

# Liga Luca

Fraktion: Targaryen

Punkte: 40/40

Heerführer: Khal Drogo, Der große Khal

## Kampfeinheiten

 **Drogos Blutreiter (8)** 

 6  4+  5+  4+  7  6

FÄHIGKEITEN: Befehl: Schlachtruf, Drogo's Bloodriders, Bloodriders' Arakh

 **Khal Drogo (H)** 

FÄHIGKEITEN: Meisterhafter Duellant, Eiserne Entschlossenheit

 **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**.

 **DROGO'S BLOODRIDERS**

- This unit cannot become **Weakened**.
- Each model in this unit has 3 Wounds.
- At the start of this unit's Activation, it may perform 1 Maneuver Action.

 **BLOODRIDERS' ARAKH**

- **Sundering**
- **Vicious**

 **MEISTERHAFTER DUELLANT**  
Immer wenn diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wähle 1jder folgenden Effekte:

- Dieser Angriff fügt +1j**Wunde** zu.
- Bestimme 1jInfanterie-Verstärkung in der Einheit des Verteidigers zum Ziel und wirf einen Würfel. Bei 5+ vernichte jene Verstärkung.

### EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

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

 **Schreier der Dothraki (6)** 

 6  5+  5+  3+  7  4

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Wütender Ansturm, Dothrakisches Arakh

 **Ko der Schreier (1)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung

 **KAVALLERIE**

- Jede Figur dieser Einheit kann 3j**Wunden** erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1jManöveraktion durchführen.

 **WÜTENDER ANSTURM**  
Feinde, gegen die diese Einheit einen erfolgreichen Ansturm durchgeführt hat, werden **Verwundbar**.

 **DOTHRAKISCHES ARAKH**

- **Spaltschlag**

 **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**.

 **Vorreiter der Dothraki (6)** 

 6  5+  5+  4+  7  4  4+  5  4

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Bogen des Vorreiters

 **KAVALLERIE**

- Jede Figur dieser Einheit kann 3j**Wunden** erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1jManöveraktion durchführen.

 **BOGEN DES VORREITERS**  
Falls diese Einheit die Manöveraktion von der Kavallerie-Fähigkeit in diesem Zug nicht durchgeführt hat, erhält dieser Angriff **Präzision**, +1jauf den Trefferwurf und wird .



## Drogon (7)



FÄHIGKEITEN: Junger Drache, Schwarzes Feuer



## JUNGER DRACHE

- Diese Einheit kann 8 **Wunden** erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine Manöver- oder Marschaktion durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 **Manöveraktion** durchführen.



## SCHWARZES FEUER



- **Grausam**
- Treffer dieses Angriffs können nicht abgewehrt werden. Falls dieser Angriff Treffer erzeugt, erleidet der Verteidiger, statt Verteidigungswürfel zu werfen, 1 **W3 Wunden**, +1 **Wunde** für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 Feind innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Verteidiger wird **Panisch**.



## Hrakkars der Dothraki (4)



FÄHIGKEITEN: Hrakkars & Bändiger, Pranke & Klinge, Die Flanke umgehen



## HRAKKARS & BÄNDIGER

- Diese Einheit kann 6 **Wunden** erleiden.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 **Manöveraktion** durchführen.



## PRANKE & KLINGE

- **Grausam**

## DIE FLANKE UMGEHEN

Du darfst diese Einheit neben der Spielfläche stehen lassen (*in deiner Reserve*), anstatt sie wie gewohnt aufzustellen. Falls du zu Beginn einer beliebigen Runde nicht der Startspieler bist, darfst du 1 **Einheit** von deiner Reserve nicht aktiviert und vollständig innerhalb **Kurzer Reichweite** zu einem befreundeten Aufstellungsrand oder beliebigen Seitenrand aufstellen.

## Zivile Einheiten



## Daenerys Targaryen (5)

FÄHIGKEITEN: Dracarys!



## DRACARYS!

Immer wenn Daenerys eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:  
1 **befreundete Drogon-, Rhaegal- oder Viserion-Einheit** führt 1 **Angriffsaktion** durch.



## Illyrio Mopatis (4)

FÄHIGKEITEN: Illyrio's Boon



## ILLYRIO'S BOON

Illyrio begins the game with 2 Order tokens. Each time Illyrio Claims a Zone, you may remove 1 Order token from him. If you do, replace that zone's effect with:  
*Target 1 friendly Combat Unit. They restore 3 Wounds. 1 enemy they are engaged with becomes **Weakened**.*