



**MANCE RAYDER**  
KRÓL ZA MUREM

**ROZKAZ: KONTRSTRATEGIA**  
Kiedy wroga jednostka znajdująca się w Bliskim Zasięgu używa Rozkazu lub jest celem Karty Taktyki:  
Rzuć k6. Przy wynikach 3+ anuluj działanie tego Rozkazu/Karty Taktyki.

**INSPIRUJĄCA OBECNOŚĆ**  
Wartość Morale tej jednostki wynosi 5+.

**ŻYWIŁOWA CHARYZMA**  
Ta jednostka nigdy nie może być celem wrogich Rozkazów, efektów wrogich Kart Taktyk, a wrodzy Stronniczy nie mogą wywierać na nią Wpływu.



**ZMIENNOSKÓRY**

**WIĘŻ ZE ZMIENNOSKÓRYM**  
Na początku każdej Rundy wybierz postać Niedźwiedzia, Wilka lub Orła. Efekty tych wyborów znajdziesz na odpowiednich kartach.

**ODDANY**  
Ta jednostka otrzymuje +2 do Testów Morale.



**WIELKI MORS**  
OCIOSANY PRZEZ  
LÓD I ŚNIEG

**BITEWNE BLIZNY**  
Za każdym razem, kiedy ta jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku, wybierz 1 oraz dodatkowo +1 za każdy zniszczony szereg w jednostce Morsa:

- **Morderczy**
- Ta jednostka może przerwucić dowolne Kości Ataku.
- Ta jednostka używa Najwyższej Liczby Kości Ataku.



**CRASTER**  
WYRACHOWANY  
SOJUSZNIK

**SCHRONIENIE I ZAPASY**  
Raz na grę, na początku dowolnej Tury możesz przywrócić 2 Rany 1 przyjaznej jednostce Piechoty.  
Za każdym razem, kiedy Craster Zajmuje strefę, możesz zastąpić jej efekt następującym:  
Pociągnij 1 Kartę Taktyki oraz przywróć 2 Rany 1 przyjaznej Jednostce Piechoty.



**MANCE RAYDER**  
PRZEBIEGŁY TAKTYK

**WPRAWNE PRZYGOTOWANIA**  
*Wpływ (Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy):*  
Kiedy na tę jednostkę wywierany jest Wpływ, możesz pociągnąć 1 Kartę Taktyki za każdym razem, gdy jest ona Aktywowana lub gdy ta jednostka jest celem efektu Strefy Taktyki (przed jego rozpatrzeniem).



**TORMUND ZABOJCA  
OLBRZYMA**  
PIORUNOWA PIĘŚĆ

**ROZKAZ: POGRZEBAĆ ICH**  
Kiedy przyjazna jednostka porusza się Naprzód!:  
Zamiast ruchu Naprzód! ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarzy lub Marszu.

**ROZPŁATANIE**  
Atak Wręcz tej jednostki zyskuje Rozpłatanie.



**LADY DALLA**  
ŻONA I MENTORKA

**MENTORKA WŁÓCZNICZEK**  
Za każdym razem, kiedy Dalla Zajmuje strefę, rozpatrz następujące efekty (zależą one od strefy, którą Zająła):  
👑: 1 wroga jednostka staje się Osłabiona.  
👑: Zamiast usuwania żetonu Stanu, wybierz 1 wroga związanego walką z tą jednostką. Otrzymuje on 1 Trafienie plus 1 dodatkowe Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał tej jednostce.  
✉️: Zamiast dociągania kart, spójrz na 2 wierzchnie karty z Talii Taktyk twojego przeciwnika. Możesz odrzucić jedną z tych kart. Następnie odłóż pozostałe karty z powrotem na wierzch jego Talii Taktyk.



**JON SNOW**  
ZDRADLIWA WRONA

**POŁUDNIOWA DYSCYPLINA**  
Raz na grę, na początku dowolnej Rundy możesz przeszukać swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych i wziąć z nich na rękę jedną kopię karty Taktyki Współdziałania albo Uporządkowanie Szyku. Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.

**PÓŁNOCNA ODPORNOŚĆ**  
*Wpływ (Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy):*  
Kiedy Jon wywiera Wpływ na jednostkę, otrzymuje ona modyfikator +1 do Testów Morale oraz traci 1 Ranę mniej w wyniku niezdaných Testów Paniki.

**VARAMYR  
SZEŚĆ SKÓR**

Możesz wybrać Varamyra Sześć Skór na swojego Dowódcę. Jeśli się na to zdecydujesz, zredukuj jego koszt punktowy do 2.  
Kiedy Varamyr jest Dowódcą twojej armii, musi ona zawierać Cieniokota i Wilczą Sforę.



**PRZEWIDYWALNE  
MANEWRY**

**MANCE RAYDER - KRÓL ZA MUREM**

**Początek pierwszej wrogiej  
Tury w Rundzie:**

Wybierz 1 wrogą Jednostkę  
Bojową oraz 1 wrogiego Stronnika.  
Jeżeli te jednostki wykonają  
w tej Turze jakąś Akcję, przed  
ich rozpatrzeniem 1 przyjazna  
Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję  
Ataku, Manewru lub Odwrotu.

© 2021

**WIELKI MORS**  
OCIOSANY PRZEZ LÓD I ŚNIEG  
"Hrmpf."

BOHATER

1



**TORMUND ZABÓJCA**  
**OLBRZYMA**  
PIORUNOWA PIĘŚĆ

„Wyglądał mi na człowieka z rodzaju tych, którzy mogą być dobrymi przyjaciółmi i bardzo złymi wrogami.”

BOHATER

D



DOWÓDCA

Przeciwwuderzenie  
Druzgocące Uderzenie  
Przyływ Agresji

**ZMIENNOSKÓRY**

1



**MANCE RAYDER**  
PRZEBIEGŁY TAKTYK

„Mance jest sprytny. Wychowywali go na wrone, a jak wiesz, wrony to cwane ptaszki.”

BOHATER

4



**MANCE RAYDER**  
KRÓL ZA MUREM

„Jestem swoim własnym czempionem, swoim własnym błaznem i swoim własnym minstrelem.”

BOHATER

D



DOWÓDCA

Przewidywalne Manewry  
Dalekosiężny Plan  
Dyplomacja Dzikich

**CRASTER**

WYRACHOWANY SOJUSZNIK

„Nigdy nie odmówił zwiadowcy miejsca przy swoim ogniu, nie pała też miłością do Mance'a Raydera...”

BOHATER

4



**VARAMYR SZEŚĆ SKÓR**

MISTRZ ZMIENNOSKÓRYCH

„Mały, wściekły kurdupel.”

-Tormund Zabójca Olbrzyima

BOHATER

2



DOWÓDCA

Więź Przywództwa  
Więź Ze Strażnikami  
Wezwanie Towarzyszy

**JON SNOW**

ZDRADLIWA WRONA

„Mance Rayder też kiedyś złożył przysięgę...”

BOHATER

4



**LADY DALLA**

ŻONA I MENTORKA

„My, Wolni Ludzie, wiemy rzeczy, o których wy kłękacie już dawno zapomnieliście. Czasami najkrótsza droga nie jest tą najbezpieczniejszą, Jonie Snow.”

BOHATER

4



