




HAUPTMANN DER WACHE



BEFEHL: UNERMÜDLICH
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Diese Einheit führt 1 Nahkampf-
angriff oder 1 Manöveraktion durch.
Aktiviere keine Einheit in diesem Zug.



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




2021-S01




HAUPTMANN DER WACHE



BEFEHL: UNERMÜDLICH
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:
Diese Einheit führt 1 Nahkampf-
angriff oder 1 Manöveraktion durch.
Aktiviere keine Einheit in diesem Zug.



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




2021-S01




QHORIN HALBHAND

GRAUER GRENZER



KAMPFNARBEN
Nachdem diese Einheit angegriffen worden
ist, lege 1 Befehlsmarker auf Qhorin. Die
Nahkampfangriffe dieser Einheit erhalten den
folgenden Effekt basierend auf der Anzahl der
Befehlsmarker:
• 1+: Grausam
• 2+: Spaltschlag
• 3+: Bei diesem Angriff wird immer der
höchste Angriffswürfelwert verwendet und
es dürfen beliebig viele Angriffswürfel neu
geworfen werden.



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



JEOR MORMONT

DER ALTE BÄR




**DEN REICHEN DER MENSCHEN
ZU DIENSTEN**

Immer wenn Jeor eine Zone auf der Taktiktafel
beansprucht, darfst du 2 befreundete
Nachtwache-Kampfeinheiten innerhalb **Langer
Reichweite** zueinander zum Ziel bestimmen.
Bewege 1 befreundete angelegte Taktikkarte
von 1 jener Einheiten zu der anderen.

Ein Mal pro Partie, sobald Jeor eine Zone
auf der Taktiktafel beansprucht, darfst du
den Effekt jener Zone ersetzen durch:

*Nimm 1 Taktikkarte, die an eine Einheit angelegt
werden kann, von deinem Ablagestapel und lege
sie an eine befreundete Nachtwache-Einheit an.*

2021-S01



REKRUTEN DER WACHE

Die Rekruten der Wache sind oftmals ein widerspenstiger, zerklumpter Haufen Wehrflüchtiger, rekrutiert aus den Niedrigsten der Niedrigen in ganz Westeros. Bei der Wache werden sie wenigstens in den Grundlagen des Kampfes ausgebildet, denn es ist das öfteren notwendig, dass jeder Mann, der ein Schwert halten kann, zur Verteidigung der Mauer herangezogen wird. Ein kluger Heerführer tut allerdings gut daran, sich nicht zu sehr auf die Rekruten zu verlassen. Eher sollte er damit rechnen, dass sie beim geringsten Anzeichen von Widerstand die Flucht ergreifen.

5



FÄHRTENLESER DER GRENZER

Die Grenzer der Nachtwache bestehen aus vielen Einheiten mit unterschiedlichsten Fähigkeiten. Die Augen der Wache sind aber ihre Fährtenleser. Sie kundschaften als Späher-Kavallerie Stärke, Anzahl und Position des Feindes aus. Auf dem Schlachtfeld verwenden sie ihr Können, um anfallige Stellungen des Feindes auszumachen. Weise Heerführer hören auf ihren Rat und stellen ihre Truppen entsprechend auf, um solche Schwächen auszunutzen.

6



5

ARMBRUST
3+ 6 6 4

KURZSCHWERT
4+ 5 4 3



5+

2021-501



ARMBRUSTSCHÜTZEN DER BAUMEISTER



BEFEHL: ACHTUNG! ZIELENI LÖSENI
Sobald ein Feind eine Ansturmaktion gegen diese Einheit durchführt, bevor jene Ansturmaktion abgehandelt wird: Falls der Ansturm gegen sie auf die Front durchgeführt wurde, führt diese Einheit 1 Fernkampfangriffaktion auf jenen Feind durch und verwendet dabei ihren niedrigsten Angriffswürfelwert.

ARMBRUST

- Spaltschlag
- Diese Einheit darf Angriffswürfel neu werfen, sobald sie Feinde innerhalb Kurzer Reichweite angreift.



FÜR DIE WACHE!



JON SCHNEE – 998. LORD KOMMANDANT

Zu Beginn eines beliebigen Zuges:

Bestimme 1 befreundete Kampfeinheit zum Ziel. Sie darf in diesem Zug alle Würfel für die Bewegungsweite des Ansturms neu werfen.

Falls diese Karte eine Nachtwache-Einheit zum Ziel hat, lege diese Karte bis zum Ende der Partie an jene Einheit an.

Solange diese Karte an dieser Einheit anliegt, immer wenn sie von der -Zone zum Ziel bestimmt wird, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:

Diese Einheit führt 1 Ansturmaktion durch.

2021-S01



FÜR DIE WACHE!



JON SCHNEE – 998. LORD KOMMANDANT

Zu Beginn eines beliebigen Zuges:

Bestimme 1 befreundete Kampfeinheit zum Ziel. Sie darf in diesem Zug alle Würfel für die Bewegungsweite des Ansturms neu werfen.

Falls diese Karte eine Nachtwache-Einheit zum Ziel hat, lege diese Karte bis zum Ende der Partie an jene Einheit an.

Solange diese Karte an dieser Einheit anliegt, immer wenn sie von der -Zone zum Ziel bestimmt wird, darfst du den Effekt jener Zone ersetzen durch:

Diese Einheit führt 1 Ansturmaktion durch.

2021-S01



GEPRÜFTE VERBESSERUNG



OTHELL YARWYCK – ERSTER BAUMEISTER

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

Dieser Angriff erhält +1 auf den Trefferwurf.

Falls dies eine Baumeister-Einheit ist, erhält dieser Angriff +1 Angriffswürfel.

2021-S01



GEPRÜFTE VERBESSERUNG



OTHELL YARWYCK – ERSTER BAUMEISTER

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

Dieser Angriff erhält +1 auf den Trefferwurf.

Falls dies eine Baumeister-Einheit ist, erhält dieser Angriff +1 Angriffswürfel.

2021-S01



WUCHTIGE VERBESSERUNG



OTHELL YARWYCK – ERSTER BAUMEISTER

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

Dieser Angriff erhält **Grausam**.

Falls der Angreifer eine Baumeister-Einheit ist, werden Feinde, die bei diesem Angriff an einer Panikprobe scheitern, **Geschwächt**.

2021-S01



WUCHTIGE VERBESSERUNG



OTHELL YARWYCK – ERSTER BAUMEISTER

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

Dieser Angriff erhält **Grausam**.

Falls der Angreifer eine Baumeister-Einheit ist, werden Feinde, die bei diesem Angriff an einer Panikprobe scheitern, **Geschwächt**.

2021-S01