

THEON GRAUFREUD

STINKER

„Ich bin nicht er, bin nicht der Abtrünnige, er ist in Winterfell gestorben. Mein Name ist Stinker.“

CHARAKTER



0

Darf nur in einer Armee aufgestellt werden, die Ramsay Schnee enthält, und muss seine Einheit verstärken. Ignoriere die üblichen Verstärkungsbeschränkungen.



TYCHO NESTORIS

VON DER EISERNEN BANK

„Wir, die wir der Eisernen Bank dienen, sehen dem Tod so oft ins Gesicht wie Ihr, die Ihr dem Eisernen Thron dient.“

5

CHARAKTER



2021-S01



5

KLINGEDES MUMMENSCHANZES

3+ **7** **5** **4**

5+ **7+**

**PLÄNKLER
DES BLÜTTIGEN
MUMMENSCHANZES**

KLINGEDES MUMMENSCHANZES
Falls diese Einheit einen Feind angreift, der diese Runde noch nicht aktiviert worden ist, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wird der Verteidiger Geschwächt.

GEGENSCHLAG
Immer wenn diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, erleidet der Angreifer 1 Treffer für jeden Fehlschlag.

UNTERRECHEN
Feinde, die mit dieser Einheit im Nahkampf sind, erleiden -1 auf den Trefferwurf.



6

**ZORSERREITER DES BLÜTTIGEN
MUMMENSCHANZES**

Die Kavallerie des Blütigen Mummenschanzes legt stets Wert auf außergewöhnliche Auftritte und reitet daher auf Zorses in die Schlacht. Diese außergewöhnlichen Bestien stammen aus Essos, wo gestreifte Tiere mit Pfenden gekreuzt wurden. Zorses können für längere Zeit mit wenig Futter und Wasser auskommen, stehen aber in ihrer Flinkheit ihren westlichen Gegenstücken in nichts nach. Die Zorsereiter besetzen die klassische Funktion der Kavallerie: Sie flankieren und greifen bewegungsunfähige Einheiten sowie ungeschützte Bogenschützen an.



5

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF

3+ **7** **6** **4**

5+ **7+**

**HALSABSCHNEIDER
VON HAUS BOLTON**

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF

- Grausam
- Sobald diese Einheit Feinde angreift, die in dieser Runde noch nicht aktiviert worden sind, darf sie beliebig viele Angriffswürfel neu werfen und der Verteidiger wird Verwundbar.

2021-S01



HÄUPTLING DES WALROSSCLANS



BEFEHL: WIDERSTANDSKRAFT
Sobald ein Feind einen Angriff auf diese Einheit durchführt, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind:
Diese Einheit erleidet nur 1 Wunde für je 2 nicht abgewehrte Treffer.

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

2021-S01



AUSERKORENER VON STYR

KÄMPFEND UNTERGEHEN
Immer wenn eine Schlachtreihe in dieser Einheit vernichtet wird, erleidet 1 Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1 Wunde.

2021-S01



AUSERKORENER VON STYR

KÄMPFEND UNTERGEHEN
Immer wenn eine Schlachtreihe in dieser Einheit vernichtet wird, erleidet 1 Feind, der mit dieser Einheit im Nahkampf ist, 1 Wunde.

2021-S01



DER WEINER

GRAUSAMER TYRANN

„Der Weiner wird die Worte nicht sprechen. Er wird den Mantel nicht tragen. Selbst die anderen Räuber vertrauen ihm nicht.“ – Othell Yarwyck

CHARAKTER



1



LETZTER HIEB

STYR – MAGNAR VON THENN

Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat:
Für jede Wunde, die der Verteidiger erlitten hat, erleidet der Angreifer 1 Treffer.
Falls der Verteidiger innerhalb **Langer Reichweite** zu Styr's Einheit war, erleidet jener Feind gegen diese Treffer -1 auf das Ergebnis der Verteidigungswürfe.

2021-S01



LETZTER HIEB

STYR – MAGNAR VON THENN

Nachdem ein Feind einen Nahkampfangriff abgeschlossen hat:
Für jede Wunde, die der Verteidiger erlitten hat, erleidet der Angreifer 1 Treffer.
Falls der Verteidiger innerhalb **Langer Reichweite** zu Styr's Einheit war, erleidet jener Feind gegen diese Treffer -1 auf das Ergebnis der Verteidigungswürfe.

2021-S01

2021-S01



WÜTENDER SCHWINGER
2+ 1

5

4+ 5+ 6+

WÜTENDER SCHWINGER

RIESE

- Diese Einheit kann 6 Wunden erleiden.
- Diese Einheit erleidet nur 1 Wunde für je 2 nicht abgewehrte Treffer jedes Angriffs oder Effekts.
- Diese Einheit kann maximal 2 Wunden erleiden, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.

WÜTENDER SCHWINGER

- 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 Wunde, die diese Einheit erlitten hat.

2021-S01



FALLENSTELLER DES FREIEN VOLKES

5+ 5 4 3

6+ 8+

PRIMITIVE WAFFEN

WILDLINGS-BOGEN

4+ 6 5 4

6

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 Schlachttreihen.
- Jener Feind erleidet bis zum Ende der Runde -1.

2021-S01



SPEERFRAUEN

5

4+ 4 4 4

4+ 6 6 4

SPEER

5+ 7+

BEFEHL: STÜRMENDE SALVE

Nachdem diese Einheit einen Fernkampfangriff abgeschlossen hat: Diese Einheit führt 1 Ansturmaktion gegen den Verteidiger durch.

WÜTENDER ANSTURM

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

2021-S01



MAMMUT

8

4+ 6

WÜTEN

3+ 6+

KRIEGSMAMMUT

WÜTEN

- Kritischer Treffer
- Spatschlag
- Bevor die Angriffswürfel geworfen werden, wird der Verteidiger Panisch.

MAMMUT

- Diese Einheit kann 8 Wunden erleiden.
- Diese Einheit kann keine Zielobjekt-Marker kontrollieren.
- Diese Einheit kann maximal 2 Wunden erleiden, wenn sie an einer Panikprobe scheitert.
- Sobald diese Einheit vernichtet wird, bevor sie entfernt wird, bestimme 1 Feind zum Ziel, mit dem sie im Nahkampf ist. Er erleidet 1W3 Wunden.

2021-S01



5

BRONZEWAFFEN

4+ 7 5 4

4+ 6+

THEENN-KRIEGER

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.

BEFEHL: SPOTT
Sobald ein Feind innerhalb Kurzer Reichweite aktiviert wird:
Falls jener Feind einen Ansturm gegen diese Einheit durchführen kann, legt er 1 Moralprobe ab und erhält -1 auf das Ergebnis für jede verbleibende Schlachtreihe dieser Einheit. Bei einem Fehlschlag führt er 1 Ansturmaktion gegen diese Einheit durch (das ist seine Aktion für diesen Zug).