CZERWONA KAPŁANKA

1

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

CZERWONA KAPŁANKA

1

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

OFICER GWARDII

1

MELISANDRE

CZERWONA KOBIETA

„Lady Melisandre nie nosiła korony, ale i tak wszyscy wiedzieli, ze była prawdziwą królową Stannisa Baratheona."

5

BOHATER

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

SELYSE I SHIREEN

KRÓLOWA I KRÓLEWNA

„Czerwona kobieta zawładnęła nią, jej sercem oraz duszą i odwróciła ją od bogów Siedmiu Królestw."

6

BOHATER

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

AXELL FLORENT

NAMIESTNIK KRÓLOWEJ

„Jeśli naprawdę jesteś Namiestnikiem Królowej, szczerze współczuję jej Wspaniałości." –Jon Snow

4

BOHATER

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

OFICER GWARDII

ROZKAZ: ZEWRZEĆ SZEREGI!

Kiedy ta jednostka jest Aktywowana: Wybierz 1 wroga związanego walką z tą jednostką. Otrzymuje on 2 Trafienia oraz +1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał aktywowanej jednostce.

2021

CZERWONA KAPŁANKA

OFIARA DLA PANA ŚWIATŁA

Za każdym razem, gdy ta jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku może otrzymać do 2 Ran. Jeśli się na to zdecyduje, za każdą otrzymaną Ranę Obrońca staje się **Spanikowany** lub **Narażony.**

2021

CZERWONA KAPŁANKA

OFIARA DLA PANA ŚWIATŁA

Za każdym razem, gdy ta jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku może otrzymać do 2 Ran. Jeśli się na to zdecyduje, za każdą otrzymaną Ranę Obrońca staje się **Spanikowany** lub **Narażony.**

2021

AXELL FLORENT

NAMIESTNIK KRÓLOWEJ

W IMIĘ R'HLLORA

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

Kiedy Axell Florent wywiera wpływ na wrogą jednostkę, po każdym niezdanym Teście Paniki staje się ona **Osłabiona.**

Kiedy Axell Florent wywiera wpływ na wrogą jednostkę, która jest związana walką z jednostką R`hllora, po każdy niezdanym Teście Paniki otrzymuje ona +1 Ranę.

2021

SELYSE I SHIREEN

KRÓLOWA I KRÓLEWNA

ŻARLIWA WIARA

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

Kiedy Selyse & Shireen wywierają wpływ na jednostkę, otrzymuje ona modyfikator +1 do Testów Morale. Za każdym razem, kiedy jednostka ta zda Test Morale, 1 związana z nią walką wroga jednostka otrzymuje 1 Ranę.

NIEZBĘDNE OFIARY

Raz na grę, kiedy przyjazna Jednostka Bojowa miałaby zostać zniszczona, zamiast tego pozostaje w grze z k3 pozostałymi Ranami. Do końca gry jednostka ta otrzymuje Przynależność: R`hllor.

2021

MELISANDRE

CZERWONA KOBIETA

OFIARY DLA PANA ŚWIATŁA

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

Kiedy Melisandre wywiera Wpływ na przyjazną jednostkę, możesz zmusić ją do odniesienia 2 Ran i wykonania Testu Paniki. Jeśli tak zrobisz, wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Jednostka ta musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -2 do rzutu. W przypadku niezdania testu otrzymuje również +2 Rany.

Kiedy Melisandre wywiera Wpływ na przyjazną jednostkę, otrzymuje ona Przynależność: R'hllor, a jej Ataki Wręcz stają się **Mordercze**.

2021

CZEMPIONI KRÓLEWSKIEGO JELENIA

8

Zakuci w pełne zbroje płytowe i dosiadający potężnych rumaków Czempioni Królewskiego Jelenia to prawdziwe uosobienia doktryny wojennej Baratheonów, rozmiłowanych w ciężkim uzbrojeniu i jeszcze cięższym opancerzeniu. Ci olbrzymi łączą w sobie mobilność kawalerii i wytrzymałość liniowych oddziałów pierwszego uderzenia. Inteligentni dowódcy utrzymują ich w ciągłym ruchu, dzięki czemu mogą inicjować starcia w wybranym przez siebie miejscu i czasie. Kiedy jednak zajdzie taka potrzeba, potrafią wykonywać zadania defensywne i sprawdzą się w nich znacznie lepiej, niż zwykła kawaleria.

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

LUDZIE KRÓLA

7

Ostoja dworu Stannisa Baratheona, Ludzie Króla pozostali przy wierze w Siedmiu, najbardziej rozpowszechnionej religii w Westeros. W rywalizacji z wyznającymi R`hllora Ludźmi Królowej nie okazują im bezpośredniej wrogości, ale ich systemy szkolenia mocno się różnią. Ludzie Króla doskonalą się w walce dwuręcznymi mieczami, wykorzystując resztki mobilności, na jakie zezwalają im ciężkie płytowe zbroje. Przede wszystkim jednak w ich sercach zawsze płonie niezachwiana wiara w Jedynego Prawdziwego Króla, Stannisa Baratheona.

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

LUDZIE KRÓLOWEJ

7

Na dworze Stannisa Baratheona Ludzi Królowej określa się tym mianem nie ze względu na ich szczególne oddanie Królowej Selyse, ale z powodu ich konwersji na wiarę w R`hllora (choć niektórzy spekulują, że najbardziej lojalni są wobec Czerwonej Kapłanki Melisandre). Ludzie Królowej to ciężko opancerzone, elitarne oddziały liniowe, zdolne do stępienia niemal każdego wrogiego szturmu. Choć cechuje ich tradycyjna dla ciężkiej piechoty powolność, niewiele oddziałów nada się lepiej do utrzymania środka pola bitwy.

LOJALNOŚĆ

STANNIS BARATHEON

Twoja armia nigdy nie może zawierać Jednostek ani Dodatków z innymi Lojalnościami.

ŚWIATŁONOŚCY R`HLLORA

6

Zgodnie z uwielbianą przez Baratheonów doktryną jak najcięższych pancerzy, na wyposażenie Światłonośców R`hllora składają się łuskowa koszulka oraz płytowy hełm. Czyni ich to odporniejszymi na bezpośrednie ataki od jakichkolwiek innych jednostek łuczniczych. Dodatkowa ochrona przydaje się w posługiwaniu się ich najgroźniejszą bronią – ogniem. Groty strzał Światłonośców są zanurzane w oleju i podpalane tuż przed wystrzeleniem. Olej jest lepki i choć szybko się wypala, trafieni takimi pociskami błyskawicznie stają w płomieniach.

ROZKAZ: OSTRZA KRÓLOWEJ
Kiedy przyjazna jednostka R`hllora w Bliskim Zasięgu jest Atakowana, przed rzutem Kośćmi Ataku:
Przeszukaj swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych, wyjmij 1 kopię karty **Pewność Baratheonów** lub **Sprawiedliwość Baratheonów** i weź ją na rękę. Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.

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

OSTRZA KRÓLA
Przed rzutem Kośćmi Ataku możesz przeszukać swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych, wyjąć 1 kopię karty **Nasza Jest Furia!** i zagrać ją lub wziąć ją na rękę. Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.

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

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

RYCERSKI GNIEW
- **Krytyczny Cios**
- Wrogowie będący celem Udanej Szarży tej jednostki stają się **Osłabieni.**
- Jeśli ta jednostka zaczynała Turę związana walką z Obrońcą, przed rzutem Kośćmi Ataku staje się on **Narażony.**

OGNISTE STRZAŁY
- **Mordercze**
- Jeśli Obrońca nie zda Testu Paniki, wybierz 1 inną wrogą jednostkę w Bliskim Zasięgu od tej jednostki. Musi ona wykonać Test Paniki z modyfikatorem -2.

PEWNOŚĆ BARATHEONÓW

Kiedy przyjazna jednostka zda test Morale:

Ta jednostka odzyskuje 2 Rany.

Jeśli Kontrolujesz 👑, wszyscy wrogowie związani walką z tą jednostką muszą wykonać 1 Test Paniki.

Jeśli Kontrolujesz ✉, wszyscy wrogowie związani walką z tą jednostką otrzymują 1 żeton Stanu.

2021

SPRAWIEDLIWOŚĆ BARATHEONÓW

Po tym, jak wroga jednostka rozpatrzy Akcję Ataku:

Atakujący staje się **Spanikowany** i **Narażony**.

Jeśli Kontrolujesz 👑 lub ✉, jednostka ta staje się również **Osłabiona**.

2021

OSTATNI CIOS

Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak Wręcz:

Atakujący otrzymuje 1 Trafienie za każdą Ranę, jaką Obrońca odniósł w wyniku tego Ataku.

Jeśli Kontrolujesz 👑, Atakujący otrzymuje modyfikator -1 do Rzutów Obronnych przeciwko tym Trafieniom.

2021

PEWNOŚĆ BARATHEONÓW

Kiedy przyjazna jednostka zda test Morale:

Ta jednostka odzyskuje 2 Rany.

Jeśli Kontrolujesz 👑, wszyscy wrogowie związani walką z tą jednostką muszą wykonać 1 Test Paniki.

Jeśli Kontrolujesz ✉, wszyscy wrogowie związani walką z tą jednostką otrzymują 1 żeton Stanu.

2021

SPRAWIEDLIWOŚĆ BARATHEONÓW

Po tym, jak wroga jednostka rozpatrzy Akcję Ataku:

Atakujący staje się **Spanikowany** i **Narażony**.

Jeśli Kontrolujesz 👑 lub ✉, jednostka ta staje się również **Osłabiona**.

2021

OSTATNI CIOS

Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak Wręcz:

Atakujący otrzymuje 1 Trafienie za każdą Ranę, jaką Obrońca odniósł w wyniku tego Ataku.

Jeśli Kontrolujesz 👑, Atakujący otrzymuje modyfikator -1 do Rzutów Obronnych przeciwko tym Trafieniom.

2021

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA