VARGO HOAT
KOZIOŁ Z HARRENHAL

„Kozioł jest Lordem Harrenhal, a Lord Harrenhal się nie targuje."

BOHATER

D

DOWÓDCA

Bezmyślna Agresja
Uderzenie w Słaby Punkt
Niesława Obcinacza

OFICER ZŁOTEJ KOMPANII

2

LORD VARYS
PAJĄK

„Varys potrafi dowiedzieć się rzeczy, jakich nie powinien wiedzieć żaden człowiek."

4

BOHATER

JAQEN H'GHAR
WYZNAWCA CZERWONEGO BOGA

„Czerwony Bóg musi dostać to, co mu się należy, najsłodsza. I tylko śmiercią można zapłacić za życie."

4

BOHATER

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

A SONG OF ICE & FIRE
FIGURKOWA GRA BITEWNA

LORD VARYS
PAJĄK

MAŁE PTASZKI
Varys rozpoczyna grę z 4 żetonami Rozkazów.

Za każdym razem, kiedy wrogi Stronnik Zajmuje strefę, po rozpatrzeniu jej efektu możesz odrzucić 1 żeton Rozkazu z Varysa. Jeżeli to zrobisz, zyskujesz efekt zależny od strefy, którą Zajął ten Stronnik:

: 1 wroga jednostka wykonuje 1 Test Paniki.

: Przywróć 2 Rany jednej przyjaznej jednostce.

: 1 wroga jednostka otrzymuje 3 Trafienia.

: Pociągnij 1 Kartę Taktyki.

: 1 przyjazna jednostka wykonuje Przemieszczenie o 3".

2021

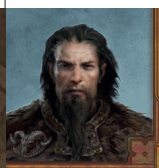
OFICER ZŁOTEJ KOMPANII

ŻYWIOŁOWA CHARYZMA
Ta jednostka nigdy nie może być celem wrogich Rozkazów, efektów wrogich Kart Taktyk, a wrodzy Stronnicy nie mogą wywierać na nią Wpływu.

NIEUSTRASZONY
Ta jednostka odzyskuje 1 Ranę za każdym razem, kiedy zda Test Morale.

PRZYNALEŻNOŚĆ: ZŁOTA KOMPANIA
Ta jednostka jest uważana za jednostkę Złotej Kompanii.

2021



VARGO HOAT
KOZIOŁ Z HARRENHAL

ROZKAZ: GROŹBY
Początek przyjaznej tury:
Wybierz 1 wrogą jednostkę w Dalekim Zasięgu. Staje się ona **Osłabiona.**

PRZYNALEŻNOŚĆ: KRWAWI KOMEDIANCI
Ta jednostka uważana jest za jednostkę Krwawych Komediantów.

SADYSTYCZNE OKALECZENIA
Po tym, jak ta jednostka rozpatrzy Atak Wręcz, możesz wydać 1 żeton **Osłabienia** z Obrońcy. Jeśli się na to zdecydujesz, zniszcz 1 będący Piechotą Dodatek dołączony do tej jednostki.

2021

METODY ADAPTACYJNE

Początek dowolnej Tury:
Wskaż jedną wrogą Jednostkę Bojową.

Otrzymuje ona 1 żeton Stanu. Następnie możesz zamienić 1 żeton Stanu na 1 dowolnej jednostce na dowolny, inny żeton Stanu.

Jeśli Kontrolujesz , możesz przełożyć 1 żeton Stanu z 1 jednostki na inną, dowolną.

2021

UDERZENIE W SŁABY PUNKT

VARGO HOAT - KOZIOŁ Z HARRENHAL

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Atak, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Obrońca staje się **Narażony.** Jeżeli Obrońca jest **Osłabiony**, Atakujący może przerzucić dowolne Kości Ataku.

2021

JAQEN H'GHAR
WYZNAWCA CZERWONEGO BOGA

WYBÓR IMIENIA
Za każdym razem, kiedy Jaqen jest Aktywowany, może do końca Rundy zamienić swoją Umiejętność Wpływu na Umiejętność Wpływu dowolnego przyjaznego lub wrogiego Stronnika.

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

Kiedy Jaqen wywiera Wpływ na przyjazną jednostkę Piechoty, jej Ataki Wręcz zyskują **Precyzję.**

2021

OWOCE WOJNY

Początek przyjaznej Tury:
Dołącz tę kartę do przyjaznej jednostki Piechoty lub Kawalerii do końca gry.

Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, połóż na niej 1 żeton Rozkazu za każdym razem, kiedy w Bliskim Zasięgu zostanie zniszczona wroga jednostka. Ataki Wręcz tej jednostki zyskują następujące efekty, zależne od liczby żetonów Rozkazu (*efekty te są kumulatywne*):

- Atak wykonuje się Najwyższą Liczbą Kości, przed rzutem Kośćmi Ataku Obrońca staje się **Narażony.**
- +1 do Trafienia.

2021

WARTE RYZYKA

Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości w tym teście.

Jeżeli znajduje się ona w Bliskim Zasięgu od jednostki Twojego Dowódcy, zamiast tego zalicza ona ten Test.

Jeśli test jest zdany, ta jednostka odzyskuje 2 Rany.

2021