

GREATJON UMBER
LORD OSTATNIEGO DOMOSTWA
*„Szary Wicher odgryzł mu dwa palce,
a on tylko się z tego śmiał.”*

BOHATER



D

DOWÓDCA
Taktyki Berserkerskie
Krwawa Odplata
Ostatni Bastion



MAEGE MORMONT
LADY NIEDŹWIEDZIEJ WYSPY
*„Czy mi się to podoba czy nie, moja siostra maszeruje
w zastępach twójego brata, ona i tejej córeczki, ubrane
w męskie kolczugi” – Jeor Mormont do Jona Snowa*

BOHATER



D

DOWÓDCA
Tu i Teraz!
Wsparcie Niedźwiedziej Wyspy
Nieprzerwany Atak



RODRIK CASSEL
ZAHARTOWANY WETERAN
„Nie ma lepszego nauczyciela niż Rodrik.”

BOHATER



4



HOWLAND REED
OBROŃCA PRZESMYKU
*„Potrafi rozmawiać z drzewami, tkąć słowa
i sprawiać, że zamki pojawiają się i znikają.”*

BOHATER



4





RODRIK CASSEL
ZAHARTOWANY WETERAN




BIEGŁOŚĆ WOJENNA

Za każdym razem, gdy Rodrik Zajmuje , wybierz 1 wroga Jednostkę Bojową. Staje się ona **Narażona**.

Rodrik rozpoczyna grę z 2 żetonami Rozkazu.

Za każdym razem, kiedy przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje Atak Wręcz, po rzucie Kośćmi Ataku, możesz odrzucić żeton Rozkazu z Rodrika. Jeśli się na to zdecydujesz, Atakujący może przerzucić dowolne Kości Ataku.



MAEGE MORMONT
LADY NIEDŹWIEDZIEJ
WYSPY




PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD MORMONT

Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Mormont.

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 Maege:

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



GREATJON UMBER
LORD OSTATNIEGO
DOMOSTWA




ROZKAZ: POGRZEBAĆ ICH

Kiedy ta jednostka porusza się Naprzód!: Zamiast poruszenia się Naprzód! ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży lub Manewru.

ROZKAZ: BRAWURA

Kiedy ta jednostka wykonuje Szarżę, przed rozpatrzeniem tej Akcji: Ta jednostka otrzymuje k3 Ran, ale uważa się, że wyrzuciła 6 na wszystkich kościach ustalających Dystans Szarży.

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD UMBER

Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Umber.



HOWLAND REED
OBROŃCA PRZESMYKU




PODSTĘP MYŚLIWEGO

Wpływ (Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy):

Kiedy Howland wywiera Wpływ na wroga jednostkę, wszystkie Tereny mają dla niej słowo kluczowe Spowalniający.

Kiedy Howland wywiera Wpływ na wroga jednostkę, kiedy wykonuje ona Atak Wręcz, przed jego rozpatrzeniem, możesz odrzucić tę kartę z tej jednostki. Jeśli się na to zdecydujesz, ten Atak otrzymuje modyfikator -1 do Trafienia.