



Turnier1




Fraktion: Stark





Punkte: 40/40

Heerführer: Robb Stark, Der Wolfslord



Kampfeinheiten

 **Berserker von Haus Umber (6)** 

 6  5+  5+


 3+  7  8  9

FÄHIGKEITEN: Berserker's Fervor

 **Robb Stark (H)** 



FÄHIGKEITEN: Befehl: Taktisches Umstellen, Verbesserte Mobilität, Rückzug




 **BERSERKER'S FERVOR**
For each of this units destroyed ranks, it gains +1 to Defense Dice rolls and +1 to Morale Test rolls.



 **BEFEHL: TAKTISCHES UMSTELLEN**
Zu Beginn eines feindlichen Zuges:
Bestimme 1j befreundete Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Ziel. Sie wird um 3j Zoll verschoben.

VERBESSERTE MOBILITÄT
Diese Einheit erhält +1j  und darf sich vor jedem Marsch drehen.

RÜCKZUG
Nachdem diese Einheit eine Rückzugsaktion abgeschlossen hat, heilt sie 2j **Wunden**, +1j **Wunde** für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.

 **Grauwind (3)** 

 6  4+  2+



 3+  4




FÄHIGKEITEN: Schattenwolf, Zähne & Klauen, Unterbrechen



 **SCHATTENWOLF**
• Diese Einheit kann 4j **Wunden** erleiden.
• Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1j Manöveraktion durchführen.

 **ZÄHNE & KLAUEN**
• Spaltschlag

UNTERBRECHEN
Feinde, die mit dieser Einheit im Nahkampf sind, erleiden -1j auf den Trefferwurf.


 **Struppel (3)** 

 6  4+  2+

 3+  4

FÄHIGKEITEN: Schattenwolf, Grausames Zerfleischen

 **SCHATTENWOLF**
• Diese Einheit kann 4j **Wunden** erleiden.
• Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1j Manöveraktion durchführen.


 **GRAUSAMES ZERFLEISCHEN**
• Spaltschlag
• Grausam
• Diese Einheit erhält +1j Angriffswürfel für jede **Wunde**, die sie erlitten hat.


 **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!

Rickon Stark (1)

FÄHIGKEITEN: Wertvoller Gefangener

Osha (0)

FÄHIGKEITEN: Gegenschlag, Beharrlich Bleiben

 **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 1jFeind im Nahkampf ist, erhält jener Feind keinen Bonus für Ansturm, Flankenangriffe oder Angriffe in den Rücken.

 **WERTVOLLER GEFANGENER**
Diese Einheit erhält +1 auf das Ergebnis von Moralproben. Sobald Rickon vernichtet wird, erhält dein Gegner 1jSiegpunkt.

GEGENSCHLAG

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

BEHARRLICH BLEIBEN


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

Bogenschützen von Haus Stark (6)

 5  6+  6+

 3+  7  7  5  5+  5  4  3

FÄHIGKEITEN: Pfeilhagel

 **PFEILHAGEL**

- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, wenn sie die Sichtlinie bestimmt.
- Falls der Verteidiger bei einem Verteidigungswurf einej1 würfelt, nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, wird er **Geschwächt**.

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 1jZustandsmarker von jener Einheit ab.

Solange Catelyn Einfluss auf eine Einheit ausübt, greift jene Einheit mit ihrem höchsten Angriffswürfelwert an.

Arya Stark (4)

FÄHIGKEITEN: Tunie, was sie von dir erwarten

TU NIE, WAS SIE VON DIR ERWARTEN

Bei Spielbeginn werden 2 Befehlsmarker auf Arya gelegt.

Zu Beginn eines feindlichen Zuges darfst du 1 Befehlsmarker von Arya ablegen. Falls du das tust, bestimme 1 befreundete Infanterie-Einheit zum Ziel. Sie führt 1 Manöver- oder Rückzugsaktion durch.