



HAUPTMANN DER GARDE



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.



2021-S01



HAUPTMANN DER GARDE



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.



2021-S01



HAUPTMANN DER GARDE



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.



2021-S01



BOROS BLOUNT KÖNIGSGARDE



VERGELTUNG DER KRONE
Nachdem diese Einheit mit einem Nahkampfangriff angegriffen worden ist, falls du kontrollierst, erleidet der Angreifer 1 Wunde, +1 Wunde für jede vernichtete Schlachtreihe dieser Einheit.

2021



JOFFREY BARATHEON LORD DER SIEBEN KÖNIGSLANDE

„Seine Gnaden hat eine unnachahmliche Art, die Herzen seiner Untertanen zu gewinnen.“ – Tyrion Lennister

5

CHARAKTER



JOFFREY BARATHEON LORD DER SIEBEN KÖNIGSLANDE



DIE MACHT DES EISERNEN THRONS

Solange Joffrey auf der Taktiktafel ist, zählst du, als würdest du kontrollieren.

Einfluss (Sobald diese Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, lege diese Karte bis zum Ende der Runde an eine Kampfeinheit an):
Solange Joffrey Einfluss auf einen Feind ausübt, erleidet jener Feind +1 Wunde, wenn er an einer Panikprobe scheitert.

2021-S01



5

KNÜPPEL
 5+ 5 4 4



6+



6+



ARME GEFÄHRTEN



FANATISCHER EIFER

Bei Spielbeginn wird 1 Glaubensmarker auf diese Einheit gelegt. Immer wenn diese Einheit eine Moralprobe besteht, erhält sie 1 Glaubensmarker. Immer wenn diese Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, bevor die Angriffswürfel geworfen werden, darf sie 1 Glaubensmarker ausgeben. Falls sie das tut, erhält dieser Angriff Präzision und sie darf beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.

WIEDERAUFFLAMMENDER EIFER

Immer wenn diese Einheit aktiviert wird, darf sie 1 Glaubensmarker ausgeben. Falls sie das tut, heilt sie 2 Wunden.