

Turnier3.Spiel

Fraktion: Freies Volk

Punkte: 40/40

Heerführer: Harma, Herrführerin der Vorhut

Kampfeinheiten



Bärenreiter der Eisigen Küste (8)



4



4+



5+



4+

4 4



3+

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



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.



Häuptling des Walrossclans (2)



FÄHIGKEITEN: Order: Resilience, Eiserne Entschlossenheit

EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

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

 **Jäger der Eisigen Küste (5)** 

 5  5+  7+  4+  4+

FÄHIGKEITEN: Befehl: Ziel markieren, Harpoon



 **Matriarchin der Speerfrauen (1)** 


FÄHIGKEITEN: Befehl: Rascher Rückzug

 **Harmas Bannerträger (1)** 

FÄHIGKEITEN: Harmas Vasall, Rückzug, Befehl: Taktisches Umstellen


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

 **HARPOON**
• After completing this Attack, the;Defender 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: RASCHER RÜCKZUG**
Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit abgeschlossen hat:
Diese Einheit führt 1;Rückzugsaktion durch.

 **HARMAS VASALL**
Diese Figur zählt für alle Fähigkeiten und Effekte als Harma.

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

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

 **Thenn-Krieger (5)** 

 5  4+  6+  4+


FÄHIGKEITEN: Befehl: Linie halten!, Befehl: Spott

 **Harma (H)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Überlegenes Flankieren, Verbesserte Mobilität

 **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: ÜBERLEGENES FLANKIEREN**
Sobald eine befreundete Einheit innerhalb Langer Reichweite einen Angriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:
Falls sie den Verteidiger in die Flanke oder den Rücken angreift, wird der Verteidiger **Panisch** und **Verwundbar**.

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



Räuber des Freien Volkes (4)



FÄHIGKEITEN: Chaotisch, Anpassungsfähig



Leibwechsler (1)-1*



FÄHIGKEITEN: Gebundener Leibwechsler, Standhaft

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.

GEBUNDENER LEIBWECHSLER

Wähle zu Beginn jeder Runde den Bär, Adler oder Wolf aus. Auf den Karten jener Einheiten stehen ihre zusätzlichen Effekte.

STANDHAFT

Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.

Zivile Einheiten



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.



Manke Rayder (5)

FÄHIGKEITEN: Ränkespiele und Intrigen, Gestörte Kommunikation



RÄNKESPIELE UND INTRIGEN

Ein Mal pro Partie, sobald eine feindliche zivile Einheit aktiviert wird, verliert jene zivile Einheit bis zum Ende der Runde alle Fähigkeiten.

GESTÖRTEKOMMUNIKATION

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

Solange Manke Einfluss auf eine feindliche Einheit ausübt, darf dein Gegner jene Einheit nicht zum Ziel von Effekten der Taktikzonen oder Einfluss-Fähigkeiten bestimmen.

Besondere Einheiten



Bär (0)

FÄHIGKEITEN: Gebundener Bär, Wildes Zerfleischen



GEBUNDENER BÄR

- Diese Einheit kann 1jWunde erleiden und gewährt keine Siegpunkte.
- Falls diese Einheit vernichtet wird, kann sie nicht erneut von ihrem Leibwechsler ausgewählt werden.
- Falls diese Einheit ausgewählt worden ist, sobald ihr Leibwechsler aktiviert wird, stelle sie so auf, dass sie mit 1jFeind an der Front oder Flanke im Nahkampf ist, der mit ihrem Leibwechsler im Nahkampf ist. Dann führt sie 1jNahkampfangriffsaktion durch. Entferne diese Einheit am Ende der Runde.



WILDES ZERFLEISCHEN

Verteidiger werfen keine Verteidigungswürfel.



Adler (0)

FÄHIGKEITEN: Gebundener Adler, Erkundungsflug

GEBUNDENER ADLER

Immer wenn diese Einheit ausgewählt wird, bestimme 1jFeind zum Ziel. Lege diese Karte bis zum Ende der Runde an jenen Feind an. Platziere diese Figur in die Nähe des Bewegungstableaus, um es zu kennzeichnen. Diese Figur wird für alle anderen Belange ignoriert.

ERKUNDUNGSFLUG

Ein Mal pro Zug, sobald diese Einheit eine Manöver- oder Marschaktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird, darf die Leibwechsler-Einheit dieser Figur um 2 Zoll verschoben werden.



Wolf (0)

FÄHIGKEITEN: Gebundener Wolf, Jagdinstinkt

GEBUNDENER WOLF

Immer wenn diese Einheit ausgewählt wird, bestimme 1jFeind innerhalb **Langer Reichweite** zu ihrer Leibwechsler-Einheit zum Ziel. Lege diese Karte bis zum Ende der Runde an jenen Feind an. Platziere diese Figur in die Nähe des Bewegungstableaus, um es zu kennzeichnen. Diese Figur wird für alle anderen Belange ignoriert.

JAGDINSTINKT

Immer wenn diese Einheit einen Ansturm durchführt, erleidet sie bei einem Wurf von 1 oder 2 einen ungeordneten Ansturm. Sobald die Leibwechsler-Einheit dieser Figur einen Ansturm gegen diese Einheit durchführt, darf sie alle Würfel für die Bewegungsweite des Ansturms neu werfen.