

LigaListe

Fraktion: Graufreud

Punkte: 40/40

Heerführer: Asha Graufreud, Die Tochterdes Kraken

Kampfeinheiten



Plünderer der Eisenmänner (5)



FÄHIGKEITEN: Plündereräxte, Wütender Ansturm



Theon Graufreud (1)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Waghalsiger Heldenmut, Schneller Hieb



PLÜNDERERÄXTE

• 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: 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.



SCHNELLER HIEB

Nachdem dieser Angriff abgeschlossen worden ist, darf diese Einheit 1; Rückzugsaktion durchführen.



Stumme Männer (7)



FÄHIGKEITEN: Grossaxt, Verwegenheit, The Silence's Infamy



Asha Graufreud (H)



FÄHIGKEITEN: Wilde Ausstrahlung, Eiserne Entschlossenheit, Beharrlich Bleiben



GROSSAXT

• Spaltschlag
• Falls auf dieser Einheit 2 Plündermarker liegen, erleiden Feinde zusätzlich -1 auf das Ergebnis ihrer Verteidigungswürfe.

VERWEGENHEIT

Immer wenn diese Einheit eine Moralprobe besteht, heilt sie 1; **Wunde**.

THE SILENCE'S INFAMY

If this unit has 2 Pillage tokens, enemies in Short Range suffer -1 to Morale Test rolls.



Qarl (1)



FÄHIGKEITEN: Meisterhafter Duellant



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**.



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.



Auserkorene von Haus Schwarzfluth (6)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Die Beute aufteilen, First Claim



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.

FIRST CLAIM

Each time a friendly NCU Claims , 1 Blacktyde Chosen unit gains 1 Pillage token.

While this unit has 2 Pillage tokens, all friendly units in Short Range gain +1 to Morale Testrolls and suffer -1 Wound from failing Panic Tests



MUT UND KÜHNHEIT

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



UNBEUGSAM

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



Stony Shore Pillagers (5)



FÄHIGKEITEN: Order: Scavenge, Abundant Promises



Dagmer Spaltkinn (1)



FÄHIGKEITEN: Battle Scars



ORDER: SCAVENGE

After an enemy completes an Attack on this unit: This unit gains 1 Pillage token.



ABUNDANT PROMISES

- **Precision**
- After completing a Melee Attack, remove any number of Pillage tokens from this unit. For each token removed, this unit restores 2 Wounds.



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.

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.



Rodrik Harlau (4)

FÄHIGKEITEN: Ein Gelehrter unter Räubern



EIN GELEHRTER UNTER RÄUBERN

Bei Spielbeginn werden 2 **Befehlsmarker** auf Rodrik gelegt. Zu Beginn eines beliebigen Zuges darfst du 1 **Befehlsmarker** von Rodrik ablegen.

Falls du das tust, lege eine beliebige Anzahl an Taktikarten von deiner Hand beiseite und ziehe dann ebenso viele Karten +1. Mische danach die beiseite gelegten Karten in dein Taktikdeck