



GROSSJON UMBER

GRIMMIGER VASALL

BIS ZUM LETZTEN MANN!
Bei Spielbeginn werden 2 -Marker auf diese Karte gelegt. Immer wenn diese Einheit vernichtet werden würde, lege 1 -Marker von dieser Einheit ab. Diese Einheit legt eine Moralprobe ab. Bei Bestehen wird sie nicht vernichtet, sondern verbleibt mit 1 Figur im Spiel.

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

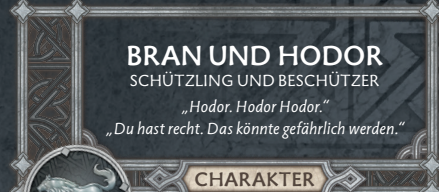


MEERA REET

GERISSENE FALLENSTELLERIN

BEFEHL: VERBORGENE FALLEN
Sobald ein Feind innerhalb Langer Reichweite, der nicht im Nahkampf ist, eine beliebige Aktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird:
Wähle 1 der folgenden Effekte:
• Jener Feind erleidet 1 Treffer, +1 Treffer für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen.
• Jener Feind erleidet bis zum Ende der Runde -1 .

ZUGEHÖRIGKEIT: PFAHLBAUMMÄNNER
Diese Einheit ist eine Pfahlbaumänner-Einheit.



BRAN UND HODOR

SCHÜTZLING UND BESCHÜTZER

„Hodor. Hodor Hodor.“
„Du hast recht. Das könnte gefährlich werden.“

CHARAKTER



1



SANSA STARK

KLEINER VOGEL

WORTE NACHPLAPPERN
Du darfst ein Mal pro Partie, sobald Sansa aktiviert wird, 1 Taktikkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand schicken.
Immer wenn Sansa eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, ersetze den Effekt jener Zone durch:
Schicke 1 Taktikkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.



ARYA STARK

DAS WOLFSMÄDCHEN

TU NIE, WAS SIE VON DIR ERWARTEN
Bei Spielbeginn werden 2 Befehlsmarker auf Arya gelegt. Zu Beginn eines feindlichen Zuges darfst du 1 Befehlsmarker von Arya ablegen. Falls du das tust, bestimme 1 befreundete Infanterie-Einheit zum Ziel. Sie führt 1 Manöver- oder Rückzugsaktion durch.



EDDARD STARK

WÄCHTER DES NORDENS

„Ihr tragt Euer Ehrgefühl wie eine Rüstung, Stark.“
– Petyr Baelish

CHARAKTER



6

2021-S01



**EDDARDS
EHRENGARDE**

5

3+

6+

SCHÄRFE DES WINTERS
7 6 5

2021-S01



**SCHÄRFE DES
WINTERS**

4+

7 5 4

4+

6+

GESCHWORENE
SCHWERTER VON
HAUS STARK

SCHÄRFE DES WINTERS

- Kritischer Treffer
- Falls diese Einheit 1 oder mehr vernichtete Schlachtreihen hat, erhält sie +1 auf den Trefferwurf.
- Falls diese Einheit 2 vernichtete Schlachtreihen hat, darf sie beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.

SCHÄRFE DES WINTERS

- Falls diese Einheit 1 oder mehr vernichtete Schlachtreihen hat, erhält sie +1 auf den Trefferwurf.
- Falls diese Einheit 2 vernichtete Schlachtreihen hat, darf sie beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.

2021-S01



**VORREITER VON
HAUS STARK**

5

3+

6+

LANZE
6 4

2021-S01



**Ritter von
Haus Tully**

5

3+

6+

LANZE
6 4

KAVALLERIE

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

LANZE

- Spatschlag
- Sobald diese Einheit einen Ansturm durchführt, werden +2 Angriffswürfel für jede ihrer verbleibenden Schlachtreihen geworfen.

ERMUTTIGEN

Befundene Einheiten innerhalb kurzer Reichweite erhalten +1 auf das Ergebnis von Moralproben.

Ein langer Schlagabtausch ist nicht die Spezialität der Vorreiter von Haus Stark. Glücklicherweise landen sie auch selten im Schlachttümmel. Was sie auszeichnet, ist ihre uneingeschränkte Mobilität, die durch leichtgerüstete Reiter auf ungeschützten Rössern mit finnen Hufen und ruhigen Gemütern zustande kommt. Wie alle leichten Truppen sind sie verwundbar gegen Pfeile. Gleichzeitig betrachten sie Schützen als ihre natürliche Beute und können unvermeidliche Fernkämpfer mit Leichtigkeit vernichten.

<p>2021-S01</p> <p>ZORN DES HENKERS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spaltschlag • Feinde erleiden zusätzlich -1 auf das Ergebnis ihrer Verteidigungswürfe für jede vernichtete Schlachtreihe dieser Einheit. 	<p>ZORN DES HENKERS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spaltschlag • Feinde erleiden zusätzlich -1 auf das Ergebnis ihrer Verteidigungswürfe für jede vernichtete Schlachtreihe dieser Einheit.
<p>2021-S01</p> <p>GROSSÄXTE VON HAUS UMBER</p>	<p>UNBEUGSAM</p> <p>Diese Einheit erleidet -1 Wunde für jede ihrer vernichteten Schlachtreihen, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.</p>
<p>2021-S01</p> <p>KLINGE DES FAHRTENLESERS</p>	<p>BEFEHL: VERBORGENE FALLEN</p> <p>Sobald ein Feind innerhalb langer Reichweite, der nicht im Nahkampf ist, eine beliebige Aktion durchführt, bevor jene Aktion abgehandelt wird:</p> <p>Wähle 1 der folgenden Effekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jener Feind erleidet 1 Treffer; +1 Treffer für jede seiner verbleibenden Schlachtreihen. • Jener Feind erleidet bis zum Ende der Runde -1.
<p>2021-S01</p> <p>BOGEN DES PFAHL-BAUMANNES</p>	<p>BEFEHL: RASCHER RÜCKZUG</p> <p>Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff auf diese Einheit abgeschlossen hat: Diese Einheit führt 1 Rückzugsaktion durch.</p>
<p>2021-S01</p> <p>FAHRTENLESER DER PFAHLBAUMÄNNER</p>	



MACHT DES WINTERS

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:

Dieser Angriff erhält **Spaltschlag**.
Falls diese Einheit nur noch eine verbleibende Schlachtreihe hat, dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden.
Falls du kontrollierst, wird bei diesem Angriff der höchste Angriffswürfelwert verwendet.

2021-S01



MACHT DES WINTERS

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:

Dieser Angriff erhält **Spaltschlag**.
Falls diese Einheit nur noch eine verbleibende Schlachtreihe hat, dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu geworfen werden.
Falls du kontrollierst, wird bei diesem Angriff der höchste Angriffswürfelwert verwendet.

2021-S01



WILDHEIT DES NORDENS

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:

Dieser Angriff erhält **Grausam**.
Falls diese Einheit nur noch eine verbleibende Schlachtreihe hat und der Verteidiger an seiner Panikprobe scheitert, erleidet er +2 **Wunden**.
Falls du kontrollierst, wird der Verteidiger **Panisch**.

2021-S01



WILDHEIT DES NORDENS

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden:

Dieser Angriff erhält **Grausam**.
Falls diese Einheit nur noch eine verbleibende Schlachtreihe hat und der Verteidiger an seiner Panikprobe scheitert, erleidet er +2 **Wunden**.
Falls du kontrollierst, wird der Verteidiger **Panisch**.

2021-S01



BERSERKER-TAKTIK

GROSSJON UMBER – LORD VOM LETZTEN HERD

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind:

Falls diese Karte eine Haus-Umber-Einheit zum Ziel hat, wird der Verteidiger **Panisch**.
Diese Einheit darf bis zu 3 **Wunden** erleiden. Falls sie mindestens 1 **Wunde** erlitten hat, fügt dieser Angriff 1 **Wunde** zu, +1 zusätzliche **Wunde** für jede erlittene **Wunde** zu.

2021-S01



BERSERKER-TAKTIK

GROSSJON UMBER – LORD VOM LETZTEN HERD

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind:

Falls diese Karte eine Haus-Umber-Einheit zum Ziel hat, wird der Verteidiger **Panisch**.
Diese Einheit darf bis zu 3 **Wunden** erleiden. Falls sie mindestens 1 **Wunde** erlitten hat, fügt dieser Angriff 1 **Wunde** zu, +1 zusätzliche **Wunde** für jede erlittene **Wunde** zu.

2021-S01