

# Liga

Fraktion: Stark

Punkte: 40/40

Heerführer: Großjon Umber, Lord vom letzten Herd

## Kampfeinheiten

 **Geschworene Schwerter von Haus Stark (5)** 

 5  4+  6+

 4  
7 5 4

FÄHIGKEITEN: Schärfe des Winters

 **SCHÄRFTE DES WINTERS**

- Kritischer Treffer
- Falls diese Einheit 1 oder mehr vernichtete Schlachtreihen hat, erhält sie +1 auf den Trefferwurf.
- Falls diese Einheit 2 vernichtete Schlachtreihen hat, darf sie beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.

 **Ritter von Haus Tully (8)** 

 5  3+  5+

 3  
6 4

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Lanze, Sammelbanner

 **KAVALLERIE**

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

 **LANZE**

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

### SAMMELBANNER

Immer wenn eine befreundete Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** eine Moralprobe besteht, heilt jene Einheit 1 Wunde.

 **Speerträger von Haus Karstark (5)** 

 5  4+  6+

 4  
7 7 4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Linie halten!, Haltet stand!

 **BEFEHL: LINIE HALTEN!**

**Sobald diese Einheit aktiviert wird:** Bestimme 1 Feind zum Ziel, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist. Er erleidet 2 Treffer, +1 Treffer für jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit.

### HALTETSTAND!

Immer wenn ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit durchführt, falls diese Einheit nur mit 1j Feind im Nahkampf ist, erhält jener Feind keinen Bonus für Ansturm, Flankenangriffe oder Angriffe in den Rücken.

  **Rickon Stark (1)** 

FÄHIGKEITEN: Wertvoller Gefangener

  **Osha (0)** 

FÄHIGKEITEN: Gegenschlag, Beharrlich Bleiben

 **WERTVOLLERGEFANGENER**



Diese Einheit erhält +1 auf das Ergebnis von Moralproben. Sobald Rickon vernichtet wird, erhält dein Gegner 1j Siegpunkt.





### GEGENSCHLAG

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


### BEHARRLICH BLEIBEN

Immer wenn diese Einheit eine Panikprobe besteht, erleidet 1j Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1 Wunde.


 **Struppel (3)** 

 6  4+  2+ 



FÄHIGKEITEN: Schattenwolf, Grausames Zerfleischen





 **SCHATTENWOLF**

- Diese Einheit kann 4;Wunden erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1;Manöveraktion durchführen.

 **GRAUSAMES ZERFLEISCHEN**

- Spaltschlag
- Grausam
- Diese Einheit erhält +1;Angriffswürfel für jede Wunde, die sie erlitten hat.



 **Berserker von Haus Umber (6)** 

 6  5+  5+ 


FÄHIGKEITEN: Berserker's Fervor

 **BERSERKER'S FERVOR**


For each of this units destroyed ranks, it gains +1 to Defense Dice rolls and +1 to Morale Testrolls.

 **Großjon Umber (H)** 

FÄHIGKEITEN: Order: Overrun, Befehl: Waghalsiger Heldenmut, Zugehörigkeit: Haus Umber

 **ORDER: OVERRUN**

When this unit Surges forth: Instead of Surging forth, this unit performs 1 Charge or March Action.



 **BEFEHL: WAGHALSIGER HELDENMUT**

Sobald diese Einheit eine Ansturmaktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird: Diese Einheit erleidet 1W3;Wunden, zählt aber, als hätte sie für den Wurf der Bewegungsweite des Ansturms eine;6;gewürfelt.

 **ZUGEHÖRIGKEIT: HAUS UMBER**

Diese Einheit ist eine Haus-Umber-Einheit.

## Zivile Einheiten

 **Catelyn Stark (4)** 

FÄHIGKEITEN: Familie, Pflicht, Ehre

**FAMILIE, PFLICHT, EHRE**

**Einfluss** (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an): Immer wenn Catelyn Einfluss auf eine Einheit ausübt, lege 1;Zustandsmarker von jener Einheit ab. Solange Catelyn Einfluss auf eine Einheit ausübt, greift jene Einheit mit ihrem höchsten Angriffswürfelwert an.

 **Sansa Stark (4)** 

FÄHIGKEITEN: Worte nachplappern

**WORTENACHPLAPPERN**

Du darfst ein Mal pro Partie, sobald Sansa aktiviert wird, 1 Taktikkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand schicken. Immer wenn Sansa eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch: Schicke 1 Taktikkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

 **Rodrik Cassel (4)** 

FÄHIGKEITEN: Martial Expertise

**MARTIAL EXPERTISE**

Each time Rodrik Claims ~~XX~~, target 1 enemy Combat Unit. They become **Vulnerable**. Rodrik begins the game with 2 Order tokens on him. Each time a friendly Combat Unit is performing a Melee Attack, after rolling Attack Dice, you may remove 1 Order Token from Rodrik. If you do, the Attacker may re-roll any Attack Dice.