

MIOTACZ KAMIENI BUDOWNICZYCH

Wyspecjalizowane zespoły Budowniczych Nocnej Straży są w stanie konstruować mobilne Miotacze Kamieni bezpośrednio na polu walki. Machin tych nie powinno się nazywać kataapultami, gdyż są one znacznie mniejsze i w przeciwieństwie do nich potrafią miotać tylko kamienie. Zasada ich działania jest jednak podobna. Dobrze wyszkolona załoga Miotacza Kamieni potrafi wyrzucić zabójcze pociski w sam środek wrogich formacji. Nawet najcięższa piechota pozostaje bezbronna wobec lecącego z nieba gradu wielkich kamieni.

8



LIMITOWANE

Twoja armia może zawierać maksymalnie dwa Miotacze Kamieni Budowniczych.

ZIMNOREKI TAJEMNICZY SOJUSZNIK

Zimnoreki to tajemnicze widmo, które, działając według nieznanego planu, pomaga lub utrudnia życie wojskom za Murem — jednego dnia może być twoim sojusznikiem, być stać się wrogiem już następnego poranka. Potrafi rozkazywać niekończącym się chmarom kruków, które nekują przeciwników twardymi dziobami i ostrymi szponami. Do boju rusza na grzbiecie potężnego losia, a w ogniu walki demonstruje niezwykłą sprawność i doświadczenie. Nosi broń i płaszczy zaprzysiężonego brata Nocnej Straży, ale nikt nie potrafi powiedzieć, czy należały za życia do niego, czy po prostu zdarzył się jakiegoś tułacza. Najwiadczej nie da się go zabić — pokonany, Zimnoreki szybko pojawia się ponownie na polu walki.

5



BOHATER

Nie może wchodzić w skład armii, w której znajduje się Benjen Stark.

KOMENDANT STRAŻY

Osiągnięcie rangi Komendanta Straży wymaga czegoś więcej, niż tylko dobrej jazdy konnej i posłuchu u podwładnych. Aby nimi zostać, bracia Nocnej Straży muszą spędzić w pierwszej linii oraz wystarczająco dużo czasu, aby poznać każde czyhające tam zagrożenie i sposoby jego skutecznego zwalczania. Dzięki umiejętności wykorzystywania walorów ofensywnych i mobilności, Komendanci Nocnej Straży potrafią wyścignąć ze swoich żołnierzy wszystko, co najlepsze.

4



LIMITOWANY

Twoja armia może zawierać maksymalnie dwóch Komendantów Straży.

ZALOGA SKORPIONA BUDOWNICZYCH

Budowniczy Nocnej Straży są znani ze swojej pomysłowości. Za pomocą tylko kilku części i niewielkiej ilości drewna Załoga potrafi zbudować przenośnego Skorpiona, zdolnego do wystrzeliwywania ciężkich strzał na daleki zasięg ze zdumiewającą celnością. Pojedynczy pocisk może powalać całe szeregi. Należy jednak mieć na uwadze fakt, że zmiana pozycji Skorpiona zabiera dużo czasu, a przemieszczanie go po polu bitwy postępuje bardzo powoli.

5



LIMITOWANE

Twoja armia może zawierać maksymalnie dwie Załogi Skorpiona Budowniczych.

2021



1

GRAD KAMIENI

4+ 2

BRON' ZAŁOGI

4+ 3

5+ 5+

MIOTACZ KAMIENI BUDOWNICZYCH

2021



6

GRAD KAMIENI

4+ 2

BRON' ZAŁOGI

4+ 3

5+ 5+

MIOTACZ KAMIENI BUDOWNICZYCH

2021



3+ 3+

TAJEMNICZY SOJUSZNIK

3+ 3+

DLUGI MIECZ

3+ 5

5

DLUGI MIECZ

3+ 3

3+ 3

KOMENDANT STRAŻY

3+ 3

2021



4

WRONIE OKO

3+ 3

DLUGI MIECZ

3+ 3

3+ 3

KOMENDANT STRAŻY

3+ 3

MACHINA WOJENNA

- Ta jednostka ma 6 Ran.
- Ta jednostka nie może kontrolować Celów.
- Ta jednostka nie może otrzymywać żetonów Stanu oraz wykonywać akcji Szarzy, Odwrotu i Przemieszczenia.

GRAD KAMIENI

- Mordercy
- Nie może Atakować Jednostek Pojedynczych.
- Może Atakować wrogie jednostki bez względu na zasięg oraz ignorując Linie Wzroku.
- Jeżeli podczas tego Ataku zostanie zadane jakiekolwiek Trafienia, Obrona nie wykonuje Rzutów Obronnych, tylko otrzymuje 1 Ranę oraz +1 Ranę za każdy szereg, jaki mu pozostał.

ROZKAZ: STADO KRUKÓW

Kiedy znajdujący się w Dalekim Zasięgu wróg wykonuje Atak, przed rozpatzeniem tego Ataku:

Ten Atak otrzymuje modyfikator -1 do Trafienia.

WRONIE OKO

- Ta jednostka ma 4 Rany.
- Na początku Aktywności tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru lub Odwrotu.
- Za pierwszym razem, kiedy ta jednostka zostanie zniszczona, na początku następnej Rundy możesz Rozstawić ją w całości w Bliskim Zasięgu od dowolnej Krawędzi Flanki pola bitwy.

ROZKAZ: TAKTYCZNE PRZEMIESZCZENIE

Początek wrogiej Tury:

Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Bliskim Zasięgu. Wykonuje ona Przemieszczenie o 3."

KOMENDANT

- Ta jednostka ma 3 Rany.
- Na początku Aktywności tej jednostki, może ona wykonać 1 Akcję Manewru lub Odwrotu.
- Inne przyjazne jednostki w Bliskim Zasięgu podczas Ataków Wrzecz otrzymują +1 Kość Ataku oraz otrzymują 1 Ranę mniej w wyniku niezdanych Testów Paniki.

2021



4

MIOTACZ STRZAŁ

3+ 3

BRON' ZAŁOGI

4+ 3

5+ 5+

ZAŁOGA SKORPIONA BUDOWNICZYCH

5+ 5+

2021



6

MACHINA WOJENNA

3+ 3

MIOTACZ STRZAŁ

3+ 3

BRON' ZAŁOGI

4+ 3

5+ 5+

ZAŁOGA SKORPIONA BUDOWNICZYCH

5+ 5+

MACHINA WOJENNA

- Ta jednostka ma 6 Ran.
- Ta jednostka nie może kontrolować Celów.
- Ta jednostka nie może otrzymywać żetonów Stanu oraz wykonywać Szarzy, Odwrotu i Przemieszczenia.

MIOTACZ STRZAŁ

- Mordercy
- Możesz sprawdzić zasięg oraz Linie Wzroku od tej jednostki, używając dowolnej części jej tacki.
- W zamian za modyfikator -3 do Trafienia możesz zignorować Linie Wzroku i zyskać Nieograniczony Zasięg.
- Obrony nie rzucają Kości Obrony.
- Jeśli Obrona to Kawaleria, Potwór albo Machina Wojenna, ten Atak zadaje 2 Trafienia za każdy sukces.