

WIELKIE TOPORY UMBERÓW

Wielkie Topory UMBERÓW łączą w sobie mobilność, i budzące grozę uzbrojenie z nieprzeciętną elastycznością. Drogą ciężkiej opancerzonego wroga, wytrzymują impet szarży i przeprowadzą miażdżący szturm na przeciwników, szlachyjąc ich swoimi berdykami. Jako że nie są wyspecjalizowani w żadnej konkretnej doktrynie wojennej, doświadczeni dowódcy mogą posyłać ich tam, gdzie w danej chwili są najbardziej potrzebni – żeby zaatakować dziury we własnych sztykach obronnych lub wykorzystać kiepską ocenę sytuacji przez przeciwnika i uderzyć na niego z całą mocą.

7



WŁÓCZNIKY KARSTARKÓW

Niewiele jest widoków bardziej przerażających dla szarżujących kawalerzystów, niż zwarty szłyk włóczyków z podpartymi tarczami i wycelowanymi w jeźdźców, dobrze zatknietymi drzewcami. Jeszcze większą grozę wzbudza świadomość, że żołnierze ci walczą pod sztandarem z białym słowem. Włócznicy Karstarków to świetnie zabezpieczeni dla flank własnych oddziałów, gdzie ataki wrogiej kawalerii zadają najbardziej dotkliwe straty. Należy jednak pamiętać, że ich holczugi i skórzane pancerze mają ograniczoną wytrzymałość i raczej nie sprawdzą się jako wysunięte jednostki strażi przedniej.

5



NIEDŹWIEDZICE RODU MORMONT

Nieźwiedzice Rodu Mormont wznoszą swoje wyposażenie i taktykę walki na Lady Alysane Mormont. Te silne i twarde kobiety korzystają najczęściej z pancerzy kombinowanych ze stalowych płyt i grubej skóry. Jako broni używają ciężkich, dwurecznych maczug, których jedno uderzenie jest w stanie zmiażdżyć ciężki hełm lub wgnieść stalowy napiersnik. Nieźwiedzice są niemal fanatycznie oddane sztabdarowi Rodu Mormont – ich grube pancerze i żelazna nieustępliwosć pozwalają im walczyć tam, gdzie inne jednostki padają jak skoszona trawa.

6



BERSERKERZY UMBERÓW

Berserkerzy specjalizują się w manewrach oskrzydających, miażdżących szarżach oraz ściganiu rozbitych jednostek wroga. Rozsądny dowódca nie pozwoli im swobodnie przemierzać pola bitwy, aby zbyt szybko nie staneli w obliczu przeważających sił nieprzyjaciela. Jako doświadczeni weterani mogą folgować swojej żądzy krwi, ale nigdy nie dojdą się jej ponieść. Niech wrogowie posmakują chłodu stali i furii, jaka płonie tylko w Ludziach Północy!

6



LOJALIŚCI KARSTARKÓW

Ród Karstarków z Karhold to jeden z najwierniejszych stronników Rodu Stark. Gdy wilkor potrzebuje wsparcia, oddziary lojalistów są szybko formowane i wysyłane do boju. Zazwyczaj uzbrojeni są w kście i tarcze, ale ich najgroźniejszym orężem jest niezachwiana wiara w sprawę, za którą walczą. Rany, które innych zwaliby z nóg, nie robią na nich żadnego wrażenia. Niezależnie od sytuacji nie uciekają z pola walki, jeśli tylko mają przewagę liczebną nad przeciwnikiem.

5



LEKKA JAZDA STARKÓW

Nie są stworzeni do długotrwałej walki wręcz, ale rzadko znajdują się w takich sytuacjach. Znakiem rozpoznawczym Lekkiej Jazdy Rodu Stark jest nieograniczona mobilność – lekko opancerzeni jeźdźcy i pozbowione zbroi wierzchowce są wybierani i szkoleni dla szybkości oraz opanowania. Choć podobnie jak lekka piechota są wrażliwi na strzały, uznają łuczników za swoje ulubione ofiary. Potrafią z łatwością zniszczyć kazać ich formację, nieopatrnie pozostawioną bez wsparcia.

6



<p>2021</p> <p>5</p> <p>KATOWSKA FURIA</p> <p>3+ 6 5 4</p>  <p>WIELKIE TOPORY UMBERÓW</p> <p>4+ 5+</p>	<p>KATOWSKA FURIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mordercy • Tylko wyniki Rzutów Obronnych wynoszące 6, mogą blokować Trafienia zadane tym Atakiem. • Jeśli tej jednostce pozostat tylko 1 szereg, przed rozpatrzeniem tego Ataku, Obronca staje się Osłabiony. <p>ZACIEKLE NATARCIE</p> <p>Wrogowie będący celami Udaney Szarzy tej jednostki stają się Spanikowani.</p>	<p>2021</p> <p>5</p> <p>MIAŻDŻĄCE UDERZENIA</p> <p>4+ 7 6 5</p>  <p>NIEDŹWIEDZICE RODU MORMONT</p> <p>4+ 6+</p>	<p>ROZKAZ: BITEWNY OKRZYK</p> <p>Początek przyjaznej Tury:</p> <p>Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale. Jeśli go zda, wybierz 1 wroga jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona Spanikowana albo Narażona.</p> <p>MIAŻDŻĄCE UDERZENIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krytyczny Cios • Ten Atak zyskuje modyfikator +1 do Trafienia za każdy ze zniszczonych szeregów tej jednostki. 	<p>2021</p> <p>5</p> <p>WŁÓCZNI</p> <p>4+ 7 7 4</p>  <p>WŁÓCZNI CY KARSTARKÓW</p> <p>4+ 6+</p>	<p>ROZKAZ: UTRZYMAĆ SZYK BOJOWY!</p> <p>Kiedy ta jednostka jest Aktywowana: Wybierz 1 wroga związanego walką z tą jednostką. Otrzymuje on 2 Trafienia, +1 Trafienia za każdy szereg, jaki pozostat jednostce Obrony.</p> <p>UTRZYMAĆ POZYCJĘ!</p> <p>Za każdym razem, kiedy ta jednostka jest Atakowana Wreczą jest związana walka tylko z 1 wroga jednostką, ten Atakujący nie otrzymuje Bonusów z Szarzy, Flanki ani Tyłów.</p>	<p>2021</p> <p>6</p> <p>TOPORY BERSERKERÓW</p> <p>4+ 7 8 9</p>  <p>BERSERKERZY UMBERÓW</p> <p>5+ 5+</p>	<p>GORLIWOŚĆ BERSERKERA</p> <p>Za każdy szereg, jaki utraciła, ta jednostka otrzymuje modyfikator +1 do Rzutów Obronnych oraz +1 do rzutów podczas Testów Morale.</p> <p>ROZKAZ: TAKTYCZNA ZMIANA POZYCJI</p> <p>Początek wrogiej Tury:</p> <p>Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Bliskim Zasięgu. Wykonuje ona Przemieszczenie o 3".</p>	<p>2021</p> <p>4+</p> <p>KIŚCIENIE</p> <p>4+ 7 5 4</p>  <p>LOJAŁSI CI KARSTARKÓW</p> <p>4+ 6+</p>	<p>UWOLNIONA BRUTALNOŚĆ</p> <p>Za każdym razem, kiedy ta jednostka wykonuje Atak Wreczą, przed rzutem Kości Ataku, wybierz Obroncę. Za każdy ze zniszczonych szeregów u Atakującego, Obronca staje się Spanikowany lub Narażony.</p> <p>KIŚCIENIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mordercy <p>ZACIEKLE NATARCIE</p> <p>Wrogowie będący celami Udaney Szarzy tej jednostki stają się Spanikowani.</p>	<p>2021</p> <p>6</p> <p>OSTRZA LEKKIEJ JAZDY</p> <p>4+ 7 4</p>  <p>LEKKA JAZDA STARKÓW</p> <p>4+ 6+</p>	<p>ZASADZKA</p> <p>Wrogie oddziały, przeciwko którym ta jednostka wykonała Udaną Szarżę i znalazła się w kontakcie z ich Flankami lub Tyłami, stają się Spanikowane i Osłabione.</p> <p>KAWALERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Każdy model w tej jednostce ma 3 Rany. • Na początku aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.
---	---	---	---	---	---	---	--	--	---	--	---