

# Turnier4.Spiel

Fraktion: Freies Volk

Punkte: 40/40

Heerführer: Manke Rayder, König-Jenseits-der-Mauer

## Kampfeinheiten

 **Bärenreiter der Eisigen Küste (8)** 

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

FÄHIGKEITEN: Befehl: Ziel markieren, Harpoon

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

 **HARPOON**  
• After completing this Attack, thejDefender 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.

 **Manke Rayder (H)** 

FÄHIGKEITEN: Befehl: Gegenstrategie, Wilde Ausstrahlung, Inspirierende Erscheinung

 **BEFEHL: GEGENSTRATEGIE**  
Sobald ein Feind innerhalb Kurzer Reichweite einen Befehl verwendet oder zum Ziel einer Taktikkarte bestimmt wird:  
Wirf einen Würfel: Bei 3+ hebst du den Befehl/die Taktikkarte auf.

 **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.

 **INSPIRIERENDE ERSCHEINUNG**  
Der Moralwert dieser Einheit ist 5+.



## Thenn-Krieger (5)

5 4+ 6+

4+ 7 5 4

FÄHIGKEITEN: Befehl: Linie halten!, Befehl: Spott



## Häuptling des Walrossclans (2)

FÄHIGKEITEN: Order: Resilience, Eiserne Entschlossenheit



### 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**.



### 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.

### EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

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



## Räuber des Freien Volkes (4)

5 5+ 7+

4+ 6 5 4

FÄHIGKEITEN: Chaotisch, Anpassungsfähig



## Borroq (2)-1\*

FÄHIGKEITEN: Befehl: Verborgene Fallen, Standhaft



### CHAOTISCH

Diese Einheit erleidet +1 Wunde, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.

### ANPASSUNGSFÄHIG

Senke bei der Zusammenstellung der Armee die Kosten 1 Verstärkung dieser Einheit um 1.



### BEFEHL: VERBORGENE FALLEN

Sobald ein Feind innerhalb Langer Reichweite, der nicht im Nahkampf ist, eine beliebige Aktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird: Wähle 1 der folgenden Effekte:

- Jener Feind erleidet 1 Treffer, +1 Treffer für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen.
- Jener Feind erleidet bis zum Ende der Runde -1



### STANDHAFT

Diese Einheit erhält +2 auf das Ergebnis von Moralproben.



## Borroqs Eber (0)

5 4+ 2+

3+ 3

FÄHIGKEITEN: Gebundener Eber, Aufspießen und Fressen



### GEBUNDENER EBER

- Diese Einheit kann 3 Wunden erleiden und gewährt keine Siegpunkte.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 Manöveraktion durchführen.
- Falls diese Einheit zu Beginn einer Runde nicht innerhalb Langer Reichweite zu Borroqs Einheit ist, wird sie vernichtet.
- Diese Einheit wird nicht wie gewohnt aktiviert. Stattdessen wird diese Einheit, sobald Borroqs Einheit aktiviert wird, sofort danach aktiviert.



### AUFSPIEßEN UND FRESSEN

- **Spaltschlag**
- Nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, falls er mindestens 1 Wunde zugefügt hat, heilt diese Einheit 1 Wunde.



## 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.*



## Lady Val (4)

FÄHIGKEITEN: Lady der Wildnis



### LADY DER WILDNIS

Immer wenn Lady Val eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:

*1;befreundete Kampfeinheit führt 1;Manöver- oder Rückzugsaktion durch. Falls sie eine Rückzugsaktion durchführt, wird 1;Feind, aus dessen Nahkampf sie sich löst, **Verwundbar**.*