WETERAN NATARCIA

ZASTRASZAJĄCY WYGLĄD
Wrogowie związani walką z tą jednostka otrzymują modyfikator -1 do Testów Morale, a po niezdanych Testach Paniki otrzymują +1 Ranę.

2021

KAPITAN GWARDII

ROZKAZ: NIE PRZEJDĄ!
Kiedy ta jednostka jest aktywowana: Wybierz jednego wroga związanego walką z tą jednostką. Otrzymuje on 2 Trafienia oraz +1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał aktywowanej jednostce.

2021

KAPITAN GWARDII

ROZKAZ: NIE PRZEJDĄ!
Kiedy ta jednostka jest aktywowana: Wybierz jednego wroga związanego walką z tą jednostką. Otrzymuje on 2 Trafienia oraz +1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał aktywowanej jednostce.

2021

WIELKI WRÓBEL
OJCIEC PEŁNYCH WIARY

LOJALNOŚĆ WOBEC SIEDMIU
Wpływ (*Kiedy ta jednostka Zajmuje strefę, dołącz tę kartę do Jednostki Bojowej do końca Rundy*):
Kiedy na wrogą jednostkę wywierany jest Wpływ, za każdym razem, kiedy odnosi ona Rany wskutek niezdanego Testu Paniki, wybierz 1 przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu. Odzyskuje ona tyle samo Ran, ile straciła wroga jednostka (maksymalnie 3).

2021

PYCELLE
WIELKI MAESTER

MANIPULACJA I PODSTĘP
Za każdym razem, kiedy Pycelle Zajmuje strefę, wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Staje się ona **Osłabiona.**

2021

CERSEI LANNISTER
KRÓLOWA REGENTKA

GRAJĄC W GRĘ O TRON
Cersei rozpoczyna grę z 2 żetonami Rozkazu.
Za każdym razem, kiedy Cersei Zajmuje strefę, możesz odrzucić z niej 1 żeton Rozkazu. Jeśli się na to zdecydujesz, wykonaj następujące czynności:
Jeśli Kontrolujesz 👑, przeszukaj swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych i weź na rękę 1 kopię karty **Słuchajcie Mego Ryku!** Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.
Jeśli Kontrolujesz 💰, przeszukaj swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych i weź na rękę 1 kopię karty **Uległość Wobec Władzy**. Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.

2021

TYWIN LANNISTER
WIELKI LEW

DESZCZE CASTAMERE
Raz na grę, na początku dowolnej Tury wybierz dowolną liczbę wrogich Jednostek Bojowych.
- 1 z tych jednostek staje się **Spanikowana.**
- 1 z tych jednostek staje się **Narażona.**
- 1 z tych jednostek otrzymuje 4 Trafienia.
- 1 z tych jednostek wykonuje 1 Test Paniki.
- 1 z tych jednostek traci wszystkie Umiejętności do końca Rundy.

(*Ta sama Jednostka Bojowa może być celem kilku efektów.*)

2021

TYRION LANNISTER
KARZEŁ

GENIUSZ TAKTYCZNY
Rozmiar twojej Ręki Taktyk jest zwiększony o +1. Zaczynasz grę z 4 kartami na ręce i możesz dociągać do czterech podczas uzupełniania ręki.
Raz na grę, kiedy przeciwnik zagrywa Kartę Taktyki, możesz przeszukać swoją Talię Taktyk lub stos kart odrzuconych, wziąć 1 kopię karty **Kontrspisek** i zagrać ją. Następnie przetasuj swoją Talię Taktyk.

2021

KAPITAN GWARDII

1

KAPITAN GWARDII

1

WETERAN NATARCIA

1

CERSEI LANNISTER

KRÓLOWA REGENTKA

„W grze o tron wygrywasz albo umierasz. Nie ma żadnych kompromisów."

4

BOHATER

PYCELLE

WIELKI MAESTER

„Pycelle jest ropuchą. Ale lepsza ropucha Lannisterów niż ropucha Tyrellów, czyż nie?" – Tyrion Lannister

4

BOHATER

WIELKI WRÓBEL

OJCIEC PEŁNYCH WIARY

„Rzadko czuję się bliżej boga, niż gdy jestem chłostany za własne niegodziwości..."

4

BOHATER

TYRION LANNISTER

KARZEŁ

„Myślę, że jest większym człowiekiem, niż na to wygląda."

5

BOHATER

TYWIN LANNISTER

WIELKI LEW

„Niektóre bitwy są wygrywane za pomocą mieczy i włóczni, a inne piórami i krukami."

6

BOHATER

CHARAKTER_ATTACHMENT_LANISTER_BACK_2021

GREGOR CLEGANE
WŚCIEKŁY PIES LORDA TYWINA

"Nikt nigdy nie potrafił dotrzymać mu pola."

BOHATER

2

JAIME LANNISTER
MŁODY LEW

"Nie ma innych mężczyzn takich jak ja. Jestem tylko ja."

BOHATER

2

SANDOR CLEGANE
OGAR

"Zabijanie to najsłodsza rzecz na świecie."

BOHATER

1

TYRION LANNISTER
OLBRZYM LANNISTERÓW

"Myślę, że wśród nas jest prawdziwym olbrzymem - tu, na krańcu świata."
-Maester Aemon

BOHATER

1

JAIME LANNISTER
KRÓLOBÓJCA

„Nazywali go „Lwem Lannisterów", kiedy patrzył, ale szeptali „Królobójca", gdy się odwracał."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Niesława Królobójcy
Waleczność Królobójcy
Renoma Królobójcy

GREGOR CLEGANE
GÓRA

"Żaden inny rycerz w królestwie nie wzbudza takiej grozy w naszych wrogach."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Rozkazy Szturmu
Pogrzebać Ich
Cena Porażki

TYWIN LANNISTER
LORD CASTERLY ROCK

"Istnieje narzędzie do każdego zadania, jak i zadanie dla każdego narzędzia."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Złamanie Ducha Walki
Uderzenie w Słaby Punkt
Wydać Rozkazy

TYRION LANNISTER
PÓŁMĘŻCZYZNA

"To są odważni ludzie. Chodźmy ich zabić!"

BOHATER

D

DOWÓDCA

Chytra Sztuczka
Przechwycić Rozkazy
Fałszywe Zamiary

WIELKI WRÓBEL
JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

"Na co nam przyszło, skoro królowie i najwyżsi lordowie muszą tańczyć do ćwierkania Wróbli."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Miłosierdzie Matki
Opieka Ojca
Gniew Wojownika

SANDOR CLEGANE
OGAR

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD CLEGANE
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Clegane.

NAPĘDZANY RZEZIĄ
Po tym, jak ta jednostka rozpatrzy Atak Wręcz, a Obrońca odniesie jakieś Rany, ta jednostka odzyskuje 1 Ranę oraz dodatkowo + 1 Ranę za każdy ze zniszczonych szeregów u Obrońcy.

SZALEŃCZA SZARŻA
Jednostki będące celami Udanej Szarży tej jednostki stają się **Narażone.**

2021

JAIME LANNISTER
MŁODY LEW

ROZKAZ: WYSZKOLENIE WOJENNE
Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:
Dowolne Kości Ataku w ramach tej Akcji Ataku mogą zostać przerzucone. Obrońca staje się **Narażony.**

ODDANY
Ta jednostka otrzymuje +2 do Testów Morale.

2021

GREGOR CLEGANE
WŚCIEKŁY PIES LORDA TYWINA

NIEPOWSTRZYMANY GNIEW
Ataki Wręcz tej jednostki zadają +2 Rany.

NIEKONTROLOWANA WŚCIEKŁOŚĆ
Za każdym razem, kiedy ta jednostka jest aktywowana i ma możliwość wykonania Szarży na wrogą jednostkę, musi wykonać 1 Test Morale.
W przypadku porażki musi ona wykonać 1 Akcję Szarży na najbliższą, mogącą być celem wrogą jednostkę, ale uważa się, że na wszystkich kościach ustalających Dystans Szarży wyrzuciła 6.

2021

GREGOR CLEGANE
GÓRA

PRZYNALEŻNOŚĆ: RÓD CLEGANE
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Rodu Clegane.

SZALEŃCZA SZARŻA
Jednostki będące celami Udanej Szarży tej jednostki stają się **Narażone.**

NIEPOWSTRZYMANY GNIEW
Ataki Wręcz tej jednostki zadają +2 Rany.

2021

JAIME LANNISTER
KRÓLOBÓJCA

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

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

2021

TYRION LANNISTER
OLBRZYM LANNISTERÓW

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.

2021

WIELKI WRÓBEL
JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

ROZKAZ: ZAGRZEWANIE DO BOJU
Kiedy ta jednostka przeprowadza Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:
Ten Atak staje się **Morderczy** i wykonuje się go Najwyższą Liczbą Kości Ataku, możliwą dla tej jednostki.

INSPIRUJĄCY
Przyjazne jednostki w Bliskim Zasięgu otrzymują +1 do wyników rzutów podczas Testów Morale.

2021

TYRION LANNISTER
PÓŁMĘŻCZYZNA

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.

ROZKAZ: TAKTYCZNA ZMIANA POZYCJI
Początek wrogiej Tury:
Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Bliskim Zasięgu. Wykonuje ona Przemieszczenie o 3".

2021

TYWIN LANNISTER
LORD CASTERLY ROCK

ROZKAZ: GROŹBY
Kiedy ta jednostka jest Aktywowana:
Wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Osłabiona.**

ROZKAZ: DOMINACJA LANNISTERÓW
Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak na tę jednostkę:
Atakujący musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -1 za każdy szereg, jaki pozostał jednostce Tywina Lannistera. W przypadku porażki otrzymuje +1 Ranę za każdy z tych szeregów.

2021

TACTICS_LANNISTER_BACK_2021

TACTICS_LANNISTER_BACK_2021

TACTICS_LANNISTER_BACK_2021

TACTICS_LANNISTER_BACK_2021

TACTICS_LANNISTER_BACK_2021

INTRYGA I PODSTĘP

Kiedy Aktywowany jest wrogi Stronnik:

Ten Stronnik traci wszystkie Umiejętności do końca Rundy.

Jeśli Kontrolujesz 💰, wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Staje się ona **Osłabiona**.

2021

LANNISTEROWIE ZAWSZE SPŁACAJĄ SWOJE DŁUGI

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową i dołącz do niej tę kartę do końca gry. Kiedy przyjazna jednostka Piechoty lub Kawalerii zostanie zniszczona, połóż na tej karcie 1 żeton Rozkazu.

Kiedy na tej karcie znajduje się żeton, Ataki Wręcz jednostki, do której ją dołączono stają się **Mordercze**. Jeśli kontrolujesz 👑, otrzymuje ona dodatkowo modyfikator +1 do Trafienia.

2021

SŁUCHAJCIE MEGO RYKU!

Kiedy wroga jednostka wykonuje Test Morale, przed rzutem kośćmi:

Ta jednostka otrzymuje modyfikator -1 do rzutu i dodatkowe -1 za każdy szereg, jaki utraciła. W przypadku porażki otrzymuje ona 1 Ranę (*lub +1 dodatkową Ranę, jeśli był to Test Paniki*).

2021

PRZEKUPSTWO

Kiedy przyjazny Stronnik Zajmuje strefę:

Zastąp efekt tej strefy następującym:

Wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową i dołącz do niej kartę „Przekupstwo". Pozostaje ona dołączona do niej tak długo, aż jednostka ta zda Test Morale lub będzie celem 💰.

Kiedy ta karta jest dołączona do jednostki, wykonuje ona Ataki swoją Najniższą Liczbą Kości Ataku.

2021

KONTRSPISEK

Kiedy przeciwnik zagrywa Kartę Taktyki, przed jej rozpatrzeniem:

Rzuć kością: na wyniku 3+, anuluj efekt tej Karty Taktyki.

Jeśli Kontrolujesz 👑, możesz przerzucić tę kość.

2021

LOJALNOŚĆ WOBEC KORONY

Kiedy wroga jednostka nie zda Testu Paniki:

Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu. Przywróć jej 1 Ranę za każdą Ranę, jaką wroga jednostka odniosła wskutek tego testu (*maksymalnie 3*).

Jeśli Kontrolujesz 👑, przywróć jej +1 Ranę (*do maksimum 4*).

2021

ULEGŁOŚĆ WOBEC WŁADZY

Kiedy Aktywowana jest wroga Jednostka Bojowa:

Ta wroga jednostka wykonuje 1 Test Morale. Jeśli Kontrolujesz 👑 i/lub 💰, za każdą z tych stref otrzymuje ona modyfikator -2 do rzutu.

W przypadku porażki jednostka ta traci wszystkie Umiejętności i nie może być celem przyjaznych Kart Taktyk do końca Tury.

2021

RENOMA KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy przyjazna jednostka w Dalekim Zasięgu od jednostki Jaimego Lannistera wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka zdaje ten Test.

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

WALECZNOŚĆ KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy jednostka Jaimego Lannistera wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ten Atak wykonywany jest Największą Liczbą Kości Ataku, możesz przerzucić wszystkie Pudła, a przeciwnik staje się **Narażony.**

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

NIESŁAWA KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy w Dalekim Zasięgu od jednostki Jaimego Lannistera Aktywowana jest wroga jednostka:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Paniki. Jeżeli jest związana walką z jednostką Jaimego Lannistera, staje się również **Spanikowana.**

Jeśli ten Test zakończył się porażką, wroga jednostka staje się dodatkowo **Osłabiona.**

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

POGRZEBAĆ ICH

GREGOR CLEGANE – GÓRA

Kiedy przyjazna jednostka porusza się Naprzód!:

Zamiast ruchu Naprzód! ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży.

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Rodu Clegane, może ona przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

2021

ROZKAZY SZTURMU

GREGOR CLEGANE – GÓRA

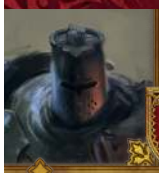
Kiedy przyjazny Stronnik Zajmuje strefę:

Zamień efekt tej strefy następującym:

1 przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję Ataku Wręcz.

Jeżeli celem tego efektu jest jednostka Rodu Clegane, może ona zamiast tego wykonać 1 Akcję Szarży.

2021



CENA PORAŻKI

GREGOR CLEGANE – GÓRA

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

W tym Ataku wszystkie Kości Ataku automatycznie Trafiają.
Za każdy wynik, który byłby Pudłem, Atakujący otrzymuje 1 Ranę.

2021

UDERZENIE W SŁABY PUNKT

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Możesz wydać 1 żeton Osłabienia z Obrońcy. Jeżeli tak zrobisz, staje się on **Spanikowany** i **Narażony**, a jeśli Atakującym jest jednostka Tywina Lannistera, może ona przerzucić dowolne Kości Ataku.

2021

ZŁAMANIE DUCHA WALKI

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy Aktywowana jest Osłabiona wroga jednostka:

Dołącz do niej tę kartę. Pozostanie ona dołączona do tej jednostki, dopóki znajduje się na niej żeton Osłabienia.

Kiedy do jednostki dołączona jest ta karta, ta jednostka otrzymuje modyfikator -2 do rzutów podczas Testów Morale.

2021

WYDAĆ ROZKAZY

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy Aktywowana jest jednostka twojego Dowódcy:

Ta jednostka nie może wykonywać Akcji w tej Turze. Zamiast tego wybierz 1 inną przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu. Wykonuje ona 1 Akcję Ataku lub Szarży.

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową. Usuń z tej jednostki 1 żeton Rozkazu. Może ona ponownie użyć tego Rozkazu w tej Rundzie.

2021

FAŁSZYWE ZAMIARY

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy Aktywowany jest wrogi Stronnik:

Jeżeli ten Stronnik Zajmuje w tej Turze jakąś strefę, po rozpatrzeniu jej efektu możesz go przesunąć do dowolnej, niezajętej strefy.

Jeżeli przesunąłeś tego Stronnika z ✉, Wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Otrzymuje ona 1 żeton Stanu.

2021

CHYTRA SZTUCZKA

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:

Ta jednostka nie może wykonywać Akcji w tej Turze. Zamiast tego wybierz 1 inną przyjazną Jednostkę Bojową. Wykonuje ona 1 Akcję Manewru, Marszu lub Odwrotu.

Jeśli Kontrolujesz ✉, zanim ta jednostka wykona tę akcję, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Narażona.**

2021

PRZECHWYCIĆ ROZKAZY

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy przeciwnik wybiera jednostkę, która ma być celem efektu Strefy Taktyki:

Rzuć kością: na wyniku 3+, przeciwnik musi wybrać inną jednostkę za cel efektu tej Strefy (*jeśli to możliwe*).

Jeśli Kontrolujesz ✉, możesz przerzucić tę kość.

2021

MIŁOSIERDZIE MATKI

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale.

W przypadku sukcesu przywróć jej 2 Rany i dodatkowo +1 Ranę za każdy z jej zniszczonych szeregów.

W przypadku porażki przywróć jej 1 Ranę.

2021

OPIEKA OJCA

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy wroga jednostka wykonuje Atak Wręcz, po rzucie Kośćmi Obrony:

Obrońca wykonuje 1 Test Morale. W przypadku sukcesu może on przerzucić dowolne Kości Obrony. W przypadku porażki blokuje +1 Trafienie.

2021

GNIEW WOJOWNIKA

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale. W przypadku sukcesu ten Atak zyskuje **Rozpłatanie**, a rzuty Kośćmi Ataku wykonywane są z modyfikatorem +1 do Trafienia. W przypadku porażki ten Atak powoduje +1 Trafienie.

2021

INTRYGA I PODSTĘP

Kiedy Aktywowany jest wrogi Stronnik:

Ten Stronnik traci wszystkie Umiejętności do końca Rundy.

Jeśli Kontrolujesz 💰, wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Staje się ona **Osłabiona**.

2021

LANNISTEROWIE ZAWSZE SPŁACAJĄ SWOJE DŁUGI

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową i dołącz do niej tę kartę do końca gry. Kiedy przyjazna jednostka Piechoty lub Kawalerii zostanie zniszczona, połóż na tej karcie 1 żeton Rozkazu.

Kiedy na tej karcie znajduje się żeton, Ataki Wręcz jednostki, do której ją dołączono stają się **Mordercze**. Jeśli kontrolujesz 👑, otrzymuje ona dodatkowo modyfikator +1 do Trafienia.

2021

SŁUCHAJCIE MEGO RYKU!

Kiedy wroga jednostka wykonuje Test Morale, przed rzutem kośćmi:

Ta jednostka otrzymuje modyfikator -1 do rzutu i dodatkowe -1 za każdy szereg, jaki utraciła. W przypadku porażki otrzymuje ona 1 Ranę (*lub +1 dodatkową Ranę, jeśli był to Test Paniki*).

2021

PRZEKUPSTWO

Kiedy przyjazny Stronnik Zajmuje strefę:

Zastąp efekt tej strefy następującym:

Wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową i dołącz do niej kartę „Przekupstwo". Pozostaje ona dołączona do niej tak długo, aż jednostka ta zda Test Morale lub będzie celem 💰.

Kiedy ta karta jest dołączona do jednostki, wykonuje ona Ataki swoją Najniższą Liczbą Kości Ataku.

2021

KONTRSPISEK

Kiedy przeciwnik zagrywa Kartę Taktyki, przed jej rozpatrzeniem:

Rzuć kością: na wyniku 3+, anuluj efekt tej Karty Taktyki.

Jeśli Kontrolujesz 👑, możesz przerzucić tę kość.

2021

LOJALNOŚĆ WOBEC KORONY

Kiedy wroga jednostka nie zda Testu Paniki:

Wybierz 1 przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu. Przywróć jej 1 Ranę za każdą Ranę, jaką wroga jednostka odniosła wskutek tego testu (*maksymalnie 3*).

Jeśli Kontrolujesz 👑, przywróć jej +1 Ranę (*do maksimum 4*).

2021

ULEGŁOŚĆ WOBEC WŁADZY

Kiedy Aktywowana jest wroga Jednostka Bojowa:

Ta wroga jednostka wykonuje 1 Test Morale. Jeśli Kontrolujesz 👑 i/lub 💰, za każdą z tych stref otrzymuje ona modyfikator -2 do rzutu.

W przypadku porażki jednostka ta traci wszystkie Umiejętności i nie może być celem przyjaznych Kart Taktyk do końca Tury.

2021

RENOMA KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy przyjazna jednostka w Dalekim Zasięgu od jednostki Jaimego Lannistera wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka zdaje ten Test.

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

WALECZNOŚĆ KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy jednostka Jaimego Lannistera wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ten Atak wykonywany jest Największą Liczbą Kości Ataku, możesz przerzucić wszystkie Pudła, a przeciwnik staje się **Narażony.**

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

NIESŁAWA KRÓLOBÓJCY

JAIME LANNISTER – KRÓLOBÓJCA

Kiedy w Dalekim Zasięgu od jednostki Jaimego Lannistera Aktywowana jest wroga jednostka:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Paniki. Jeżeli jest związana walką z jednostką Jaimego Lannistera, staje się również **Spanikowana.**

Jeśli ten Test zakończył się porażką, wroga jednostka staje się dodatkowo **Osłabiona.**

Początek dowolnej Tury:

Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

2021

POGRZEBAĆ ICH

GREGOR CLEGANE – GÓRA

Kiedy przyjazna jednostka porusza się Naprzód!:

Zamiast ruchu Naprzód! ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży.

Jeżeli celem tej karty jest jednostka Rodu Clegane, może ona przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

2021

ROZKAZY SZTURMU

GREGOR CLEGANE – GÓRA

Kiedy przyjazny Stronnik Zajmuje strefę:

Zamień efekt tej strefy następującym:

1 przyjazna Jednostka Bojowa wykonuje 1 Akcję Ataku Wręcz.

Jeżeli celem tego efektu jest jednostka Rodu Clegane, może ona zamiast tego wykonać 1 Akcję Szarży.

2021

CENA PORAŻKI

GREGOR CLEGANE – GÓRA

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

W tym Ataku wszystkie Kości Ataku automatycznie Trafiają.
Za każdy wynik, który byłby Pudłem, Atakujący otrzymuje 1 Ranę.

2021

UDERZENIE W SŁABY PUNKT

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Możesz wydać 1 żeton Osłabienia z Obrońcy. Jeżeli tak zrobisz, staje się on **Spanikowany** i **Narażony**, a jeśli Atakującym jest jednostka Tywina Lannistera, może ona przerzucić dowolne Kości Ataku.

2021

ZŁAMANIE DUCHA WALKI

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy Aktywowana jest Osłabiona wroga jednostka:

Dołącz do niej tę kartę. Pozostanie ona dołączona do tej jednostki, dopóki znajduje się na niej żeton Osłabienia.

Kiedy do jednostki dołączona jest ta karta, ta jednostka otrzymuje modyfikator -2 do rzutów podczas Testów Morale.

2021

WYDAĆ ROZKAZY

TYWIN LANNISTER - LORD CASTERLY ROCK

Kiedy Aktywowana jest jednostka twojego Dowódcy:

Ta jednostka nie może wykonywać Akcji w tej Turze. Zamiast tego wybierz 1 inną przyjazną jednostkę w Dalekim Zasięgu. Wykonuje ona 1 Akcję Ataku lub Szarży.

Początek dowolnej Tury:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową. Usuń z tej jednostki 1 żeton Rozkazu. Może ona ponownie użyć tego Rozkazu w tej Rundzie.

2021

FAŁSZYWE ZAMIARY

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy Aktywowany jest wrogi Stronnik:

Jeżeli ten Stronnik Zajmuje w tej Turze jakąś strefę, po rozpatrzeniu jej efektu możesz go przesunąć do dowolnej, niezajętej strefy.

Jeżeli przesunąłeś tego Stronnika z ✉, Wybierz 1 wrogą Jednostkę Bojową. Otrzymuje ona 1 żeton Stanu.

2021

CHYTRA SZTUCZKA

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:

Ta jednostka nie może wykonywać Akcji w tej Turze. Zamiast tego wybierz 1 inną przyjazną Jednostkę Bojową. Wykonuje ona 1 Akcję Manewru, Marszu lub Odwrotu.

Jeśli Kontrolujesz ✉, zanim ta jednostka wykona tę akcję, wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Narażona.**

2021

PRZECHWYCIĆ ROZKAZY

TYRION LANNISTER - PÓŁMĘŻCZYZNA

Kiedy przeciwnik wybiera jednostkę, która ma być celem efektu Strefy Taktyki:

Rzuć kością: na wyniku 3+, przeciwnik musi wybrać inną jednostkę za cel efektu tej Strefy (*jeśli to możliwe*).

Jeśli Kontrolujesz ✉, możesz przerzucić tę kość.

2021

MIŁOSIERDZIE MATKI

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy Aktywowana jest przyjazna Jednostka Bojowa:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale.

W przypadku sukcesu przywróć jej 2 Rany i dodatkowo +1 Ranę za każdy z jej zniszczonych szeregów.

W przypadku porażki przywróć jej 1 Ranę.

2021

OPIEKA OJCA

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy wroga jednostka wykonuje Atak Wręcz, po rzucie Kośćmi Obrony:

Obrońca wykonuje 1 Test Morale. W przypadku sukcesu może on przerzucić dowolne Kości Obrony. W przypadku porażki blokuje +1 Trafienie.

2021

GNIEW WOJOWNIKA

WIELKI WRÓBEL - JEGO WYSOKA ŚWIĄTOBLIWOŚĆ

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Ta jednostka wykonuje 1 Test Morale. W przypadku sukcesu ten Atak zyskuje **Rozpłatanie**, a rzuty Kośćmi Ataku wykonywane są z modyfikatorem +1 do Trafienia. W przypadku porażki ten Atak powoduje +1 Trafienie.

2021

LUDZIE GÓRY RÓD CLEGANE

6

Brutalni, dzicy, bezlitośni i zaciekli, Ludzie Góry sprowadzają sztukę wojenną na nieznane dotąd niziny. Nie okazują litości, ani jej nie oczekują. Ci, którzy uciekają, kończą pod toporem. Ci, którzy się poddają, są przebijani mieczem. Ludzie Góry najlepiej sprawdzają się w atakach na jednostki już nadwyrężone okrążeniem przez wojska regularne i ostatecznym łamaniu ich woli walki. Należy szczególnie uważać, aby zbytnio nie popuścić smyczy tym bezwzględnym bestiom.

HALABARDNICY LANNISTERÓW

6

Choć są zdolni do przeprowadzania skutecznych ataków, Halabardnicy Lannisterów specjalizują się w działaniach i formacjach defensywnych. Wrogowie powinni zastanowić się dwa razy przed przypuszczeniem szarży na ich umocnione pozycje. Halabardnicy muszą szczególnie uważać na manewry oskrzydlające oraz ataki dystansowe. Jednak gdy są odpowiednio dowodzeni, zabójcze ostrza ich halabard nie przepuszczą nikogo i niczego.

RYCERZE Z CASTERLY ROCK

8

Kosztownie uzbrojeni, drogo opancerzeni i wyszkoleni do granic perfekcji, Rycerze z Casterly Rock zapewniają sztandarowi z Lwem niezrównaną szybkość i mistrzostwo w zadawaniu śmierci. Bardzo niewielu wrogów jest dostatecznie wyposażonych, aby oprzeć się szarży tych ciężko opancerzonych kolosów, a jeszcze bardziej nieliczni potrafią dorównać im szybkością. Choć zdeterminowana i karna piechota jest w stanie wciągnąć ich w bagno walki wręcz, żaden dowódca nie będzie zbyt długo pozwalał na takie marnowanie ich morderczego potencjału.

GWARDZIŚCI LANNISTERÓW

5

Bogactwo Lannisterów jest powszechnie znane na całym świecie, a w jego blasku ogrzewa się nawet najbardziej szeregowe wojsko. Siły Rodu Lannister dysponują przewagą na polu walki dzięki mocnym pancerzom, ciężkim stalowym tarczom i poczuciu niezniszczalności, jakie im to wszystko daje. Większość wrogów Rodu Lannister okazuje się niezdolna do zrobienia nawet najmniejszego wyłomu w tak zwartych szeregach.

GWARDZIŚCI LANNISTERÓW

5

Bogactwo Lannisterów jest powszechnie znane na całym świecie, a w jego blasku ogrzewa się nawet najbardziej szeregowe wojsko. Siły Rodu Lannister dysponują przewagą na polu walki dzięki mocnym pancerzom, ciężkim stalowym tarczom i poczuciu niezniszczalności, jakie im to wszystko daje. Większość wrogów Rodu Lannister okazuje się niezdolna do zrobienia nawet najmniejszego wyłomu w tak zwartych szeregach.

KUSZNICY LANNISTERÓW

6

Szkolenie Kuszników jest znacznie mniej wymagające niż ich bardziej archaicznie uzbrojonych odpowiedników. Jednakże kusza jako broń jest kosztowna w produkcji i trudna w utrzymaniu, szczególnie w warunkach pola bitwy. Nawet słabo wyszkoleni Kusznicy mogą celnie strzelać i przebijać grube pancerze, w dodatku w obliczu grożącej im szarży wrogiej kawalerii. Ale oczywiście każdy trzeźwo myślący dowódca Lannisterów będzie trzymał ich od walki wręcz tak daleko, jak to tylko możliwe!

ROZKAZ: DOMINACJA LANNISTERÓW
Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak na tę jednostkę:
Atakujący musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -1 za każdy szereg, jaki pozostał Gwardzistom Lannisterów. W przypadku porażki otrzymuje +1 Ranę za każdy z tych szeregów.

ROZKAZ: DOMINACJA LANNISTERÓW
Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak na tę jednostkę:
Atakujący musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -1 za każdy szereg, jaki pozostał Gwardzistom Lannisterów. W przypadku porażki otrzymuje +1 Ranę za każdy z tych szeregów.

KUSZE
- **Rozpłatanie**
- Podczas Ataków na wrogów znajdujących się w Bliskim Zasięgu możesz przerzucić dowolne Kości Ataku.

BANDYCKIE OSTRZA
- **Krytyczny Cios**
- Otrzymują +1 do Trafienia oraz stają się **Mordercze**, gdy Atak przeprowadzany jest na jednostkę o mniejszej lub równej liczbie szeregów.

ŻEROWANIE NA STRACHU
Ta jednostka odzyskuje 2 Rany za każdym razem, kiedy związana z nią walką wroga jednostka nie zda Testu Paniki.

ROZKAZ: PRZYGOTOWAĆ SIĘ NA SZARŻĘ
Kiedy ta jednostka jest celem Udanej Szarży od Przodu lub z Flanki:
Jeżeli ta jednostka nie jest związana walką z innym wrogiem, wykonuje ona 1 Atak Wręcz na Atakującego przed tym, jak rozpatrzy on swój Atak Wręcz.

HALABARDY
- **Rozpłatanie**

ROZKAZ: DOMINACJA LANNISTERÓW
Po tym, jak przeciwnik rozpatrzy Atak na tę jednostkę:
Atakujący musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -1 za każdy szereg, jaki pozostał jednostce Rycerzy z Casterly Rock. W przypadku porażki otrzymuje +1 Ranę za każdy z tych szeregów.

KAWALERIA
- Każdy model w tej jednostce ma 3 Rany.
- Na początku aktywacji tej jednostki może ona wykonać 1 Akcję Manewru.

KOPIE
- **Rozpłatanie**
- Gdy wykonujesz Szarżę, zadajesz +1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał tej jednostce.