



Mirko_Spiel2








Fraktion: Nachtwache

Punkte: 40/40



Heerführer: Jeor Mormont, 997. Lord Kommandant

Kampfeinheiten

 **Veteranen der Wache (7)** 

 5  4+  5+  3  7  6  5

FÄHIGKEITEN: Beidhändig, Gegenschlag, Unterbrechen

 **Jeor Mormont (H)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Auf dem Posten bleiben!, Haltet stand!


 **BEIDHÄNDIG**
• Präzision

GEGENSCHLAG

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


UNTERBRECHEN




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

 **BEFEHL: AUF DEM POSTEN BLEIBEN!**
Sobald eine befreundete Einheit innerhalb Kurzer Reichweite eine Moralprobe besteht:
Jene Einheit heilt 1 Wunde, +1 Wunde für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.


HALTETSTAND!

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



 **Geschworene Brüder (7)** 








 5  4+  5+  3  7  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


 **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**.

 **GROßSCHWERT**
• Spaltschlag



 **Geschworene Brüder (7)** 






 5  4+  5+  3  7  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


 **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**.


 **GROßSCHWERT**
• Spaltschlag

 **Marschall der Wache (4)** 

 6  4+  3+  3  3

FÄHIGKEITEN: Befehl: Taktisches Umstellen, Marshal

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

 **MARSHAL**
• This unit has 3 Wounds.
• At the start of this unit's Activation, it may perform 1 Maneuver or Retreat Action.
• Other friendly units in Short Range gain +1 Attack Die on Melee Attacks and suffer -1 Wound from failing Panic Tests

Zivile Einheiten



Aemon (4)

FÄHIGKEITEN: Heilkunde des Maesters



HEILKUNDE DES MAESTERS

Immer wenn Aemon eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du 1;befreundete Kampfeinheit zum Ziel bestimmen.

Jene Einheit heilt 1;Wunde, +1;zusätzliche Wunde für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.



Othell Yarwyck (5)

FÄHIGKEITEN: Kriegsmaschinen der Mauer



KRIEGSMASCHINEN DER MAUER

Immer wenn Othell eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:

Führe den folgenden Fernkampfangriff auf 1;feindliche Kampfeinheit durch:



Dieser Angriff erhält +1;Angriffswürfel für jede verbleibende Schlachtreihe des Verteidigers und den folgenden Effekt, basierend auf der Zone, die Othell beansprucht hat:

: Grausam : Spaltschlag

: Verteidiger wird Geschwächt



Yoren (6)

FÄHIGKEITEN: Recruitment



RECRUITMENT

Each time Yoren Claims a zone, before resolving that zone's, place 1 Order token on him.

Each time Yoren Claims , you may replace that zone's effect with:

Place 1 Order token on Yoren.

At the start of any Round, you may remove 4 Order tokens from Yoren.

If you do, Deploy 1;Conscripts unit fully within Long Range of a friendly TableEdge.