CATELYN STARK
LADY WINTERFELL

„Pokaż mi ścieżkę, którą muszę kroczyć i nie daj mi zbłądzić w ciemnych miejscach, które przy niej leżą."

4

BOHATER

SANSA STARK
PTASZYNA

„Ogar ma rację... Jestem tylko małym ptaszkiem powtarzającym słowa, których mnie nauczyli."

4

BOHATER

RODRIK CASSEL
ZAHARTOWANY WETERAN

„Nie ma lepszego nauczyciela niż Rodrik."

4

BOHATER

EDDARD STARK
NAMIESTNIK PÓŁNOCY

„Nosisz swój honor jak zbroję, Stark."
-Petyr Baelish

5

BOHATER

HOWLAND REED
OBROŃCA PRZESMYKU

„Potrafi rozmawiać z drzewami, tkać słowa i sprawiać, że zamki pojawiają się i znikają."

5

BOHATER

KAPITAN WIERNYCH MIECZY

1

KAPITAN WIERNYCH MIECZY

1

CZEMPION UMBERÓW

1

RODRIK CASSEL
ZAHARTOWANY WETERAN

BIEGŁOŚĆ WOJENNA

Za każdym razem, gdy Rodrik Zajmuje ⚔, wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Staje się ona **Narażona.**

Rodrik rozpoczyna grę z 2 żetonami Rozkazu.

Na początku dowolnej Tury możesz odrzucić 1 żeton Rozkazu z Rodrika. Jeżeli się na to zdecydujesz, możesz usunąć 1 żeton Rozkazu z 1 przyjaznej jednostki. Ten Rozkaz może zostać ponownie użyty w tej Rundzie.

2021

SANSA STARK
PTASZYNA

POWTARZANIE SŁÓW

Raz na grę, kiedy Sansa jest aktywowana, możesz wziąć 1 Kartę Taktyki ze swojego stosu kart odrzuconych z powrotem na rękę. Za każdym razem, gdy Sansa Zajmuje strefę na Planszy Taktyk, możesz zastąpić jej efekt następującym:

Weź 1 Kartę Taktyki ze swojego stosu kart odrzuconych z powrotem na rękę.

2021

CATELYN STARK
LADY WINTERFELL

RODZINA, OBOWIĄZEK, HONOR

Wpływ (*Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy*):

Za każdym razem, kiedy Catelyn wywiera Wpływ na jednostkę, usuń z niej 1 żeton Stanu.

Kiedy na tę jednostkę wywierany jest Wpływ, jej Ataki wykonywane są za pomocą Najwyższej Liczby Kości Ataku.

2021

HOWLAND REED
OBROŃCA PRZESMYKU

PODSTĘP MYŚLIWEGO

Wpływ (*Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy*):

Kiedy na tę wrogą jednostkę wywierany jest Wpływ, jej Ataki otrzymują modyfikator -1 do Trafienia, a wszystkie Tereny mają dla tej jednostki słowa kluczowe Spowalniający oraz Trudny.

2021

EDDARD STARK
NAMIESTNIK PÓŁNOCY

ODWAGA W OBLICZU ŚMIERCI

Eddard rozpoczyna grę z 4 żetonami Rozkazu.

Za każdym razem, kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Paniki, możesz po rzucie kośćmi odrzucić 1 żeton Rozkazu z Eddarda. Jeżeli się na to zdecydujesz, możesz przerzucić dowolne kości w tym teście.

Za każdym razem, kiedy przyjazna jednostka zda Test Paniki, możesz odrzucić 1 żeton Rozkazu z Eddarda. Jeżeli się na to zdecydujesz, ta jednostka odzyskuje 2 Rany, +1 dodatkową Ranę za każdy z jej zniszczonych szeregów.

2021

CZEMPION UMBERÓW

ROZKAZ: ZAGRZEWANIE DO BOJU

Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:
Ten Atak staje się **Morderczy** i wykonuje się go Najwyższą Liczbą Kości Ataku.

2021

KAPITAN WIERNYCH MIECZY

ROZKAZ: WYSZKOLENIE WOJENNE

Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku: Dowolne Kości Ataku w ramach tej Akcji Ataku mogą zostać przerzucone. Obrońca staje się **Narażony.**

2021

KAPITAN WIERNYCH MIECZY

ROZKAZ: WYSZKOLENIE WOJENNE

Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku: Dowolne Kości Ataku w ramach tej Akcji Ataku mogą zostać przerzucone. Obrońca staje się **Narażony.**

2021

GREATJON UMBER
ZACIEKŁY CHORĄŻY

„Twój ojciec powiedział mi kiedyś, ze Greatjon był najbardziej nieustraszonym ze wszystkich ludzi, jakich znał."

BOHATER

2

ROBB STARK
MŁODY WILK

„Żaden miecz nie jest mocny, dopóki nie zostanie zahartowany."

BOHATER

2

BRAN I HODOR
OBROŃCA I PODOPIECZNY

„Hodor. Hodor Hodor."
„Masz rację, wygląda niebezpiecznie."

BOHATER

2

BRYNDEN TULLY
NIEUSTĘPLIWY RYCERZ

„Podnieście wzrok, a zobaczycie, że wilkor wciąż powiewa nad naszymi murami!"

BOHATER

2

ROBB STARK
WILCZY LORD

„Wszyscy ludzie powinni dotrzymywać dawanego słowa. A królowie najbardziej."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Uderz i Uciekaj
Doskonałe Rozmieszczenie
Nagły Odwrót

GREATJON UMBER
LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA

„Szary Wicher odgryzł mu dwa palce, a on tylko się z tego śmiał."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Taktyki Berserkerskie
Krwawa Odpłata
Ostatni Bastion

BRYNDEN TULLY
CZARNA RYBA

„Moją pierwszą zasadą wojny, Cat, jest nie spełniać zachcianek wroga."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Nigdy Się Nie Poddawać
Przygotować Się Na Szarżę
Bitewny Okrzyk

EDDARD STARK
LORD WINTERFELL

„Znaj tych, którzy za ciebie walczą i niech oni znają ciebie. Nie żądaj od swych ludzi, żeby umierali za obcego."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Pomścić Poległych
Świecić Przykładem
Północny Opór

RODRIK CASSEL
DOWÓDCA ZBROJNYCH

„Kiedy mowa o kolejnym dniu, niczego nigdy nie można być pewnym."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Bitewne Męstwo
Przewaga Militarna
Wykorzystanie Słabości

HOWLAND REED
LORD WYSPIARZY
„Nie widzisz ich, ale oni widzą ciebie. Ci, którzy próbują ich ścigać na bagnach, nigdy nie wracają."
BOHATER
D
DOWÓDCA
Zasadzka Błotnego Diabła
Pułapki Wyspiarzy
Niewidzialne Zagrożenie

BRAN I HODOR
OBROŃCA I PODOPIECZNY

HODOR!
Ataki Wręcz tej jednostki zadają +1 Ranę.

HODOR!!!
Kiedy ta jednostka wykonuje Akcję Odwrotu, po rzucie kośćmi ustalającymi dystans Odwrotu możesz uznać, że wyniki wszystkich tych rzutów to 6, a wszyscy wrogowie, z którymi przed chwilą ta jednostka była związana walką, stają się **Narażeni**. Jeżeli się na to zdecydujesz, ten Dodatek traci wszystkie Umiejętności do końca gry.

2021

ROBB STARK
MŁODY WILK

ROZKAZ: SZYBKI ODWRÓT
Po tym, jak wroga jednostka rozpatrzy Atak Wręcz na tę jednostkę:
Ta jednostka wykonuje 1 akcję Odwrotu.

ZWIĘKSZONA MOBILNOŚĆ
Ta jednostka otrzymuje +1 i może wykonać zwrot przed Marszem.

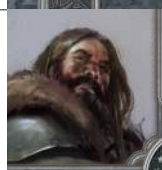
2021

GREATJON UMBER
ZACIEKŁY CHORĄŻY

DO OSTATNIEGO!
Ta jednostka rozpoczyna grę z 2 żetonami . Za każdym razem, gdy ta jednostka miałaby zostać zniszczona, usuń z niej jeden żeton . Następnie jednostka ta wykonuje 1 Test Morale. Jeżeli go zda, nie zostaje zniszczona - zamiast tego pozostaje w grze z 1 pozostałą jej Raną.

SZALEŃCZA SZARŻA
Jednostki będące celami Udanej Szarzy tej jednostki stają się **Narażone.**

2021



GREATJON UMBER
LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA

ROZKAZ: POGRZEBAĆ ICH
Kiedy ta jednostka porusza się Naprzód!:
Zamiast poruszenia się Naprzód! ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży.

ROZKAZ: BRAWURA
Kiedy ta jednostka wykonuje Szarżę, przed rozpatrzeniem tej Akcji:
Ta jednostka otrzymuje k3 Ran, ale uważa się, ze wyrzuciła 6 na wszystkich kościach ustalających Dystans Szarży.

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD UMBER
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Umber.

2021

ROBB STARK
WILCZY LORD

ROZKAZ: TAKTYCZNA ZMIANA POZYCJI
Początek wrogiej Tury:
Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Bliskim Zasięgu. Wykonuje ona Przemieszczenie o 3".

PRZEGRUPOWANIE
Po wykonaniu Akcji Odwrotu ta jednostka odzyskuje 2 Rany oraz +1 Ranę za każdy z jej zniszczonych szeregów.

2021

BRYNDEN TULLY
NIEUSTĘPLIWY RYCERZ

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD TULLY
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Tully.

NIEUSTRASZONY
Ta jednostka odzyskuje 1 Ranę za każdym razem, kiedy zda Test Morale.

ŻELAZNA DETERMINACJA
Ta jednostka otrzymuje modyfikator +1 do Testów Paniki, a w przypadku ich niezdania otrzymuje 1 Ranę mniej.

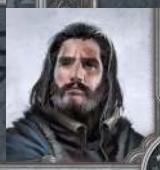
2021

RODRIK CASSEL
DOWÓDCA ZBROJNYCH

ROZKAZ: OZNACZ CEL
Początek przyjaznej Tury:
Wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu i z niezablokowaną Linią Wzroku od tej jednostki. Jednostka ta staje się **Narażona.**

ZUCHWAŁOŚĆ I ODWAGA
Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak, rzuca tyloma Kośćmi Ataku, jakby miała o jeden szereg więcej. Jeżeli wciąż ma wszystkie szeregi, otrzymuje +1 dodatkową Kość Ataku.

2021

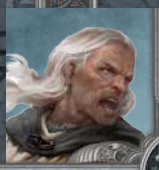


EDDARD STARK
LORD WINTERFELL

ZWARCIE SZEREGÓW
Kiedy ta jednostka Atakuje Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku wybierz 1 inną przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu od niej. Wybrana jednostka odzyskuje 2 Rany.

ŻELAZNA DETERMINACJA
Ta jednostka otrzymuje modyfikator +1 do Testów Paniki, a w przypadku ich niezdania otrzymuje 1 Ranę mniej.

2021



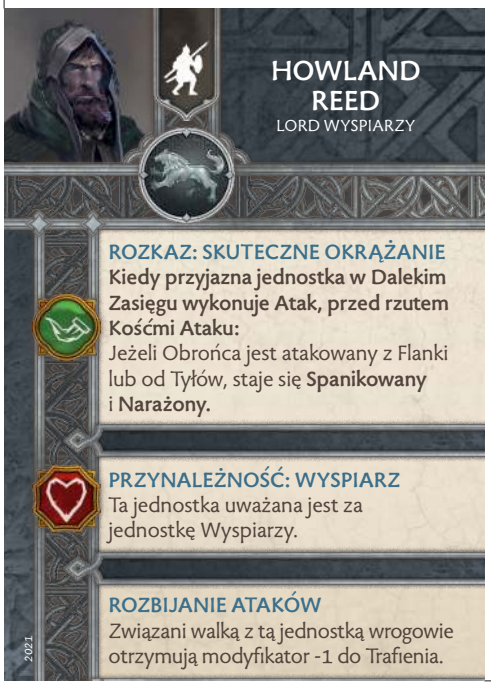
BRYNDEN TULLY
CZARNA RYBA

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD TULLY
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Tully.

ODDANY
Ta jednostka otrzymuje +2 do Testów Morale.

UTRZYMAĆ POZYCJĘ!
Za każdym razem, kiedy ta jednostka jest Atakowana Wręcz i jest związana walką tylko z 1 wrogą jednostką, ten Atakujący nie otrzymuje Bonusów z Szarży, Flanki ani Tyłów.

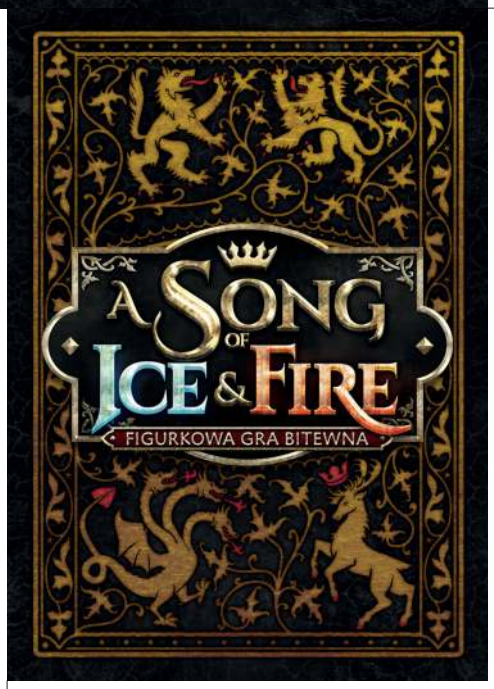
2021


HOWLAND REED
LORD WYSPIARZY
ROZKAZ: SKUTECZNE OKRĄŻANIE
Kiedy przyjazna jednostka w Dalekim Zasięgu wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:
Jeżeli Obrońca jest atakowany z Flanki lub od Tyłów, staje się Spanikowany i Narażony.
PRZYNALEŻNOŚĆ: WYSPIARZ
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Wyspiarzy.
ROZBIJANIE ATAKÓW
Związani walką z tą jednostką wrogowie otrzymują modyfikator -1 do Trafienia.
2021

TACTICS STARK BACK_2021

TACTICS STARK BACK_2021

TACTICS STARK BACK_2021



POTĘGA ZIMY

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ten Atak zyskuje **Rozpłatanie**.

Jeżeli tej jednostce pozostał tylko jeden szereg, może ona przerzucić dowolne Kości Ataku.

Jeżeli Kontrolujesz ⚔, ten Atak wykonywany jest Najwyższą Liczbą Kości Ataku.

2021

PÓŁNOCNĄ ZACIEKŁOŚĆ

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ten Atak staje się **Morderczy**. Jeżeli Atakującemu pozostał tylko 1 szereg, w wyniku oblania Testu Paniki Obrońca otrzymuje +2 rany.

Jeżeli Kontrolujesz ⚔, Obrońca staje się dodatkowo **Spanikowany.**

2021

DRUZGOCĄCE UDERZENIE

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Akcję Szarży, przed rzutem kośćmi ustalającymi Dystans Szarży:

Wrogowie będący celami Udanej Szarży tej jednostki stają się **Spanikowani** i **Narażeni.**

Jeżeli Kontrolujesz 🐎, możesz przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

2021

PÓŁNOC PAMIĘTA

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową i dołącz do niej tę kartę do końca gry. Kiedy przyjazna jednostka Piechoty lub Kawalerii zostaje zniszczona, połóż na tej karcie 1 żeton Rozkazu.

Kiedy na tej karcie znajduje się żeton, jednostka, do której jest dołączona, wykonuje swoje Ataki zawsze Najwyższą Liczbą Kości Ataku. Dodatkowo, Jeżeli Kontrolujesz ⚔, uważa się, że na wszystkich kościach ustalających Dystans Szarży wyrzucasz 6.

2021

NADCHODZI ZIMA

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Akcję Szarży, przed rzutem kośćmi ustalającymi Dystans Szarży:

Wrogowie będący celami Udanej Szarży tej jednostki nie mogą być w tej Turze celami przyjaznych Rozkazów oraz Kart Taktyk.

Jeżeli Kontrolujesz 🐎, możesz przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

2021

SZYBKA ZMIANA POZYCJI

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową. Wykonuje ona Przemieszczenie o 2".

Jeżeli Kontrolujesz 🐎, zamiast tego ta jednostka może wykonać Akcję Manewru o Szybkości 3".

2021

ROZKAZY SZTURMU

Kiedy przyjazny Stronnik Zajmuje strefę:

Zastąp efekt tej strefy następującym:

1 przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję Ataku Wręcz.

Jeżeli ten Stronnik Zajął strefę ⚔, ta Jednostka Bojowa może zamiast tego wykonać 1 Akcję Szarży.

2021

NAGŁY ODWRÓT

ROBB STARK - WILCZY LORD

Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak Wręcz:

Obrońca wykonuje 1 Akcję Odwrotu.

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Robba Starka, może ona przerzucić dowolne kości ustalające dystans Odwrotu.

2021

DOSKONAŁE ROZMIESZCZENIE

ROBB STARK - WILCZY LORD

Kiedy wroga jednostka wykonuje Akcję Szarży, przed rozpatrzeniem tej Akcji:

Jeżeli ta Szarża wykonywana jest na Przód jednostki, staje się ona Chaotyczna, jeżeli na kościach ustalających Dystans Szarży wypadnie wynik 3 lub mniejszy. Jeżeli ta jednostka wykonała Chaotyczną Szarżę, staje się **Narażona.**

2021

UDERZ I UCIEKAJ

ROBB STARK - WILCZY LORD

Kiedy przyjazna jednostka rozpatrzy Atak Wręcz:

Jeżeli ta jednostka rozpoczynała Turę związana walką z Obrońcą, wykonuje ona 1 Akcję Odwrotu.

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Robba Starka, wszyscy wrogowie, z którymi była przed chwilą związana walką, stają się **Osłabieni.**

2021

TAKTYKI BERSERKERSKIE

GREATJON UMBER - LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak Wręcz, po rzucie Kośćmi Ataku:

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Rodu Umber, Obrońca staje się **Spanikowany.**

Ta jednostka może zdecydować, że otrzymuje do 3 Ran. Jeśli otrzyma chociaż jedną Ranę, ten Atak zadaje dodatkowo 1 Ranę plus jedną za każdą Ranę, jaką zdecydowałeś się otrzymać.

2021

KRWAWA ODPŁATA

GREATJON UMBER - LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA

Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak Wręcz:

Jeżeli Obrońca nie został zniszczony, Atakujący otrzymuje 2 Rany za każdy ze zniszczonych szeregów Obrońcy. Jeżeli Obrońcą jest jednostka Rodu Umber, Atakujący staje się dodatkowo **Spanikowany.**

2021

OSTATNI BASTION

GREATJON UMBER - LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA

Kiedy przyjazna jednostka zostanie zniszczona:

Przed usunięciem tej jednostki z gry wykonuje ona 1 Akcję Ataku Wręcz, używając swojej Najwyższej Liczby Kości Ataku. Jeżeli celem tej karty jest jednostka Rodu Umber, może przerzucić dowolne Kości Ataku.

2021

PRZYGOTOWAĆ SIĘ NA SZARŻĘ

BRYNDEN TULLY - CZARNA RYBA

Kiedy przyjazna jednostka jest celem Udanej Szarży, zanim Atakujący wykona swój Atak Wręcz:

Jeżeli ta przyjazna jednostka nie jest związana walką z innym wrogiem, a Szarża została wykonana na jej Przód lub Flankę, wykonuje ona 1 Akcję Ataku Wręcz na Atakującego, zanim rozpatrzy on swój Atak Wręcz.

2021

NIGDY SIĘ NIE PODDAWAĆ

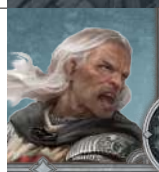
BRYNDEN TULLY - CZARNA RYBA

Po tym, jak przyjazna jednostka zda Test Paniki:

Wszyscy wrogowie związani walką z tą jednostką stają się **Narażeni.** Ta karta pozostaje dołączona do tej jednostki do momentu oblania Testu Paniki.

Dopóki ta karta jest Dołączona do tej jednostki, za każdym razem, kiedy zda ona Test Paniki, wszyscy związani z nią walką wrogowie stają się **Narażeni.** Jeżeli ta karta jest dołączona do jednostki Rodu Tully, otrzymuje ona modyfikator +1 do rzutów podczas Testów Paniki.

2021



BITEWNY OKRZYK

BRYNDEN TULLY - CZARNA RYBA

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale.

Jeżeli go zda, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Spanikowana** i **Narażona.**

2021

POŁNOCNY OPÓR

EDDARD STARK - LORD WINTERFELL

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Paniki, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości w tym teście. Jeżeli znajduje się ona w Bliskim Zasięgu od Eddarda Starka, automatycznie zdaje ona ten test.

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Eddarda Starka, wybierz 1 wrogą jednostkę, z którą jest ona związana walką. Ta wroga jednostka otrzymuje 1 Ranę plus 1 Ranę za każdy ze zniszczonych szeregów jednostki Eddarda Starka.

2021

ŚWIECIĆ PRZYKŁADEM

EDDARD STARK - LORD WINTERFELL

Po tym, jak jednostka Eddarda Starka rozpatrzy Atak:

Dodaj tę kartę do końca Rundy do 1 innej przyjaznej jednostki w Dalekim Zasięgu.

Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, ta jednostka otrzymuje modyfikator +2 do Testów Paniki, a jej Ataki Wręcz otrzymują +1 do Trafienia.

Początek przyjaznej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

POMŚCIĆ POLEGŁYCH

EDDARD STARK - LORD WINTERFELL

Po tym, jak wroga jednostka rozpatrzy Atak Wręcz:

Wybierz jednostkę Eddarda Starka. Wykonuje ona 1 Akcję Ataku albo Szarży. Jeżeli wskutek wrogiego Ataku Obrońca został zniszczony, jednostka Eddarda może przerzucić wszystkie Kości Ataku albo kości ustalające Dystans Szarży.

Początek przyjaznej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

BITEWNE MĘSTWO

RODRIK CASSEL - DOWÓDCA ZBROJNYCH

Kiedy przeciwnik jest celem efektu Umiejętności lub Karty Taktyki:

Możesz wydać 1 żeton Stanu z tej wrogiej jednostki. Jeżeli to zrobisz, anuluj efekt tej Umiejętności albo Karty Taktyki.

Początek przyjaznej Tury:

Wybierz 1 związaną walką przyjazną Jednostkę Bojową i usuń z niej 1 żeton Stanu.

2021

PRZEWAGA MILITARNA

RODRIK CASSEL - DOWÓDCA ZBROJNYCH

Kiedy wroga jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Możesz wydać 1 żeton **Narażenia** z Atakującego. Jeżeli tak zrobisz, ten Atak otrzymuje modyfikator -1 do Trafienia. Atakujący ponadto otrzymuje 1 Trafienie za każde wyrzucone Pudło.

2021

WYKORZYSTANIE SŁABOŚCI

RODRIK CASSEL - DOWÓDCA ZBROJNYCH

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Jeżeli Obrońca jest **Spanikowany**, ten Atak wykonywany jest Najwyższą Liczbą Kości Ataku.

Jeżeli Obrońca jest **Narażony**, w tym Ataku otrzymujesz modyfikator +1 do Trafienia.

Jeżeli Obrońca jest **Osłabiony**, traci wszystkie Umiejętności i nie może być celem przyjaznych Kart Taktyk do końca Tury.

2021

PUŁAPKI WYSPIARZY

HOWLAND REED - LORD WYSPIARZY

Kiedy Aktywowana jest wroga jednostka:

Jeżeli ta jednostka znajduje się w Dalekim Zasięgu od przyjaznej jednostki Wyspiarzy, w tej Turze ta wroga jednostka otrzymuje modyfikator -1 do .

Wybierz 1 element Terenu. Do końca tej Rundy wrogowie traktują go, jakby posiadał on słowo kluczowe Niebezpieczny.

2021

ZASADZKA BŁOTNEGO DIABŁA

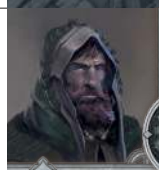
HOWLAND REED - LORD WYSPIARZY

Kiedy Aktywowana jest wroga jednostka:

Wybierz 1:

- Jeżeli ta jednostka znajduje się w Dalekim Zasięgu od przyjaznej jednostki Wyspiarzy, ta wroga jednostka staje się **Osłabiona.**
- Wybierz 1 przyjazną, nie aktywowaną jednostkę Wyspiarzy w Dalekim Zasięgu. Wykonuje ona 1 Akcję Ataku Dystansowego na tego wroga.

2021



NIEWIDZIALNE ZAGROŻENIE

HOWLAND REED - LORD WYSPIARZY

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową.

Jeżeli w Dalekim Zasięgu od tego wroga oraz poza jego Linią Widzenia znajduje się przyjazna, niezwiązana jednostka Wyspiarzy, ta wroga jednostka staje się **Spanikowana**, a następnie musi wykonać Test Paniki.

2021

BOHATER

Mogą wchodzić w skład jedynie tej armii, w której znajduje się Eddard Stark, Lord Winterfell. Eddard musi być Dołączony do tej jednostki.

GWARDIA HONOROWA EDDARDA

6

Wyselekcjonowani z zastępów wojsk Rodu Stark, członkowie Gwardii Honorowej lorda Eddarda słyną ze swej prawości i ofiarności. Nie opuszczą zajmowanych pozycji nawet w beznadziejnej sytuacji, ale równie dobrze jak przyjmować uderzenia, potrafią także je zadawać. Każdy z nich bez wahania oddałby głowę za swojego lorda, jako że Eddard Stark zrobiłby dla nich dokładnie to samo. Gwardia Honorowa świetnie sprawdzi się jako awangarda każdej formacji Starków.

BOHATER

Może wchodzić w skład jedynie tej armii, w której już znajduje się Robb Stark.

SZARY WICHER

3

Jeżeli zwykłe wilki mogą być uważane za przerażające istoty, to wilkor znany jako Szary Wicher musi budzić absolutną grozę. Szybszy niż najlepsze ogiery, na polu bitwy Szary Wicher podąża tam, gdzie prowadzą go jego pierwotne instynkty. I zawsze są to miejsca, gdzie jest najbardziej potrzebny. Choć jego możliwości bojowe są imponujące, jeszcze większą wartość taktyczną stanowi panika, jaką zasiewa w sercach swoich wrogów.

BOHATER

Może wchodzić w skład jedynie tej armii, w której już znajduje się Bran Stark.

LATO

3

To zaczęło się, kiedy Bran Stark został sparaliżowany po upadku z wieży w Winterfell. Podczas rekonwalescencji Lato obronił go przed atakiem skrytobójcy, potwierdzając tym samym szczególną więź łączącą dzieci Starków z ich wilkorami. Hodor, masywny mężczyzna o ogromnej sile, lecz ograniczonym intelekcie służył Branowi za nogi, odkąd tylko młody Stark mógł opuścić łoże. W pewien sposób to trio funkcjonuje jako jeden organizm, byt składający się z lojalności, honoru i inteligencji.

STARK CHARACTER UNITS FRONT_2021

ROZKAZ: FURIA STARKÓW
Kiedy ta jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku: Ten Atak zyskuje **Krytyczny Cios** i **Rozpłatanie.** Po rozpatrzeniu tego Ataku ta jednostka otrzymuje 2 Rany minus 1 Ranę za każdy ze swoich zniszczonych szeregów.

WILKOR
- Ta jednostka ma 4 Rany.
- Na początku aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.

KIEŁ I SZPON
- **Rozpłatanie**

ROZBIJANIE ATAKÓW
Związani walką z tą jednostką wrogowie otrzymują modyfikator -1 do Trafienia.

WILKOR
- Ta jednostka ma 4 Rany.
- Na początku aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.

KIEŁ I SZPON
- **Rozpłatanie**

OBROŃCA BRANA
Po tym, jak jednostka Brana zostanie Zaatakowana, ta jednostka może wykonać 1 Akcję Ataku lub Szarży na Atakującego.

WIERNE TARCZE TULLYCH

Wierne Tarczy Rodu Tully zapewniają armii Rodu Stark najlepsze pancerze i nieugiętą obronę na polu bitwy. Potrafią zatrzymać nawet najbardziej zdeterminowane natarcia: wiele bitew zostało wygranych dzięki temu, ze nie dali się wyprzeć i potrafili utrzymać kluczowe pozycje. Może nie są tak szybcy jak jednostki ofensywne, ale często to właśnie oni tworzą linię, za którą chronią się jednostki szturmowe wracające z udanego wypadu na wroga.

6

BERSERKERZY UMBERÓW

Berserkerzy specjalizują się w manewrach oskrzydlających, miażdżących szarżach oraz ściganiu rozbitych jednostek wroga. Rozsądny dowódca nie pozwoli im swobodnie przemierzać pola bitwy, aby zbyt szybko nie stanęli w obliczu przeważających sił nieprzyjaciela. Jako doświadczeni weterani mogą folgować swojej żądzy krwi, ale nigdy nie dają się jej ponieść. Niech wrogowie posmakują chłodu stali i furii, jaka płonie tylko w Ludziach Północy!

6

LEKKA JAZDA STARKÓW

Nie są stworzeni do długotrwałej walki wręcz, ale rzadko znajdują się w takich sytuacjach. Znakiem rozpoznawczym Lekkiej Jazdy Rodu Stark jest nieograniczona mobilność – lekko opancerzeni jeźdźcy i pozbawione zbroi wierzchowce są wybierani i szkoleni dla szybkości oraz opanowania. Choć podobnie jak lekka piechota są wrażliwi na strzały, uznają łuczników za swoje ulubione ofiary. Potrafią z łatwością zniszczyć każdą ich formację, nieopatrznie pozostawioną bez wsparcia.

6

WIERNE MIECZE STARKÓW

Wierne Miecze są fundamentem, na którym dowódcy Rodu Stark budują swoje strategie. Odważni, wyszkoleni i ślepo lojalni wobec sztandaru z Wilkorem, Wierne Miecze prędzej dadzą się wyciąć do nogi, niż opuszczą braci na polu bitwy. Choć może nie są tak dobrze uzbrojeni i wyposażeni jak wojska bogatszych rodów, dobrze wiedzą, że to nie złoto czyni wojownika.

5

WIERNE MIECZE STARKÓW

Wierne Miecze są fundamentem, na którym dowódcy Rodu Stark budują swoje strategie. Odważni, wyszkoleni i ślepo lojalni wobec sztandaru z Wilkorem, Wierne Miecze prędzej dadzą się wyciąć do nogi, niż opuszczą braci na polu bitwy. Choć może nie są tak dobrze uzbrojeni i wyposażeni jak wojska bogatszych rodów, dobrze wiedzą, że to nie złoto czyni wojownika.

5

ŁUCZNICY STARKÓW

Myśliwi, tropiciele i leśniczy z surowej Północy często służą swoim lordom w rozmaitych formacjach wojskowych – kiedy Wilkor rusza na wojnę, zabiera ze sobą więcej wyszkolonych łuczników niż pozostali. Choć mało skuteczni na krótkich dystansach i łatwi do wycięcia w pień w walce wręcz lub kawaleryjskiej szarży, z oddali łucznicy Rodu Stark są w stanie unicestwić każdego przeciwnika.

6

STARK UNITS BACK_2021

STARK UNITS FRONT_2021

UKĄSZENIE ZIMY
- **Krytyczny Cios**
- Ten Atak zyskuje modyfikator +1 do Trafienia, jeśli chociaż jeden z szeregów tej jednostki został zniszczony.
- Jeśli ta jednostka ma 2 zniszczone szeregi, może przerzucić dowolne Kości Ataku.

UKĄSZENIE ZIMY
- **Krytyczny Cios**
- Ten Atak zyskuje modyfikator +1 do Trafienia, jeśli chociaż jeden z szeregów tej jednostki został zniszczony.
- Jeśli ta jednostka ma 2 zniszczone szeregi, może przerzucić dowolne Kości Ataku.

DESZCZ STRZAŁ
- Przy ustalaniu Linii Wzroku ignorujesz inne jednostki i Tereny.
- Obrońcy, którzy obleją swój Test Paniki, tracą wszystkie Umiejętności Rozkazów do końca Rundy i stają się **Osłabieni.**

ROZKAZ: ŚCIANA TARCZ
Kiedy przeciwnik wykonuje Atak Wręcz przeciwko tej jednostce, po rzucie Kośćmi Obrony:
Jeżeli ta jednostka jest atakowana z Przodu albo z Flanki, blokuje +1 Trafienie za każdy szereg, jaki jej pozostał.

NIEUSTĘPLIWY UPÓR
Za każdym razem, kiedy ta jednostka zda Test Paniki, 1 związana z nią walką wroga jednostka otrzymuje 1 Ranę.

TOPORY BERSERKERÓW
Ten Atak zyskuje modyfikator +1 do Trafienia za każdy szereg tej jednostki, jaki został zniszczony.

NIEZŁOMNI
Podczas nieudanych Testów Paniki ta jednostka otrzymuje -1 Ranę za każdy szereg, jaki utraciła.

ROZKAZ: SZYBKI ODWRÓT
Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak Wręcz przeciw tej jednostce:
Ta jednostka wykonuje 1 Akcję Odwrotu.

KAWALERIA
- Każdy model w tej jednostce ma 3 Rany.
- Na początku aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.

ZASADZKA
Wrogie oddziały, przeciwko którym ta jednostka wykonała Udaną Szarżę i znalazła się w kontakcie z ich Flankami lub Tyłami, stają się **Spanikowane** i **Osłabione.**