



### OFFIZIER DER UNBEFLECKTEN



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

**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

### JORAH MORMONT

DER ANDALE

*„In jedem Mann steckt ein wildes Tier, und wenn Ihr einem Mann ein Schwert oder einen Speer in die Hand drückt und ihn in den Krieg schickt, regt sich dieses Tier in ihm.“*

#### CHARAKTER



2



### HAGGO

BLUTREITER



**BLUTREITER**  
Diese Einheit kann nicht  
Geschwächt werden.



**DURCH DAS GEMETZEL BEFEUERT**  
Nachdem diese Einheit einen Nah-  
kampfangriff abgeschlossen hat, falls  
der Verteidiger mindestens 1 Wunde  
erlitten hat, heilt diese Einheit  
1 Wunde und +1 zusätzliche Wunde  
für jede vernichtete Schlachtreihe des  
Verteidigers.

2021-S01



### MEISTERHAFTE PARADE

BELWAS – DER STARKE

**Sobald eine befreundete  
Infanterie- oder Kavallerie-Einheit  
angegriffen wird, nachdem  
die Verteidigungswürfel  
geworfen worden sind:**  
Für jeden abgewehrten Treffer  
erleidet der Angreifer 1 Treffer.  
Falls der Verteidiger Belwas'  
Einheit ist, erleidet der  
Angreifer -1 auf das Ergebnis  
von Verteidigungswürfeln  
für diese Treffer.

2021-S01



### MEISTERHAFTE PARADE

BELWAS – DER STARKE

**Sobald eine befreundete  
Infanterie- oder Kavallerie-Einheit  
angegriffen wird, nachdem  
die Verteidigungswürfel  
geworfen worden sind:**  
Für jeden abgewehrten Treffer  
erleidet der Angreifer 1 Treffer.  
Falls der Verteidiger Belwas'  
Einheit ist, erleidet der  
Angreifer -1 auf das Ergebnis  
von Verteidigungswürfeln  
für diese Treffer.

2021-S01



6

JADGRÜNES FEUER  
2+

4+



RHAEGAL

8

**JUNGER DRACHE**

- Diese Einheit kann 8 Wunden erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine Manöver- oder Marschaktion durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 Manöveraktion durchführen.

**JADGRÜNES FEUER**

- 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 seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 Feind innerhalb Kurzer Reichweite zum Verteidiger wird geschwächt.



6

SCHWARZES FEUER  
2+

4+



DROGON

8

**JUNGER DRACHE**

- Diese Einheit kann 8 Wunden erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine Manöver- oder Marschaktion durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 Manöveraktion durchführen.

**SCHWARZES FEUER**

- 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 seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 Feind innerhalb Kurzer Reichweite zum Verteidiger wird Panisch.



**SCHWERTMEISTER DER UNBEFLECKTEN**

7

Nur einer von drei angehenden Unbefleckten überlebt das berücht-berrichtete brutale Training. Diese furchterregende Einnuchung ist bekannt für ihre besonderen Fähigkeiten, ihre unerschütterliche Disziplin und ihre Schmerzempfindlichkeit. Auch wenn einzelne Unbefleckte einem westlichen Soldaten physisch unterlegen sind, schlagen sie dort geschickt zu, wo man sie am wenigsten erwartet. Wer die Unbefleckten aufgrund ihrer schmalen Statur und ihrer Eigenarten unterschätzt, steht schon mit einem Bein im Grab.

6

GOLDENES FEUER  
2+

4+



VISERION

8

**JUNGER DRACHE**

- Diese Einheit kann 8 Wunden erleiden.
- Diese Einheit ignoriert Einheiten und Geländeteile, sobald sie eine Manöver- oder Marschaktion durchführt.
- Zu Beginn ihrer Aktivierung darf diese Einheit 1 Manöveraktion durchführen.

**GOLDENES FEUER**

- 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 seiner verbleibenden Schlachtreihen und 1 Feind innerhalb Kurzer Reichweite zum Verteidiger wird Verwundbar.

2021-501

6

3+ 7 6

DOTHRAKISCHES  
ARAKH

3 5+

DROGOS  
BLUTREITER

**BEFEHL: SCHLACHTTRUF**  
Zu Beginn eines befreundeten Zuges:  
Diese Einheit legt 1 Moralprobe ab. Bei Bestehen  
bestimme 1 Feind innerhalb Langer Reichweite  
zum Ziel. Er wird Panisch und Verwundbar.

**KAVALLERIE**

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