



Turnier2.Spiel






Fraktion: Freies Volk







Punkte: 40/40

Heerführer: Manke Rayder, König-Jenseits-der-Mauer



Kampfeinheiten

 **Jäger der Eisigen Küste (5)** 

 5  5+  7+  4+  4+



 6  6  4  6  6  4


FÄHIGKEITEN: Befehl: Ziel markieren, Harpoon


 **Manke Rayder (H)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Gegenstrategie, Wilde Ausstrahlung, Inspirierende Erscheinung

 **BEFEHL: ZIEL MARKIEREN**
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Bestimme 1j Feind in Sichtlinie und innerhalb Langer Reichweite zum Ziel. Er wird **Verwundbar**.

 **HARPOON**
• After completing this Attack, thejDefender becomes **Weakened**.
• If the Defender suffers any Wounds from this attack, until the end of the Round, they suffer -1  and, if they Charge, they suffer a Disorderly Charge.

 **BEFEHL: GEGENSTRATEGIE**
Sobald ein Feind innerhalb Kurzer Reichweite einen Befehl verwendet oder zum Ziel einer Taktikkarte bestimmt wird:
Wirf einen Würfel: Bei 3+ hebst du den Befehl/die Taktikkarte auf.

 **WILDE AUSSTRAHLUNG**
Diese Einheit darf nie von feindlichen Befehlen oder Taktikkarten zum Ziel bestimmt werden und feindliche zivile Einheiten dürfen keinen Einfluss auf sie ausüben.


 **INSPIRERENDE ERSCHEINUNG**
Der Moralwert dieser Einheit ist 5+.

 **Bärenreiter der Eisigen Küste (8)** 

 4  4+  5+  4+  3+



 4  4  6  6  4





FÄHIGKEITEN: Befehl: Stürmende Salve, Bärenkavallerie, Durchbohren und Zerfleischen




 **BEFEHL: STÜRMENDE SALVE**
Nachdem diese Einheit einen Fernkampfangriff abgeschlossen hat:
Diese Einheit führt 1jAnsturmaktion gegen den Verteidiger durch.

 **BÄRENKAVALLERIE**
• Jede Figur dieser Einheit kann 4jWunden erleiden.
• Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1jManöveraktion durchführen.

 **DURCHBOHREN UND ZERFLEISCHEN**
• Grausam
• Spaltschlag
• Präzision

 **Wilde Höhlenbewohner (5)** 

 6  6+  4+  4+


 6  7  8

FÄHIGKEITEN: Rasender Schwinger

 **Häuptling des Walrossclans (2)** 

FÄHIGKEITEN: Order: Resilience, Eiserne Entschlossenheit

 **RASENDER SCHWINGER**
• Spaltschlag
• Diese Einheit erhält +1j auf den Trefferwurf für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.

 **ORDER: RESILIENCE**
When an enemy is performing an Attack on this unit, after rolling Attack Dice:
This unit only suffers 1 Wound for every 2 unblocked Hits.

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

Thenn-Krieger (5)

 5  4+  6+

 4+  7  5  4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Linie halten!, Befehl: Spott

Tormund Riesentod (2)

FÄHIGKEITEN: Befehl: Schlachtruf, Standhaft

Räuber des Freien Volkes (4)

 5  5+  7+

 4+  6  5  4

FÄHIGKEITEN: Chaotisch, Anpassungsfähig

Borroq (2)-1*


FÄHIGKEITEN: Befehl: Verborgene Fallen, Standhaft

Borroqs Eber (0)


 5  4+  2+

 3+  3

FÄHIGKEITEN: Gebundener Eber, Aufspießen und Fressen

 **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.

 **BEFEHL: SPOTT**
Sobald ein Feind innerhalb Langer Reichweite aktiviert wird:
Falls jener Feind einen Angriff oder Ansturm auf diese Einheit durchführen kann und in diesem Zug eine beliebige andere Aktion als einen Angriff oder Ansturm auf diese Einheit deklariert, wird jener Feind, bevor er jene Aktion durchführt, **Geschwächt** und **Verwundbar**.

 **BEFEHL: SCHLACHTRUF**
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Diese Einheit legt 1jMoralprobe ab. Bei Bestehen bestimme 1jFeind innerhalb **Langer Reichweite** zum Ziel. Er wird **Panisch** oder **Verwundbar**.

STANDHAFT



Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.

CHAOTISCH

Diese Einheit erleidet +1jWunde, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.


ANPASSUNGSFÄHIG


Senke bei der Zusammenstellung der Armee die Kosten 1 Verstärkung dieser Einheit um 1.

 **BEFEHL: VERBORGENE FALLEN**
Sobald ein Feind innerhalb Langer Reichweite, der nicht im Nahkampf ist, eine beliebige Aktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird:
Wähle 1 der folgenden Effekte:
• Jener Feind erleidet 1 Treffer, +1 Treffer für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen.
• Jener Feind erleidet bis zum Ende der Runde -1 

STANDHAFT

Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.

 **GEBUNDENER EBER**
• Diese Einheit kann 3jWunden erleiden und gewährt keine Siegpunkte.
• Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1jManöveraktion durchführen.
• Falls diese Einheit zu Beginn einer Runde nicht innerhalb **Langer Reichweite** zu Borroqs Einheit ist, wird sie vernichtet.
• Diese Einheit wird nicht wie gewohnt aktiviert. Stattdessen wird diese Einheit, sobald Borroqs Einheit aktiviert wird, sofort danach aktiviert.

 **AUFSPIEßEN UND FRESSEN**
• **Spaltschlag**
• Nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, falls er mindestens 1jWunde zugefügt hat, heilt diese Einheit 1jWunde.



Craster (4)

FÄHIGKEITEN: Refuge and Supplies



REFUGE AND SUPPLIES

Once per game, at the start of any Turn, you may restore 2 Wounds to 1 friendly Infantry unit.

Each time Craster Claims a zone, you may replace its effect with:

Draw 1 Tactics card and restore 2 Wounds to 1 friendly Infantry Unit.




Ygritte (4)


FÄHIGKEITEN: Listenreiche Speerfrau



LISTENREICHE SPEERFRAU

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

Solange Ygritte Einfluss auf eine befreundete Einheit ausübt, erhält jene Einheit +1  und ignoriert die Schlüsselwörter **Einschränkend** und **Unwegsam**.

Solange Ygritte Einfluss auf eine feindliche Einheit ausübt, erleidet jener Feind -1  und löst bei Würfeln für die Bewegungsweite des Ansturms von 1 oder 2 einen ungeordneten Ansturm aus.