

Vince Liga 4

Fraktion: Targaryen

Punkte: 40/40

Heerführer: Khal Drogo, Der große Khal

Kampfeinheiten


 **Schreier der Dothraki (6)** 

 6  5+  5+  3  7  4

FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Wütender Ansturm, Dothrakisches Arakh

 **Khal Drogo (H)** 

FÄHIGKEITEN: Meisterhafter Duellant, Eiserne Entschlossenheit

 **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.


 **Vorreiter der Dothraki (6)** 

 6  5+  5+  4  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)



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**.



Pikeniere der Unbefleckten (7)



FÄHIGKEITEN: Befehl: Speerwall, Befehl: Schildwall



BEFEHL: SPEERWALL

Sobald gegen diese Einheit ein erfolgreicher Ansturm auf die Front oder in die Flanke durchgeführt wird:

Falls diese Einheit nicht mit einem anderen Feind im Nahkampf ist, führt sie 1; Nahkampfangriffsaktion auf den Angreifer durch, bevor er seinen Nahkampfangriff abhandelt.



BEFEHL: SCHILDWALL

Sobald ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit durchführt, nachdem die Verteidigungswürfel geworfen worden sind:

Falls diese Einheit auf die Front oder in die Flanke angegriffen wird, wehrt sie +1; Treffer für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen ab.



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.



Belwas (1)

FÄHIGKEITEN: Battle Scars



Zivile Einheiten



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.



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.




Xaro Xhoan Daxos (4)

FÄHIGKEITEN: Wealth Of The Thirteen



WEALTH OF THE THIRTEEN

Xaro begins the game with 2 Order Tokens on him. Each time Xaro Claims , place 1 Order token on him. When a Combat Unit performs an Attack, you may remove 1 Order token from Xaro and target that Combat Unit. If you do, choose 1 of the following for the unit to gain/suffer until the end of that Attack:

- This unit is treated as having +1 rank for Attack Dice.
- This unit is treated as having -1 rank for Attack Dice.