

Vincent Liga 3

Fraktion: Targaryen

Punkte: 40/40

Heerführer: Khal Drogo, Der große Khal

Kampfeinheiten



Schreier der Dothraki (6)



FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Wütender Ansturm, Dothrakisches Arakh



Khal Drogo (H)

FÄHIGKEITEN: Meisterhafter Duellant, Eiserne Entschlossenheit



Rhaegal (7)



FÄHIGKEITEN: Junger Drache, Jadegrünes Feuer



KAVALLERIE

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



WÜTENDER ANSTURM

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



DOTHRAKISCHES ARAKH

- **Spaltschlag**



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.

EISERNE ENTSCHLOSSENHEIT

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



JUNGER DRACHE

- Diese Einheit kann 8 **Wunden** erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine **Manöver-** oder **Marschaktion** durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 **Manöveraktion** durchführen.



JADEGRÜNES FEUER



- **Grausam**
- Treffer dieses Angriffs können nicht abgewehrt werden. Falls dieser Angriff Treffer erzeugt, erleidet der Verteidiger, statt Verteidigungswürfel zu werfen, 1 **W3 Wunden**, +1 **Wunde** für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 **Feind** innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Verteidiger wird **Geschwächt**.

Vorreiter der Dothraki (6)

 6  5+  5+  4  7  4  5  4

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Bogen des Vorreiters


Glückssucher (1)

FÄHIGKEITEN: Verwegenheit, Durch Geld motiviert

KAVALLERIE

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


BOGEN DES VORREITERS

Falls diese Einheit die Manöveraktion von der Kavallerie-Fähigkeit in diesem Zug nicht durchgeführt hat, erhält dieser Angriff **Präzision**, +1; auf den Trefferwurf und wird .

VERWEGENHEIT

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

DURCH GELD MOTIVIERT

Sobald eine befreundete zivile Einheit die -Zone beansprucht, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:

Die Glückssucher-Einheit führt 1 Angriffsaktion durch.

Drogon (7)

 6  4+  2+  2  2

FÄHIGKEITEN: Junger Drache, Schwarzes Feuer

JUNGER DRACHE

- Diese Einheit kann 8; **Wunden** erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine Manöver- oder Marschaktion durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1; Manöveraktion durchführen.

SCHWARZES FEUER

- **Grausam**
- Treffer dieses Angriffs können nicht abgewehrt werden. Falls dieser Angriff Treffer erzeugt, erleidet der Verteidiger, statt Verteidigungswürfel zu werfen, 1W3 **Wunden**, +1 **Wunde** für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 Feind innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Verteidiger wird **Panisch**.

Zivile Einheiten

Daenerys Targaryen (4)

FÄHIGKEITEN: Überzeugung einer wahren Khaleesi

ÜBERZEUGUNG EINER WAHREN KHALEESI

Einfluss (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an):
Immer wenn Daenerys Einfluss auf eine Einheit ausübt, lege 1; Zustandsmarker von jener Einheit ab.
Solange Daenerys Einfluss auf eine Einheit ausübt, dürfen bei den Nahkampfangriffen jener Einheit beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden.

Mirri Maz Duur (4)

FÄHIGKEITEN: Maegi's Knowledge

MAEGI'S KNOWLEDGE

Each time Mirri Claims a zone, restore 1 Wound to 1 friendly Combat Unit.
Each time Mirri Claims a zone, you may replace that zone's effect with:
Choose 1:
• Target 1 friendly Combat Unit.
Attach 1 previously destroyed, friendly, non-Commander Attachment to that unit, replacing a model as usual, but ignoring the usual Attachment limits.
• Target 1 enemy Combat Unit.
They become Panicked and Weakened.



Barristan Selmy (5)

FÄHIGKEITEN: Weisheit des alten Ritters



WEISHEIT DES ALTENRITTERS

Einfluss (*Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an*):

Solange Barristan Einfluss auf eine Einheit ausübt, immer wenn jene Einheit zum Ziel einer feindlichen Fähigkeit oder Taktikkarte bestimmt wird, darfst du diese Karte von jener Einheit entfernen, um den Effekt jener Einheit oder Taktikkarte aufzuheben.