

## ROTE **PRIESTERIN**

#### OPFER FÜR DEN GOTT

Immer wenn diese Einheit angreift, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, darf sie bis zu 2 Wunden erleiden. Falls sie das tut, wird der Verteidiger für jede erlittene Wunde Panisch und Verwundbar.



## ROTE **PRIESTERIN**

#### OPFER FÜR DEN GOTT

Immer wenn diese Einheit angreift, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, darf sie bis zu 2 Wunden erleiden. Falls sie das tut, wird der Verteidiger für jede erlittene Wunde Panisch und Verwundbar.



#### WACH-HAUPTMANN

#### **BEFEHL: LINIE HALTEN!**

Sobald diese Einheit aktiviert

Bestimme 1 Feind zum Ziel, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist. Er erleidet 2 Treffer,

+1 Treffer für jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit.



#### WACH-HAUPTMANN

#### BEFEHL: LINIE HALTEN! Sobald diese Einheit aktiviert

wird:

Bestimme 1 Feind zum Ziel, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist. Er erleidet 2 Treffer,

+1 Treffer für jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit.



#### **SELYSE & SHARIN**



#### STANNIS BARATHEON

Deine Armee darf nie Einheiten oder Verstärkungen mit anderen Loyalitäten enthalten.



#### IM NAMEN R'HLLORS

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

> Solange Axell Einfluss auf eine feindliche Einheit ausübt, immer wenn sie an einer Panikprobe scheitert, wird sie Geschwächt.

Solange Axell Einfluss auf eine feindliche Einheit ausübt, falls sie mit einer R'hllor-Einheit im Nahkampf ist, erleidet sie +1 Wunde, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.





Kampfeinheit vernichtet werden würde, wird jene Einheit nicht vernichtet, sondern verbleibt im Spiel und regeneriert 1W3 Wunden. Sie ist bis zum Ende der Partie eine R'hllor-Einheit.







#### LETZTER HIEB



#### LETZTER HIEB



## ÜBERZEUGUNG VON HAUS BARATHEON

## Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat:

Für jede **Wunde**, die der Verteidiger erlitten hat, erleidet der Angreifer 1 Treffer.

Falls du ₩ kontrollierst, erleidet der Angreifer gegen diese Treffer –1 auf das Ergebnis der Verteidigungswürfe.

## Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat:

Für jede **Wunde**, die der Verteidiger erlitten hat, erleidet der Angreifer 1 Treffer.

Falls du ₩ kontrollierst, erleidet der Angreifer gegen diese Treffer −1 auf das Ergebnis der Verteidigungswürfe.

## Sobald eine befreundete Einheit eine Moralprobe besteht:

Diese Einheit heilt 2 Wunden.

Falls du www kontrollierst, müssen alle Feinde, die mit ihr im Nahkampf sind, eine Panikprobe ablegen.

Falls du M kontrollierst, erhält jeder Feind, der mit ihr im Nahkampf ist, 1 Zustandsmarker.



## ÜBERZEUGUNG VON HAUS BARATHEON



## GERECHTIGKEIT VON HAUS BARATHEON



#### GERECHTIGKEIT VON HAUS BARATHEON

# Sobald eine befreundete Einheit eine Moralprobe besteht:

Diese Einheit heilt 2 Wunden.

Falls du www kontrollierst, müssen alle Feinde, die mit ihr im Nahkampf sind, eine Panikprobe ablegen.

Falls du M kontrollierst, erhält jeder Feind, der mit ihr im Nahkampf ist, 1 Zustandsmarker.

# Nachdem ein Feind einen Angriff abgeschlossen hat:

Der Angreifer wird **Panisch** und **Verwundbar**.

Falls du woder kontrollierst, wird er zudem Geschwächt.

# Nachdem ein Feind einen Angriff abgeschlossen hat:

Der Angreifer wird **Panisch** und **Verwundbar**.

Falls du woder kontrollierst, wird er zudem Geschwächt.