



Liga Harmen








Fraktion: Martell

Punkte: 40/40



Heerführer: Harmen Uller, Lord von Höllhain

Kampfeinheiten


 **Derwische von Sonnspeer (6)** 

 6  4+  6+  4   

FÄHIGKEITEN: Befehl: Rascher Rückzug, Klingen der Derwische, Trügerische Flucht

 **Harmen Uller (H)** 

FÄHIGKEITEN: Eiserne Entschlossenheit, Verstärkungen


 **BEFEHL: RASCHER RÜCKZUG**
Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit abgeschlossen hat:
Diese Einheit führt 1j Rückzugsaktion durch.





 **KLINGEN DER DERWISCHE**
• **Präzision**
• Sobald diese Einheit Feinde angreift, die in dieser Runde noch nicht aktiviert worden sind, erhält dieser Angriff **Kritischer Treffer**.

TRÜGERISCHE FLUCHT
Diese Einheit darf alle Würfel für die Bewegungsweite des Rückzugs neu werfen. Feinde, aus deren Nahkampf sie sich löst, dürfen sich nicht drehen und werden **Geschwächt**.


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


VERSTÄRKUNGEN
Immer wenn diese Einheit aktiviert wird, heilt sie 1j **Wunde**. Falls du  kontrollierst, heilt sie +1 **Wunde**.



 **Speerträger von Haus Martell (5)** 












 5  5+  6+  4   

FÄHIGKEITEN: Befehl: Speerwall, Befehl: Taktisches Umstellen


 **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 1j Nahkampfangriffsaktion auf den Angreifer durch, bevor er seinen Nahkampfangriff abhandelt.

 **BEFEHL: TAKTISCHES UMSTELLEN**
Zu Beginn eines feindlichen Zuges:
Bestimme 1j befreundete Einheit innerhalb **Kurzer Reichweite** zum Ziel. Sie wird um 3j Zoll verschoben.


 **Sand-Plänkler (7)** 


 6  4+  6+  3     4   


FÄHIGKEITEN: Befehl: Schnellfeuer, Befehl: Schwachstellen entdecken

 **Speerlord (1)** 

FÄHIGKEITEN: Mut und Kühnheit

 **BEFEHL: SCHNELLFEUER**
Nachdem diese Einheit eine Manöver- oder Rückzugsaktion abgeschlossen hat:
Diese Einheit führt 1j Fernkampfangriffsaktion durch.

 **BEFEHL: SCHWACHSTELLEN ENTDECKEN**
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Bestimme 1j Feind innerhalb **Langer Reichweite** zum Ziel. Bis zum Ende des Zuges dürfen bei den Angriffen befreundeter Einheiten auf jenen Feind beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden und sie erhalten **Präzision**.

 **MUT UND KÜHNHEIT**
Immer wenn diese Einheit angreift, falls sie noch alle Schlachtreihen hat, erhält sie +1j Angriffswürfel. Falls nicht, wird sie so behandelt, als hätte sie +1j Schlachtreihe für die Anzahl der Angriffswürfel.



Ritter von Sternfall (8)



FÄHIGKEITEN: Kavallerie, Sternfall-Lanze



KAVALLERIE

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



STERNFALL-LANZE

- **Spaltschlag**
- Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, werden +2 Angriffswürfel für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen geworfen.
- Falls diese Einheit einen Feind in die Flanke oder den Rücken angreift, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wird jener Feind **Panisch** und **Geschwächt**.

Zivile Einheiten



Doran Martell (4)

FÄHIGKEITEN: Geheimnisse von Sonnspeer



GEHEIMNISSE VON SONNSPEER

Immer wenn Doran Martell die Zone auf der Taktiktafel beansprucht, die der Runde entspricht, lege 1; Befehlsmarker auf ihn.

- Runde 1: oder
- Runde 2: oder
- Runde 3: oder
- Runde 4: oder
- Runde 5: oder
- Runde 6: oder

Falls am Ende einer Runde 4+; Befehlsmarker auf Doran Martell liegen, erhältst du 2; Siegpunkte.



Ellaria Sand (4)

FÄHIGKEITEN: Lysene Charm



LYSENECHARM

Each time Ellaria Claims a zone, target 1 friendly Combat Unit. You may remove 1 Condition token from them. If you Control , target 1 enemy unit in Long Range of the targeted friendly unit. They gain 1 Condition token.



Tyene Sand (5)

FÄHIGKEITEN: Heilende Hände



HEILENDE HÄNDE

Zu Beginn der zweiten Runde wähle 1; Taktikzone. Sobald eine feindliche zivile Einheit jene Zone beansprucht, lege die Giftkarte **Der Würger** an jene zivile Einheit an. [SKILL:Venom]

Zusätzliche Regeln

Wassergärten

Wassergärten kann sich nur ein Mal im Spiel befinden. Solange du diese Zone kontrollierst, zählen Gegner für Fähigkeiten oder Taktikkarten, als würden sie keine Taktikzone kontrollieren.

Im nächsten Zug deines Gegners muss er eine Kampf Einheit aktivieren, falls möglich.

Der Würger

[SKILL:Venom]

Lege am Ende jeder Runde 1 Befehlsmarker auf diese Karte.

Falls 2 Befehlsmarker auf dieser Karte liegen, vernichte die Einheit, an der diese Karte anliegt.