bevor er seinen Nahkampfangriff abhandelt.


 **BEFEHL: TAKTISCHESUMSTELLEN**  
Zu Beginn eines feindlichen Zuges:  
Bestimme 1jbefreundete Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Ziel. Sie wird um 3jZoll verschoben.

 **Sand-Plänkler (7)** 

 6  4+  6+  3  4  7  5  4


FÄHIGKEITEN: Befehl: Schnellfeuer, Befehl: Schwachstellen entdecken

 **BEFEHL: SCHNELLFEUER**  
Nachdem diese Einheit eine Manöver- oder Rückzugsaktion abgeschlossen hat:  
Diese Einheit führt 1jFernkampfangriffsaktion durch.

 **BEFEHL: SCHWACHSTELLEN ENTDECKEN**  
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:  
Bestimme 1jFeind innerhalb **Langer Reichweite** zum Ziel. Bis zum Ende des Zuges dürfen bei den Angriffen befreundeter Einheiten auf jenen Feind beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden und sie erhalten **Präzision**.

 **Speerlord (1)** 

FÄHIGKEITEN: Mut und Kühnheit

 **MUT UND KÜHNHEIT**  
Immer wenn diese Einheit angreift, falls sie noch alle Schlachtreihen hat, erhält sie +1jAngriffswürfel. Falls nicht, wird sie so behandelt, als hätte sie +1jSchlachtreihe für die Anzahl der Angriffswürfel.



## Ritter von Sternfall (8)



FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Sternfall-Lanze



## KAVALLERIE

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



## STERNFALL-LANZE

- **Spaltschlag**
- Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, werden +2 Angriffswürfel für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen geworfen.
- Falls diese Einheit einen Feind in die Flanke oder den Rücken angreift, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wird jener Feind **Panisch** und **Geschwächt**.

## Zivile Einheiten



## Doran Martell (4)

FÄHIGKEITEN: Geheimnisse von Sonnspeer



## GEHEIMNISSE VON SONNSPEER

Immer wenn Doran Martell die Zone auf der Taktiktafel beansprucht, die der Runde entspricht, lege 1; Befehlsmarker auf ihn.

- Runde 1: oder
- Runde 2: oder
- Runde 3: oder
- Runde 4: oder
- Runde 5: oder
- Runde 6: oder

Falls am Ende einer Runde 4+; Befehlsmarker auf Doran Martell liegen, erhältst du 2; Siegpunkte.



## Ellaria Sand (4)

FÄHIGKEITEN: Lysene Charm



## LYSENECHARM

Each time Ellaria Claims a zone, target 1 friendly Combat Unit. You may remove 1 Condition token from them. If you Control , target 1 enemy unit in Long Range of the targeted friendly unit. They gain 1 Condition token.



## Oberyn Martell (4)

FÄHIGKEITEN: Jähzornig



## JÄHZORNIG

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

Solange Oberyn Einfluss auf eine befreundete Einheit ausübt, immer wenn ein Feind diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angreift, nachdem jener Angriff abgehandelt worden ist, erleidet der Angreifer 1; Treffer, +1; Treffer für jede verbleibende Schlachtreihe des Verteidigers.

## Zusätzliche Regeln

### Wassergärten

Wassergärten kann sich nur ein Mal im Spiel befinden. Solange du diese Zone kontrollierst, zählen Gegner für Fähigkeiten oder Taktikkarten, als würden sie keine Taktikzone kontrollieren.

Im nächsten Zug deines Gegners muss er eine Kampfeinheit aktivieren, falls möglich.