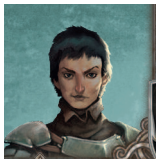
Greyjoy tactics 08.23_2021



BITEWNY OKRZYK

ASHA GREYJOY - CÓRKA KRAKENA

Kiedy przyjazna Jednostka Bojowa jest Aktywowana:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale. Jeśli go zda, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Spanikowana** albo **Narażona.**

Jeżeli test zda jednostka Ashy, przeciwnik staje się **Spanikowany** i **Narażony.**

2021

TO, CO JEST MARTWE, NIE MOŻE UMRZEĆ

Jeśli przyjazna jednostka miałaby zostać zniszczona:

Ta jednostka nie zostaje zniszczona. Zamiast tego pozostaje w grze z 1 pozostałą Raną.

Początek przyjaznej Tury:

Wybierz 1 przyjazną jednostkę Bojową. Ta jednostka przywraca 1 Ranę +1 Ranę za każdy z jej zniszczonych szeregów.

2021

ŻELAZNA CENA

Poczatek przyjaznej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową. Możesz odrzucić z niej 1 żeton Grabieży. Jeśli to zrobisz, wybierz 1:

- Ta jednostka może usunąć 1 żeton Stanu.
- Ta jednostka może przerzucić w tej Turze rzuty ustalające Dystans Szarży.
- Podczas Ataków w tej turze ta jednostka używa najwyższej liczby Kości Ataku.

2021

TANIEC PALCÓW

Początek przyjaznej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową. Dołącz do niej tę kartę do końca gry. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta i Atakuje ona Wręcz wrogów o takiej samej lub mniejszej liczbie pozostałych szeregów, przed rzutem Kośćmi Ataku Obrońca staje się **Narażony.** Kiedy tę jednostkę Atakuje Wręcz wróg o takiej samej lub większej liczbie pozostałych szeregów, przed rzutem Kośćmi Ataku Obrońca staje się **Narażony.**

2021

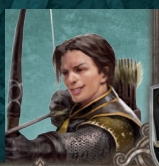
ZEW RABUNKU

Kiedy aktywowana jest przyjazna Jednostka Piechoty Rodu Greyjoy:

Usuń do 4 modeli i maksymalnie 1 żeton Grabieży z 1 innej przyjaznej jednostki Piechoty Rodu Greyjoy znajdującej się w Dalekim Zasiegu. Przywróć aktywowanej jednostce tyle Ran i połóż na niej usunięty Żeton Grabieży.

Jeżeli którykolwiek z graczy Kontroluje 🪙, 1 przyjazna jednostka Piechoty Rodu Greyjoy otrzymuje 1 żeton Grabieży.

2021



REPUTACJA STARKÓW

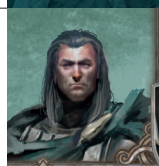
THEON GREYJOY - „KSIĄŻĘ" WINTERFELL

Kiedy przyjazna jednostka wykona Udaną Szarżę:

Wybierz 1, jeśli kontrolujesz, ⚔ wybierz oba:

- Wrogowie będący celem Udanej Szarży tej jednostki nie mogą być celami przyjaznych Rozkazów lub Kart Taktyk w tej Turze.
- Atakujący Atakuje używając Najwyższej Liczby Kości Ataku.

2021



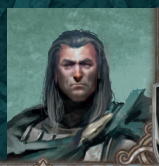
AKCEPTOWALNE STRATY

BALON GREYJOY - KRÓL KRAKEN

Początek przyjaznej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową (ale nie jednostkę Balona Greyjoya). Ta jednostka może otrzymać do 2 Ran i stać się **Spanikowana.** Jeśli się na to zdecydujesz, wybierz 1 inną przyjazną jednostkę Rodu Greyjoy w Dalekim Zasięgu. Ta jednostka otrzymuje 1 żeton Grabieży, za każdą Ranę, jaką poniosła pierwsza wybrana jednostka.

2021



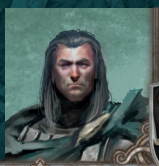
CENA PORAŻKI

BALON GREYJOY - KRÓL KRAKEN

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

W tym Ataku wszystkie Kości Ataku automatycznie Trafiają. Po rozpatrzeniu Ataku, jeżeli ten Atak nie zniszczył Obrońcy, Atakujący staje się **Spanikowany** i **Narażony.**

2021



STARY SPOSÓB

BALON GREYJOY - KRÓL KRAKEN

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Jeśli ta jednostka ma 1 żeton Grabieży, może przerzucic dowolne kości podczas tego testu. Jeśli ta jednostka ma 2 żetony Grabieży, zdaje test automatycznie.

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, po rzucie Kośćmi Ataku:

Jeśli ta jednostka ma 1 żeton Grabieży, przeciwnik staje się **Narażony**. Jeśli ta jednostka ma 2 żetony Grabieży, może także przerzucić dowolne Kości Ataku.

2021

Greyjoy tactics 08.23_2021

WYTRZYMAŁOŚĆ ŻELAZA

ERIK IRONMAKER - ROZBIJACZ KOWADEŁ

Kiedy przeciwnik wykonuje Atak Wręcz, po rzucie Kośćmi Obrony:

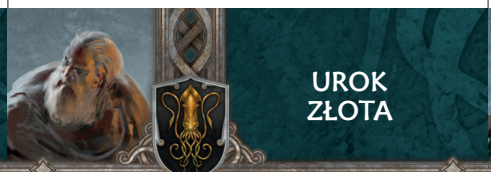
Wybierz Obrońcę, blokuje on +1 Trafienie.

Jesli wybrana jednostka to jednostka Rodu Greyjoy, po rozpatrzeniu ataku, dołącz do niej tę kartę do końca gry.

Kiedy do jednostki dołączona jest ta karta otrzymuje ona następujące korzyści w zależności od liczby posiadanych żetonów Grabieży (są one kumulatywne):

- **1+**: Za każdym razem, kiedy ta jednostka jest atakowana, po rozpatrzeniu Ataku, 1 wróg związany z nią walką staje się **Osłabiony.**
- **2**: Za każdym razem, kiedy ta jednostka zdaje Test Morale, przywraca 1 Ranę.

2021



UROK ZŁOTA

ERIK IRONMAKER - ROZBIJACZ KOWADEŁ

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

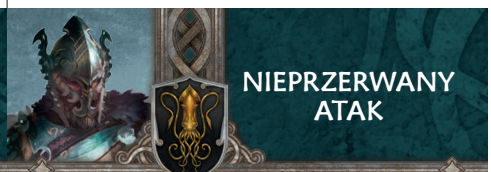
Jednostka może przerzucić dowolne kości w tym teście.

Jeśli test zakończył sie sukcesem, jeśli wybrana jednostka to jednostka Rodu Greyoy, dołącz do niej tę kartę do końca gry.

Kiedy do jednostki dołączona jest ta karta, otrzymuje ona następujące korzyści w zależności od liczby posiadanych żetonów Grabieży (są one kumulatywne):

- **1+**: +1 do rzutów w Testach Morale.
- **2:** Jeśli ta jednostka miałaby otrzymać żeton Grabieży, zamiast tego przywraca 1 Ranę.

2021



NIEPRZERWANY ATAK

VICTARION GREYJOY - ŻELAZNY KAPITAN

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

Jeżeli ta jednostka rozpoczynała Turę związana walką z Obrońcą, rzuca ona swoją najwyższą liczbą Kości Ataku.

Jeśli celem tej karty jest jednostka Victariona, może ona przerzucić dowolne kości Ataku.

2021

Greyjoy tactics 08.23_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