Turnier David H.

Fraktion: Stark

Punkte: 40/40

Heerführer: Robb Stark, Der Wolfslord

Kampfeinheiten



Berserker von Haus Umber (6)





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 Testrolls.



BEFEHL: TAKTISCHESUMSTELLEN

Zu Beginn eines feindlichen Zuges:

Bestimme 1; befreundete Einheit innerhalb Kurzer Reichweite zum Ziel. Sie wird um 3; Zoll verschoben.

VERBESSERTE MORILITÄT Diese Einheit erhält +1i und darf sich vor jedem Marsch drehen.

RÜCKZUG

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



Grauwind (3)









FÄHIGKEITEN: Schattenwolf. Zähne & Klauen. Unterbrechen



SCHATTENWOLF

- Diese Einheit kann 4: Wunden erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1; Manöveraktion durchführen.



ZÄHNE & KLAUEN

Spaltschlag

UNTERBRECHEN

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



Struppel (3)









FÄHIGKEITEN: Schattenwolf, Grausames Zerfleischen



SCHATTENWOLF

- Diese Einheit kann 4¡Wunden erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1¡Manöveraktion durchführen.



GRAUSAMES ZERFLEISCHEN

- Spaltschlag
- Grausam
- Diese Einheit erhält +1; Angriffswürfel für jede Wunde, die sie erlitten hat.



Ritter von Haus Tully(8)









FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Lanze, Sammelbanner



KAVALLERIE

- Jede Figur dieser Einheit kann 3¡Wunden erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1; 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)













FÄHIGKEITEN: Befehl: Linie halten!, Haltet stand!



Rickon Stark (1)



FÄHIGKEITEN: Wertvoller Gefangener



Osha (0)

FÄHIGKEITEN: Gegenschlag, Beharrlich Bleiben



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.

Bestimme 1 Feind zum Ziel, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist. Er erleidet 2 Treffer, +1 Trefferfür jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit.



WERTVOLLER GEFANGENER

Diese Einheit erhält +1 auf das Ergebnis von Moralproben. Sobald Rickon vernichtet wird, erhält dein Gegner 1; Siegpunkt.

GEGENSCHLAG

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

BEHARRLICH BLEIBEN

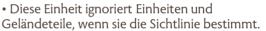
Immer wenn diese Einheit eine Panikprobe besteht, erleidet 1; Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1 Wunde.

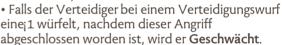


Bogenschützen von Haus Stark (6)



















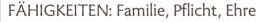




Zivile Einheiten



Catelyn Stark (4)





FAMILIE, PFLICHT, EHRE

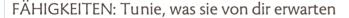
Einfluss (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an):

Immer wenn Catelyn Einfluss auf eine Einheit ausübt, lege 1; Zustandsmarker von jener Einheit ab.

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



Arya Stark (4)





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.