

Flo_Liga_02

Fraktion: Graufreud

Punkte: 40/40

Heerführer: Asha Graufreud, Die Tochter des Kraken

Kampfeinheiten



Eisenmacher (7)



5



3+



7+



3+

7

5

4

FÄHIGKEITEN: Großhammer, Geraubte Rüstungen



Asha Graufreud (H)



FÄHIGKEITEN: Wilde Ausstrahlung, Eiserne Entschlossenheit, Beharrlich Bleiben



GROßHAMMER

- Kritischer Treffer
- Falls der Verteidiger mit einem beliebigen Verteidigungswürfel eine 1 würfelt, nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, wird er **Geschwächt**.

GERAUBTERÜSTUNGEN

Falls 2 **Plündermarker** auf dieser Einheit liegen, erhält sie +1 auf das Ergebnis ihrer Verteidigungswürfe.



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.

EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

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

BEHARRLICH BLEIBEN

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



Schnitter von Haus Harlau (6)



6



5+



6+



3+

7

6

4

FÄHIGKEITEN: Bartaxt, Angst ausnutzen, Reaper's Fervor



Qarl (2)



FÄHIGKEITEN: Meisterhafter Duellant, Standhaft



BARTAXT

- Grausam

ANGST AUSNUTZEN

Immer wenn ein Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, an einer Panikprobe scheitert, heilt diese Einheit 2;Wunden.



REAPER'S FERVOR

Each time this unit performs a Melee Attack, before rolling Attack Dice, if this unit has 2 Pillage tokens, the Defender becomes **Panicked** and, if they fail the Panic Test from this Attack, suffer +1 Wound.



MEISTERHAFTER DUELLANT

Immer wenn diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wähle 1;der folgenden Effekte:

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

STANDHAFT

Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.



Plünderer der Eisenmänner (5)

5 5+ 7+

3+ 7 6 4



FÄHIGKEITEN: Plündereräxte, Wütender Ansturm



Moqorro (2)

FÄHIGKEITEN: Befehl: Anspornen, Befehl: Hilfslieferung



PLÜNDERÄXTE

• Spaltschlag
•!Falls auf dieser Einheit 2 Plündermarker liegen, darf sie beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.



WÜTENDER ANSTURM

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



BEFEHL: ANSPORNEN

Sobald diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:

Dieser Angriff erhält **Grausam** und es wird der höchste Angriffswürfelwert verwendet.



BEFEHL: HILFSLIEFERUNG

Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Diese Einheit erleidet bis zu 3j **Wunden**. Heile 1+ ebenso viele **Wunden** von 1j anderen befreundeten Einheit innerhalb **Langer Reichweite**.



Bogenschützen der Eisenmänner (4)

5 6+ 8+

4+ 6 5 4

4+ 5 4 3



FÄHIGKEITEN: Befehl: Die Beute aufteilen, Pfeile der Eisenmänner



Baelor Schwarzfluth (1)

FÄHIGKEITEN: Mut und Kühnheit, Unbeugsam



BEFEHL: DIE BEUTE AUFTEILEN

Zu Beginn eines beliebigen Zuges:
Bestimme 1 befreundete Haus-Graufreud-Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Ziel. Du darfst 1 **Plündermarker** von jener Einheit ablegen und dann 1 Plündermarker auf eine andere befreundete Haus-Graufreud-Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** legen.



PFEILE DER EISENMÄNNER

Diese Einheit darf Angriffswürfel neu werfen, sobald sie Feinde in die Flanke oder den Rücken angreift.



MUT UND KÜHNHEIT

Immer wenn diese Einheit angreift, falls sie noch alle Schlachtreihen hat, erhält sie +1j Angriffswürfel. Falls nicht, wird sie so behandelt, als hätte sie +1j Schlachtreihe für die Anzahl der Angriffswürfel.



UNBEUGSAM

Diese Einheit erleidet -1j **Wunde** für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.

Zivile Einheiten



Balon Graufreud (5)

FÄHIGKEITEN: Erhebt sich erneut mit der Klinge in der Hand



ERHEBT SICH ERNEUT MIT DER KLINGE IN DER HAND

Ein Mal pro Partie, sobald Balon eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:
*Stelle 1 zuvor vernichtete Graufreud-Kampfeinheit innerhalb **Langer Reichweite** zum Rand einer befreundeten Aufstellungszone oder vollständig innerhalb **Kurzer Reichweite** zu einem beliebigen Seitenrand wieder auf. Sie wird aktiviert aufgestellt und mit allen Plündermarkern, die sie vorher hatte.*



Aeron Graufreud (4)



FÄHIGKEITEN: Rise Again, Harder and Stronger

RISE AGAIN, HARDER AND STRONGER

Aeron may only Influence Greyjoy units.

Influence (When this unit Claims a zone, attach this card to a Combat Unit until the end of the Round):

While Influencing a unit, when that unit performs an Action, before resolving that Action, it restores 1 Wound. Each time it destroys an enemy rank with a Melee Attack, it restores 1 Wound.



Erik Eisenmacher (4)




FÄHIGKEITEN: Eiserne, goldene und stählerne Geschenke

EISERNE, GOLDENE UND STÄHLERNE GESCHENKE

Lege bei Spielbeginn 1 **Plündermarker** auf Erik.

Immer wenn Erik oder eine feindliche zivile Einheit die  -Zone beansprucht, lege 1 Plündermarker auf Erik.

Immer wenn Erik eine Zone außer der  -Zone beansprucht, darfst du 1 Plündermarker von ihm entfernen und auf 1 befreundete Graufreud-Einheit legen.