



Mirko_Spiel4








Fraktion: Nachtwache

Punkte: 40/40

Heerführer: Cotter Peik, Kommandant von Ostwacht

Kampfeinheiten

 **Geschworene Brüder (7)** 

 5  4+  5+  3   

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


  **Cotter Peik (H)** 


FÄHIGKEITEN: Befehl: Waghalsiger Heldenmut, Durch das Gemetzel befeuert


 **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**.

 **GROßSCHWERT**
• Spaltschlag

 **BEFEHL: WAGHALSIGER HELDENMUT**
Sobald diese Einheit eine Ansturmaktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird: Diese Einheit erleidet 1W3; **Wunden**, zählt aber, als hätte sie für den Wurf der Bewegungsweite des Ansturms eine;6; gewürfelt.

 **DURCH DAS GEMETZEL BEFEUERT**
Nachdem diese Einheit einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat, falls der Verteidiger mindestens 1 **Wunde** erlitten hat, heilt diese Einheit 1 **Wunde** und +1; zusätzliche **Wunde** für jede vernichtete Schlachtreihe des Verteidigers.

 **Geschworene Brüder (7)** 

 5  4+  5+  3   

FÄHIGKEITEN: Befehl: Kampfausbildung, Großschwert


  **Qhorin Halbhand (1)** 

FÄHIGKEITEN: Battle Scars, Kämpfend untergehen

 **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**.


 **GROßSCHWERT**
• Spaltschlag







 **BATTLESCARS**
Each time this unit performs a Melee Attack, before rolling Attack Dice, Choose 1. For each destroyed rank in this unit, choose +1:

- **Vicious**
- This unit may re-roll any Attack Dice.
- This unit rolls its highest Attack Die Value.

KÄMPFEND UNTERGEHEN

Immer wenn eine Schlachtreihe in dieser Einheit vernichtet wird, erleidet 1; Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1; **Wunde**.

 **Veteranen der Wache (7)** 

 5  4+  5+  3   

FÄHIGKEITEN: Beidhändig, Gegenschlag, Unterbrechen

 **BEIDHÄNDIG**
• Präzision

GEGENSCHLAG

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

UNTERBRECHEN

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



Rekruten der Wache (5)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Hilfslieferung, Chaotisch



BEFEHL: HILFSLIEFERUNG

Zu Beginn eines befreundeten Zuges:

Diese Einheit erleidet bis zu 3; **Wunden**. Heile 1+ ebenso viele **Wunden** von 1; anderen befreundeten Einheit innerhalb **Langer Reichweite**.

CHAOTISCH

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



Kalthand (5)



FÄHIGKEITEN: Order: Raven Flock, Eye Of The Crow



ORDER: RAVEN FLOCK

When an enemy in Long Range performs an **Attack**, before resolving that **Attack**: That **Attack** suffers -1 to Hit.



EYE OF THE CROW

- This unit has 4 Wounds.
- At the start of this unit's Activation, it may perform 1 Maneuver or Retreat Action.
- The first time this unit is destroyed, at the start of the next Round, you may redeploy it fully within Short Range of any Flank table edge.

Zivile Einheiten



Aemon (4)

FÄHIGKEITEN: Heilkunde des Maesters



HEILKUNDE DES MAESTERS

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

Jene Einheit heilt 1; **Wunde**, +1; zusätzliche **Wunde** für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen.



Donal Noye (4)

FÄHIGKEITEN: Meisterhafte Instandhaltung



MEISTERHAFTE INSTANDHALTUNG

Bei Spielbeginn werden 2; **Befehlsmarker** auf Donal gelegt. Immer wenn eine Einheit einen Angriff durchführt, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind, darfst du 1; **Befehlsmarker** von Donal ablegen. Falls du das tust, wähle 1; der folgenden Effekte:

- Der Angreifer darf beliebig viele Angriffswürfel neu werfen und Gegner können keine **Geschwächt**-Marker von ihm ausgeben.
- Der Verteidiger erhält +1; auf das Ergebnis seiner Verteidigungswürfe und Gegner können keine **Verwundbar**-Marker von ihm ausgeben.