

NAJEMNICZY ZŁYS

Fortece na wyspach Lys mają wysokie i grube mury, a wybrzeża patrolowane są przez licznych najemników, który skutecznie odstraszą wszystkich potencjalnych najeźdźców. Jednakże ci Najemnicy nie są nikim więcej, niż tylko płatnymi zbirami, gotowymi służyć każdemu, kogo tylko stać na ich wynajęcie. Nie interesuje ich osobista chwala – dla nich ważne jest tylko rabowanie i zapłata czekająca na nich po powrocie do macierzystego portu.

5



ŁUCZNYCY WRON BURZY

Wrona Burzy zawsze pozostanie Wroną Burzy, niezależnie od tego, czy dźwiri miecz, łuk, czy oba. W ich umysłach złoto zajmuje najważniejsze miejsce – za garść monet więcej ci najemnicy zdolni są do największych poświęceń. Łucznicy Wron Burzy ze swoimi długimi łukami refleksyjnymi świetnie sprawdzają się w walce na daleki dystans. Choć za pomocą swoich krótkich mieczy są w stanie obronić się przed atakami słabszych, lub nadwątłych oddziałów przeciwnika, walka wręcz nie jest ich domeną. Przewidyjący dowódca powinien więc trzymać ich z dala od wrogiej kawalerii i nie ustawiać ich na flankach, gdzie będą narażeni na ataki ostrzydlające.

6



HARCOWNICY KRWAWYCH KOMEDIANTÓW

Nie dajcie się zwieścić ich ekstrawaganckiemu wyglądowi – Krwawi Komedianci to mordercza banda najemników. Słyną ze skrajnego okrucieństwa, uznanego za przesadzone i izbyteczne nawet przez ich kolegów po fachu. Pozostają lojalni tylko wobec złota, ale jeśli jesteście w stanie zapłacić ich cenę, stawiają się na polu walki i wypetnią każdą powierzchnię im misje. Harcownicy są lekko uzbrojeni i podobnie opancerzeni, dzięki czemu zachowują mobilność przydatną przy oskrzydłaniu wroga. Należy ich jednak chronić przed bezpośrednimi atakami i szarżami.

6



DERWISZE WRON BURZY

Oplacając na tydzień Derwisza Wron Burzy otrzymujesz zahartowanego, doświadczonego harcownika, który dzięki wysokiej mobilności i umiarkowanemu opancerzeniu będzie świetnie się sprawdzał w uderzeniach na odsłonięte pozycje wroga – ale tylko przez tydzień. Nieślawna lojalność Wron Burzy tylko wobec złota to coś, co dotyczy także ich najlepiej wyszkolonych żołnierzy. Jednak ci, którzy zdecydowali się na ich zatrudnienie, rzadko narzekają – Derwisze słyną z miądzących uderzeń na wroga i szybkiego odskakiwania, zanim oszołomiony przeciwnik zdąży wyprowadzić kontratak.

7



SZERMIERZE ZŁOTEJ KOMPANII

Złota Kompania słynie ze swojego motto, które brzmi: „Nasze słowo jest pewne niczym złoto”. Kiedy wynajmiesz ich do walki, w boju splecią wszystko, do ostatniego miedziaka. Ich szermierze są znakomicie wyszkoleni i specjalizują się w odkrywaniu słabych punktów we wrogich liniach obrony. Praktycznie nigdy nie uciekają z pola bitwy, nawet w beznadziejnych sytuacjach – dzięki temu stanowią znakomitą inwestycję dla każdego, kogo stać na ich usługi.

7



6

OSTRZA KOMEDIANTÓW

3+ 7 6 5

OSTRZA KOMEDIANTÓW
Jeżeli ta jednostka Atakuje wroga, który nie był jeszcze aktywowany w tej Rundzie, przed rzutem Kośćmi Ataku Obróca staje się Oślabiony.

KONTRATAK
Za każdym razem, kiedy ta jednostka jest Atakowana Wręcz, Atakujący otrzymuje 1 Trafienie za każde wyrzuczone Pudo.

5+

7+

HARCOWNICY KRWAWYCH KOMEDIANTÓW

ROZBIJANIE ATAKÓW
Związani walką z tą jednostką wrogowie otrzymują modyfikator -1 do Trafienia.

6

BYSKAWICZNE UDERZENIE

3+ 7 6 4


ZASADKA
Wrogie oddziały, przedwko którym ta jednostka wykonała Udany Szarżę i znalazła się w kontakcie z ich Flankami lub Tyłami, stają się spanikowane i Oslabione.

BYSKAWICZNE UDERZENIE
Po tym, jak ten Atak zostanie rozpatrzony, ta jednostka może wykonać 1 Akcję Odwrotu.

4+

5+

DERWISZE WRON BURZY

Z MIŁOŚCI DO ZŁOTA
Za każdym razem, kiedy przyjazny Stronnik zajmuje , możesz zastąpić efekt tej strefy następującymi:
1. Jednostka Derwiszów Wron Burzy wykonuje 1 Akcję Ataku.

MISTRZOWSKIE DŁGIE MIECZE
Podczas tego Ataku możesz zawsze przerwąć dowolne Kości Ataku.

3+

7 5 4

MISTRZOWSKIE DŁGIE MIECZE

DOSTOSOWANIE STYLU WALKI
Kiedy ta jednostka Atakuje lub jest Atakowana, przed rzutem Kośćmi Ataku:

- Wybierz 1:
- Ta jednostka otrzymuje modyfikator +1 do Rzutów Obronnych oraz +2 do Testu Paniki będącego efektem tego Ataku.
 - Ten Atak zyskuje Krytyczny Cios oraz Rozpłatanie.

4+

6+

SZERMIERZE ZŁOTEJ KOMPAIII

5

PIRACKIE OSTRZA

3+ 7 5 4

NAJEŹDZCY Z WOLNYCH MIAST
Za każdym razem, kiedy ta jednostka zniszczy szereg wrogiej jednostki Atakiem Wręcz, po rozpatrzeniu tego ataku, ta jednostka otrzymuje 1 żeton Grabieży. W dowolnym momencie gry ta jednostka może mieć maksymalnie 2 żetony Grabieży. W zależności od ilości posiadanych żetonów Grabieży, ta jednostka zyskuje następujące efekty (są one kumulatywne):
1+: modyfikator +1 do Testów Moralne;
2: +1 Kość Ataku.

5+

7+

NAJEMNICZY ZŁYS

PIRACKIE OSTRZA


- Krytyczny Cios
- Po rozpatrzeniu Ataku Wręcz, ta jednostka odzyskuje 1 Ranę za każdy żeton Grabieży, jaki posiada.
- Jeżeli ta jednostka ma 2 żetony Grabieży, jej Ataki wykonywane są zawsze Najwyższą Liczbą Kości Ataku.



5

DŁGIE ŁUKI NAJEMNIKÓW

4+ 7 6 4

DŁGIE ŁUKI NAJEMNIKÓW

- Kiedy Kontrolujesz , ten Atak zyskuje Rozpłatanie.

- Kiedy Kontrolujesz , przed rzutem Kośćmi Ataku przeciwnik staje się Narazony.
- Kiedy Kontrolujesz , możesz przerwąć dowolne Kości Ataku.


5+

5 4 3

KRÓTKIE MIECZE

7+

ŁUCZNICZY WRON BURZY

LOJALNOŚĆ WOBEC ZŁOTA
Jeśli Kontrolujesz , ta jednostka otrzymuje modyfikator +1 do Rzutów Obronnych oraz +1 do rzutów podczas Testów Moralne.