

WŁÓCZNICZKI

Choć wojennym rzemieślniczką na południu parają się głównie mężczyźni, kobiety Wolnych Ludzi potrafią dotrzymać im pola na placu boju. Włóczniczki – choć nie sprawdzają się jako jednostka liniowa – świetnie nadają się do wykonywania manewrów oskrzydlających, zarówno jako grupy nieprzyjaciela. Ich włócznie mogą wydawać się prymitywne, ale są tanie, łatwe w produkcji i ogólnodostępne, a Włóczniczki potrafią miaotać nimi z zabójczą celnością. Inteligentny dowódca będzie potrafił odpowiednio wykorzystać wszystkie ich zalety.

5



ŁOWCY Z MROŻNEGO BRZEGU

Klan Morsa to prawdziwi mistrzowie sztuki polowania na wielkich północnych pustkowiach za Murem. Teraz zabierają ze sobą ten kunszt na południe, wraz z wielkimi armiami Wolnych Ludzi, maszerującymi w kierunku cieplejszych rejonów i zielonych pastwisk Westeros. Ich doskonale wyważone harpuny równie dobrze przebijają dzikie bestie, jak i wrogich żołnierzy. Dzięki umiejętności tropienia ofiary zachowują dużą mobilność na polu walki – pozostają w ciągłym ruchu, aby uderzyć na przeciwnika w najmniej spodziewanym momencie i z zupełnie nieoczekiwanego kierunku.

5



NIEDŹWIEDZI JEŹDZĄCY Z MROŻNEGO BRZEGU

Białe niedźwiedzie z głębi krain za Murem są niezwykle potężne, nawet w porównaniu do najokazalszych egzemplarzy niedźwiedzięgo gatunku. Stojąc, osiągnięty wzrost dwóch metrów, a potworna siła umożliwia im kruszenie stali i rozrywanie stali. Tylko Dziać mogli wpaść na tak szalony pomysł, by okiełznać te bestie i na ich grzbietach ruszać do bitwy. Jako „kawaleria” Niedźwiedzi Jeźdźcy z Mroźnego Brzegu są dość powolni i ociężali. Ale podczas gdy komo możesz co najwyżej strataować przeciwnika, niedźwiedź potrafi również gryźć, rozszarpać i miażdżyć – nawet meczyzna w pełnej, płytowej zbroi jest dla niego jedynie igraszką.

8



DZIK BORROQA

Dokądkolwiek zmierza Borroq, zawsze towarzyszy mu jego wierny dzik. To świński monstrum rozrosło się do imponujących rozmiarów – wzrostem dorównuje dorosłym bykom, a jego kły mają długość męskiego ramienia. Gęsta, twarda sierść zapewnia należytą ochronę i nawet przed najostrejszą stalą. Na polu walki bestia bodzie swoją wielką głową i nadziewa na ciosy mieszczuszków, którzy wkrótce staną się jej przekąskami. Warto jednak pamiętać, że kiedy Borroq opuści pole bitwy, dzik z pewnością podąży za nim.

0



BOHATER

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

2021

6

RZUT WŁÓCZNIA 4+ 4 4 4

WŁÓCZNIK

4+ 7 7 4 4

5+ 7+

WŁÓCZNICZKI

ROZKAZ: SZARŻA PO SALWIE
Po tym, jak ta jednostka rozpatrzy Atak Dystansowy: Ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży na Obronę.

SZALEŃCZA SZARŻA
Jednostki będące celami Udanej Szarży tej jednostki stają się Narazone.

ROZKAZ: OZNACZ CEL
Początek przyjaznej Tury: Wybierz 1 wroga jednostkę w Dalekim Zasięgu i z niezablokowaną Linia Wzroku do tej jednostki. Jednostka ta staje się Narazona.

2021

2021

5

HARPUNY 4+ 6 6 4 4

HARPUNY 4+ 6 6 4 4

5+ 7+

ŁOWCY Z MROZNEGO BRZEGU

HARPUNY
Po rozpatrzeniu tego Ataku Obronca staje się **Oslabiony**.
Jeśli w wyniku tego Ataku Obronca otrzyma jakieś Rany, do końca tej Runy otrzymuje modyfikator -1 , a wszystkie jego Szarże są automatycznie Nieudane.

HARPUNY
Po rozpatrzeniu tego Ataku Obronca staje się **Oslabiony**.
Jeśli w wyniku tego Ataku Obronca otrzyma jakieś Rany, do końca tej Runy otrzymuje modyfikator -1 , a wszystkie jego Szarże są automatycznie Nieudane.

2021

4

RZUT WŁÓCZNIA 4+ 4 4 4

WŁÓCZNIK I PAZURY 3+ 6 4 4

4+ 5+

NIEDŹWIEDZI JEZDZĄCY Z MROZNEGO BRZEGU

ROZKAZ: SZARŻA PO SALWIE
Po tym, jak ta jednostka rozpatrzy Atak Dystansowy: Ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży na Obronę.

NIEDŹWIEDZIA KAWALERIA
• Każdy model w tej jednostce ma 4 Rany.
• Na początku Aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.

WŁÓCZNIK I PAZURY
• Morderce
• Rozpatanie
• Precyzja

2021

5

ROZPRUCIE I WYŻERKA 3+ 3 3

3

DZIK BORROQA

WIEŹ Z DZIKIEM
• Ta jednostka ma 3 Rany i nie zdobywa się za nią Punktów Zwycięstwa.
• Na początku Aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.
• Jeśli na początku dowolnej Runy ta jednostka nie znajduje się w Dalekim Zasięgu od jednostki Borroq'a, zostaje ona zniszczona.
• Ta jednostka nie jest Aktywowana w normalny sposób. Aktywuje tę jednostkę natychmiast po tym, jak Aktywowana była jednostka Borroq'a.

ROZPRUCIE I WYŻERKA
• Rozpatanie
• Jeśli ten Atak zada jakiegokolwiek Ranę, po jego rozpatrzeniu ta jednostka odzyskuje 1 Ranę.

2021

3

ROZPRUCIE I WYŻERKA 3+ 3 3

3

DZIK BORROQA

WIEŹ Z DZIKIEM
• Ta jednostka ma 3 Rany i nie zdobywa się za nią Punktów Zwycięstwa.
• Na początku Aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.
• Jeśli na początku dowolnej Runy ta jednostka nie znajduje się w Dalekim Zasięgu od jednostki Borroq'a, zostaje ona zniszczona.
• Ta jednostka nie jest Aktywowana w normalny sposób. Aktywuje tę jednostkę natychmiast po tym, jak Aktywowana była jednostka Borroq'a.

ROZPRUCIE I WYŻERKA
• Rozpatanie
• Jeśli ten Atak zada jakiegokolwiek Ranę, po jego rozpatrzeniu ta jednostka odzyskuje 1 Ranę.