

Mirko_Spiel3

Fraktion: Nachtwache

Punkte: 40/40

Heerführer: Cotter Peik, Kommandant von Ostwacht

Kampfeinheiten

 **Geschworene Brüder (7)** 

 5  4+  5+

 3  7  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


  **Cotter Peik (H)** 


FÄHIGKEITEN: Befehl: Waghalsiger Heldenmut, Durch das Gemetzel befeuert

 **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

 **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.

 **DURCH DAS GEMETZEL BEFEUERT**
Nachdem diese Einheit einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat, falls der Verteidiger mindestens 1 **Wunde** erlitten hat, heilt diese Einheit 1 **Wunde** und +1; zusätzliche **Wunde** für jede vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers.

 **Geschworene Brüder (7)** 

 5  4+  5+

 3  7  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


  **Qhorin Halbhand (1)** 

FÄHIGKEITEN: Battle Scars, Kämpfend untergehen

 **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

 **BATTLESCARS**
Each time this unit performs a Melee Attack, before rolling Attack Dice, Choose 1. For each destroyed rank in this unit, choose +1:
• **Vicious**
• This unit may re-roll any Attack Dice.
• This unit rolls its highest Attack Die Value.


KÄMPFEND UNTERGEHEN
Immer wenn eine Schlachtreihe in dieser Einheit vernichtet wird, erleidet 1;Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1; **Wunde**.

 **Rekruten der Wache (5)** 

 5  5+  7+

 4  6  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Hilfslieferung, Chaotisch

 **BEFEHL: HILFSLIEFERUNG**
Zu Beginn eines befreundeten Zuges: Diese Einheit erleidet bis zu 3; **Wunden**. Heile 1+ ebenso viele **Wunden** von 1; anderen befreundeten Einheit innerhalb **Langer Reichweite**.

CHAOTISCH
Diese Einheit erleidet +1; **Wunde**, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.



Veteranen der Wache (7)



FÄHIGKEITEN: Beidhändig, Gegenschlag, Unterbrechen



BEIDHÄNDIG

• Präzision

GEGENSCHLAG

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

UNTERBRECHEN

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

Zivile Einheiten



Aemon (4)

FÄHIGKEITEN: Heilkunde des Maesters



HEILKUNDE DES MAESTERS

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

Jene Einheit heilt 1j **Wunde**, +1j 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 1j feindliche Kampfeinheit durch:



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

☠: **Grausam** ⚔: **Spaltschlag**

⚔: Verteidiger wird **Geschwächt**



Donal Noye (4)

FÄHIGKEITEN: Meisterhafte Instandhaltung



MEISTERHAFTE INSTANDHALTUNG

Bei Spielbeginn werden 2j **Befehlsmarker** auf Donal gelegt. Immer wenn eine Einheit einen Angriff durchführt, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind, darfst du 1j **Befehlsmarker** von Donal ablegen. Falls du das tust, wähle 1j der folgenden Effekte:

• Der Angreifer darf beliebig viele Angriffswürfel neu werfen und Gegner können keine **Geschwächt**-Marker von ihm ausgeben.

• Der Verteidiger erhält +1j auf das Ergebnis seiner Verteidigungswürfe und Gegner können keine **Verwundbar**-Marker von ihm ausgeben.