

# Blutiger Frühling Christian

Fraktion: Nachtwache

Punkte: 40/40

Heerführer: Donal Noye, Verteidiger der Schwarzen Festung

## Kampfeinheiten

 **Veteranen der Wache (7)** 

 5  4+  5+

 3+  7  6  5

FÄHIGKEITEN: Beidhändig, Gegenschlag, Unterbrechen

 **Donal Noye (H)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Schildwall, Verbesserte Bewaffnung

 **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.

 **BEFEHL: SCHILDWALL**  
Sobald ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit durchführt, nachdem die Verteidigungswürfel geworfen worden sind: Falls diese Einheit auf die Front oder in die Flanke angegriffen wird, wehrt sie +1jTreffer für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen ab.

 **VERBESSERTE BEWAFFNUNG**  
Solange du  kontrollierst, erhalten die Nahkampfangriffe dieser Einheit **Spaltschlag** und es wird der höchste Angriffswürfelwert verwendet.

 **Armbrustschützen der Baumeister (7)** 

 5  5+  6+

 3+  6  6  4  4+  5  4  3

FÄHIGKEITEN: Befehl: Achtung! Zielen! Lösen!, Armbrust

 **BEFEHL: ACHTUNG! ZIELEN! LÖSEN!**  
Sobald ein Feind eine Ansturmaktion gegen diese Einheit durchführt, bevor jene Ansturmaktion abgehandelt wird: Falls der Ansturm gegen sie auf die Front durchgeführt wurde, führt diese Einheit 1 Fernkampfangriffsaktion auf jenen Feind durch und verwendet dabei ihren niedrigsten Angriffswürfelwert.

 **ARMBRUST**  
• Spaltschlag  
• Diese Einheit darf Angriffswürfel neu werfen, sobald sie Feinde innerhalb **Kurzer Reichweite** angreift.

 **Vorhut der Grenzer (7)** 

 6  4+  5+

 3+  7  5

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Überfall, Die Flanke umgehen

 **KAVALLERIE**  
• Jede Figur dieser Einheit kann 3jWunden erleiden.  
• Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1jManöveraktion durchführen.

 **ÜBERFALL**  
Feinde, gegen die diese Einheit einen erfolgreichen Ansturm in die Flanke oder den Rücken durchführt, werden **Panisch** und **Geschwächt**.

**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 1jEinheit von deiner Reserve nicht aktiviert und vollständig innerhalb **Kurzer Reichweite** zu einem befreundeten Aufstellungsrand oder beliebigen Seitenrand aufstellen.



## Fährtenleser der Grenzer (6)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Ziel markieren, Kavallerie, Wegbereiter



### BEFEHL: ZIEL MARKIEREN

Zu Beginn eines befreundeten Zuges:

Bestimme 1jFeind in Sichtlinie und innerhalb Langer Reichweite zum Ziel. Er wird **Verwundbar**.



### KAVALLERIE

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

### WEGBEREITER

Diese Einheit ignoriert Geländeteile mit den Schlüsselwörtern **Gefährlich, Einschränkend** und **Unwegsam**.

## Zivile Einheiten



## Aemon (4)

FÄHIGKEITEN: Heilkunde des Maesters



### HEILKUNDE DES MAESTERS

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

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



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

☠: **Grausam** ⚔: **Spaltschlag**  
⚔: Verteidiger wird **Geschwächt**



## Samwell Tarly(4)

FÄHIGKEITEN: Knowledge Is Power



### KNOWLEDGE IS POWER

Increase your TacticsHand Size limit by +1. You start the game with 4 cards and may draw up to 4 cards when refilling your hand.