BELWAS
MOCARNY

„Każdemu pozwalam ciąć mnie jeden raz, zanim go zabiję. Policz blizny i będziesz wiedział, ilu Mocarny Belwas już zabił."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Policz Blizny
Mistrzowskie Odpieranie
Dobre Umieranie
Żałosna Próba

BARRISTAN SELMY
ŚMIAŁY

„Jestem rycerzem. I umrę jak rycerz."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Bitewne Męstwo
Legendarna Odwaga
Nieprzerwany Atak
Zwycięstwo Nie Przychodzi Łatwo

KHAL DROGO
WIELKI KHAL

„Dothrakowie podążają tylko za silnymi."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Addrivat!
Rozkazy Szturmu
Świecić Przykładem
Niszczycielski Przejazd

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

OFICER NIESKALANYCH

2

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

KHAL DROGO
WIELKI KHAL

MISTRZ POJEDYNKÓW
Kiedy ta jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku wybierz 1:
• Ten Atak zadaje +1 Ranę.
• Wybierz 1 będący Piechotą Dodatek, który jest dołączony do jednostki Obrońcy, a nastepnie rzuć k6. Na wynikach 5+ zniszcz ten Dodatek.

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

2021

BARRISTAN SELMY
ŚMIAŁY

RYCERSKA PRZYSIĘGA
• Po Rozstawieniu wybierz 1 wrogą jednostkę. Kiedy jednostka Barristana wykonuje Szarżę na wybraną wrogą jednostkę, może przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.
• Kiedy Kontrolujesz ⚔, Ataki Wręcz tej jednostki otrzymują +1 do Trafienia.

INSPIRUJĄCY
Przyjazne jednostki w Bliskim Zasięgu otrzymują +1 do wyników rzutów podczas Testów Morale.

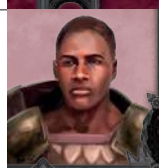
2021

BELWAS
MOCARNY

ROZKAZ: DRWINY
Kiedy wroga jednostka jest aktywowana w Bliskim Zasięgu:
Jeżeli ta wroga jednostka jest w stanie wykonać Szarżę na jednostkę Belwasa, musi wykonać Test Morale z modyfikatorem -1 za każdy szereg, który pozostał jednostce Belwasa. W przypadku porażki wykonuje ona 1 Akcję *Szarży na jednostkę Belwasa (to jest Akcja tej wrogiej jednostki w tej Turze).*

ZAHARTOWANY
Za każdym razem, kiedy przeciwnik wykonuje Atak na tę jednostkę, po rzucie Kośćmi Obrony, ta jednostka blokuje 1 Trafienie za każdy z jej zniszczonych szeregów.

2021



BITEWNY OKRZYK

MARSELEN - DOWÓDCA LUDZI MATKI

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:
Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale.
Jeśli go zda, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Spanikowana** albo **Narażona.**

2021

BITEWNY OKRZYK

MARSELEN - DOWÓDCA LUDZI MATKI

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:
Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale.
Jeśli go zda, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Spanikowana** albo **Narażona.**

2021

KONTROLA POLA BITWY

Kiedy Stronnik Zajmuje:
Jeżeli ten Stronnik jest przyjazny, możesz zastąpić efekt tej strefy następującym:
1 przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję Manewru lub Odwrotu z +1. Każdy wróg, z którym przed tą Akcją była związana walką, staje się ***Osłabiony.***
Jeżeli ten Stronnik jest wrogi, po rozpatrzeniu efektu zajętej przez niego strefy, 1 przyjazna jednostka bojowa wykonuje Przemieszczenie o 3".

2021

KONTROLA POLA BITWY

Kiedy Stronnik Zajmuje:
Jeżeli ten Stronnik jest przyjazny, możesz zastąpić efekt tej strefy następującym:
1 przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję Manewru lub Odwrotu z +1. Każdy wróg, z którym przed tą Akcją była związana walką, staje się ***Osłabiony.***
Jeżeli ten Stronnik jest wrogi, po rozpatrzeniu efektu zajętej przez niego strefy, 1 przyjazna jednostka bojowa wykonuje Przemieszczenie o 3".

2021

OFICER NIESKALANYCH

BEZWZGLĘDNY
Po tym, jak ta jednostka zostanie Zaatakowana, może ona wykonać 1 Akcję Ataku Wręcz.

WALCZYĆ DO KOŃCA
Za każdym razem, gdy w tej jednostce niszczony jest szereg, 1 związana z nią walką jednostka otrzymuje 1 Ranę.

2021