

**QHORIN PÓŁREKI**  
DOŚWIADCZONY ZWIADOWCA

"Niby czemu wdzieramy te czarne płaszcze – czyż nie po to, aby umrzeć w obronie królestwa?"

**BOHATER**



1



**QHORIN PÓŁREKI**  
NIEWZRUSZONY ZWIADOWCA

"Nasz honor nie jest wart więcej, niż nasze życia, jeśli tylko królestwo pozostaje bezpieczne."

**BOHATER**



5



**SAMWELL TARLY**  
TCHÓRZLIWY UCZONY

"Nie mogę rozkazać ci być odważnym, ale mogę rozkazać ci ukryć swoje lęki." – Jon Snow

**BOHATER**



4



**GOŹDZIK**  
DZIEWCZYNA OD DZIKICH

"Myślę, że jesteś całkiem odważny."

**BOHATER**



Może wchodzić w skład jedynie tej armii, w której znajduje się Samwell Tarly, Tchórzliwy Uczony.

1



**CRASTER**  
SOJUSZNIK STRAŻY

"Ten facet jest na wpół obłąkany, nie przeczę, ale ty też byś był, gdybyś spędził całe życie w tym przeklętym lesie."

**BOHATER**



4



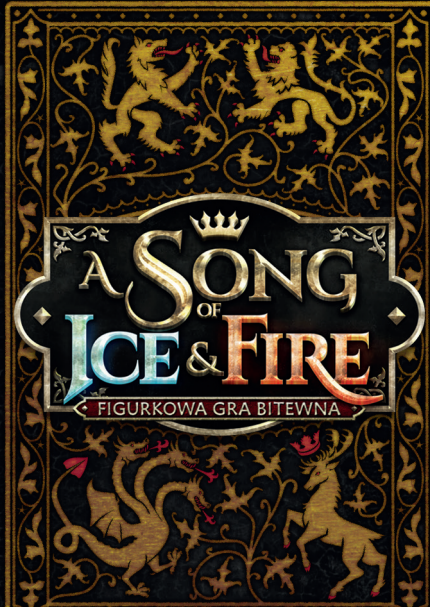
**YOREN**  
WEDROWNA WRONA

"Jestem tu po ludzi na Mur..."

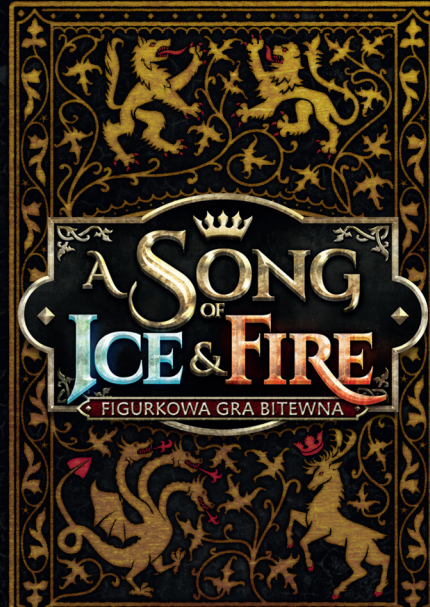
**BOHATER**



6



**A SONG OF ICE & FIRE**  
FIGURKOWA GRA BITEWNA

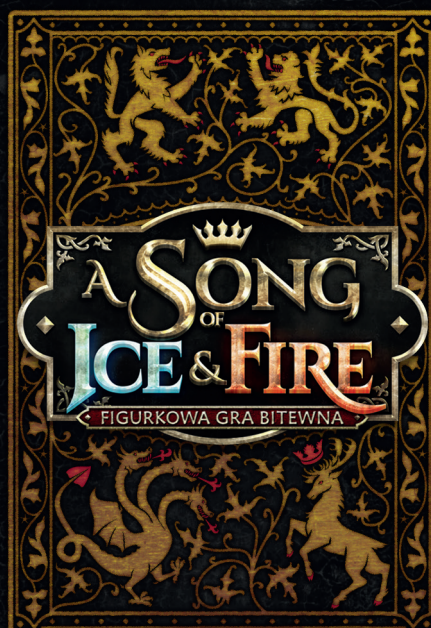
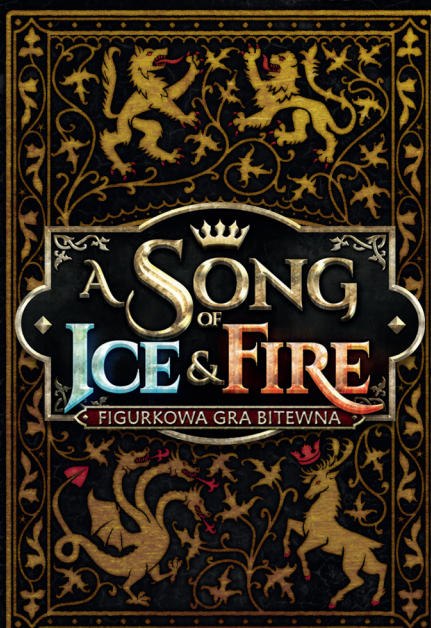
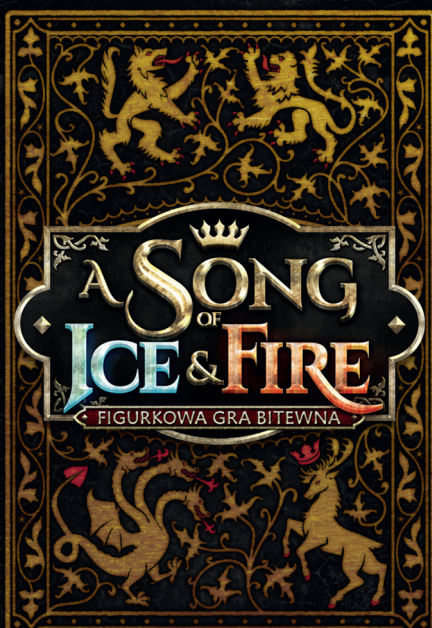
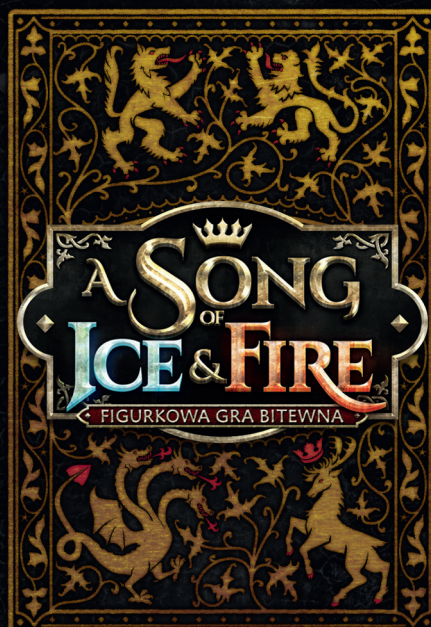
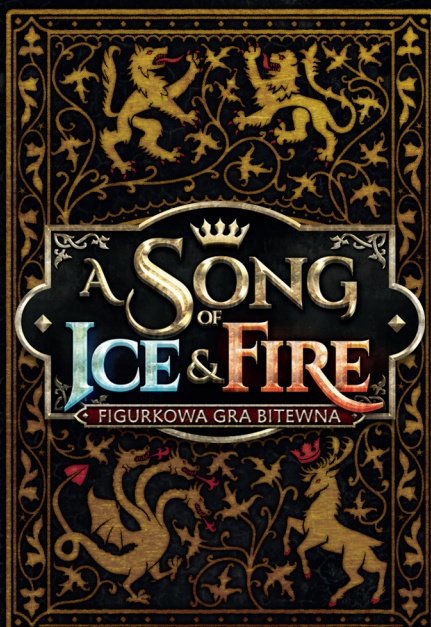
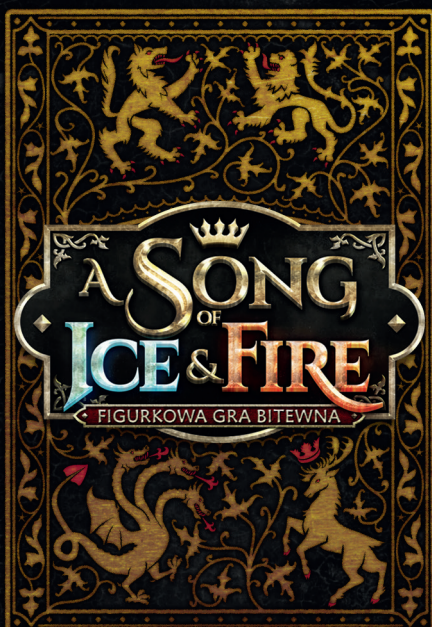
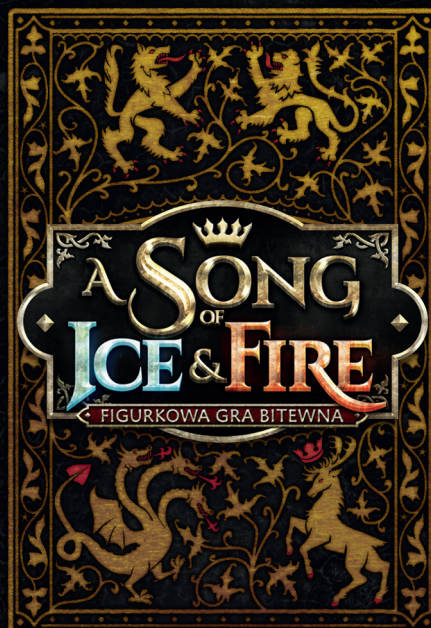
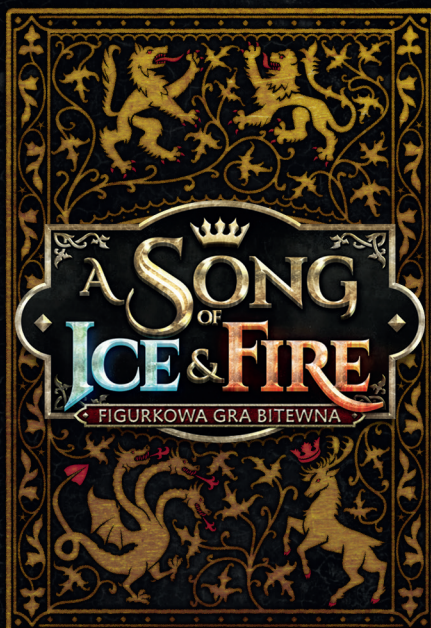
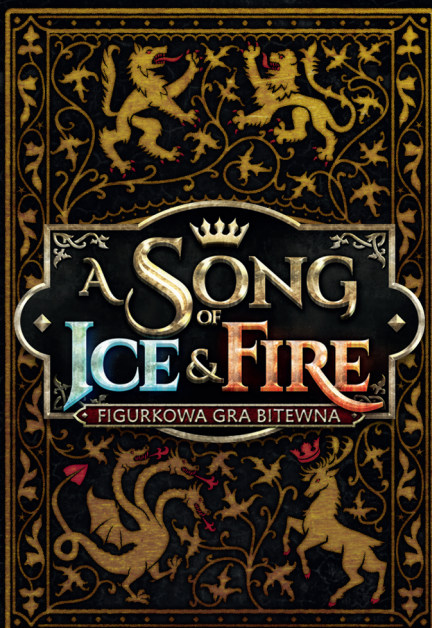


**A SONG OF ICE & FIRE**  
FIGURKOWA GRA BITEWNA

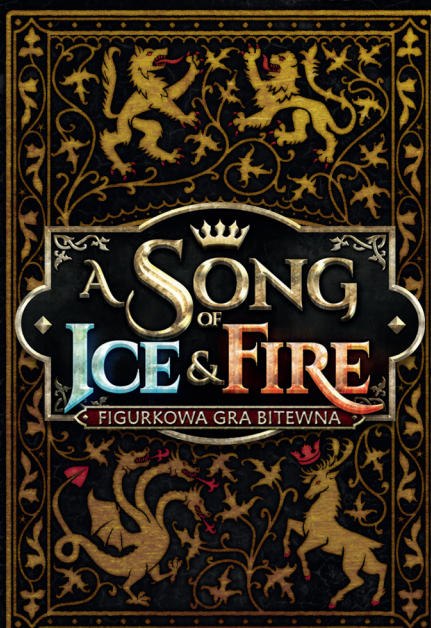
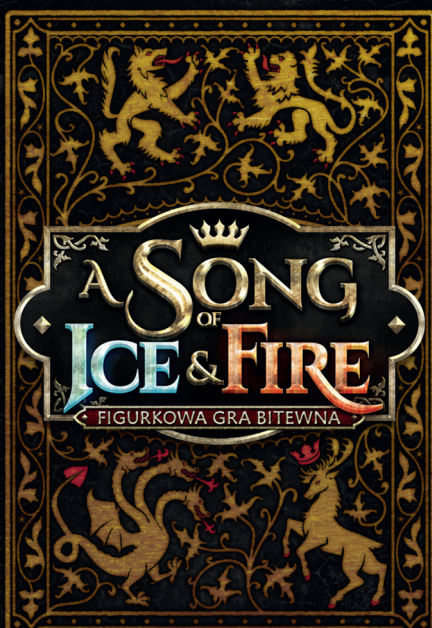
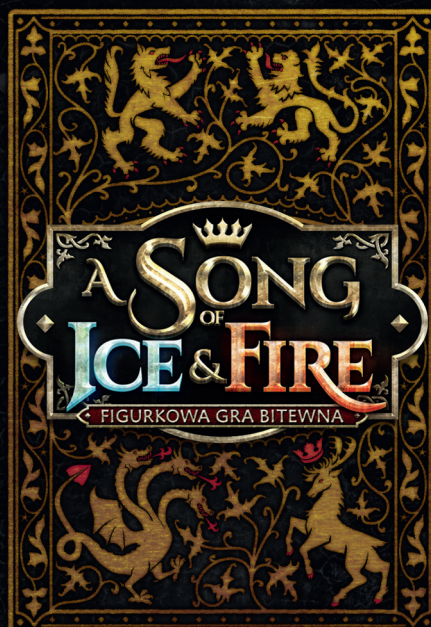
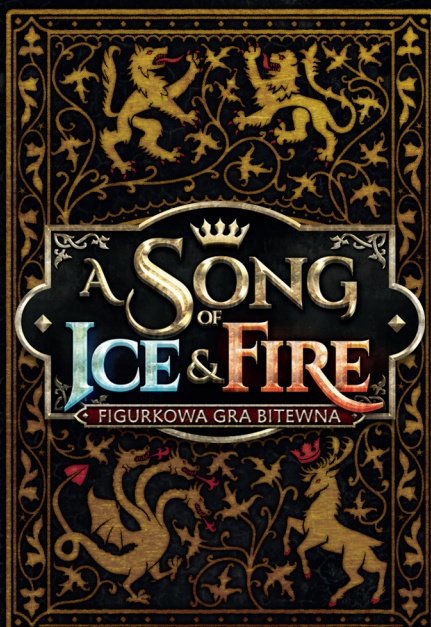
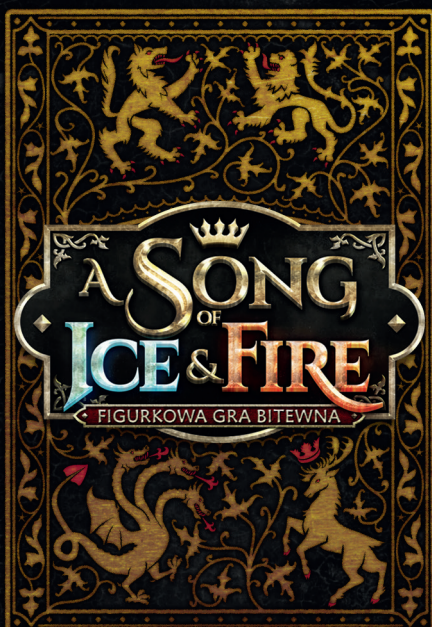
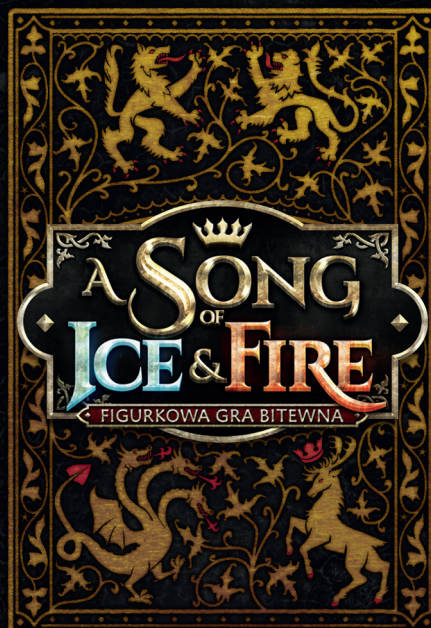
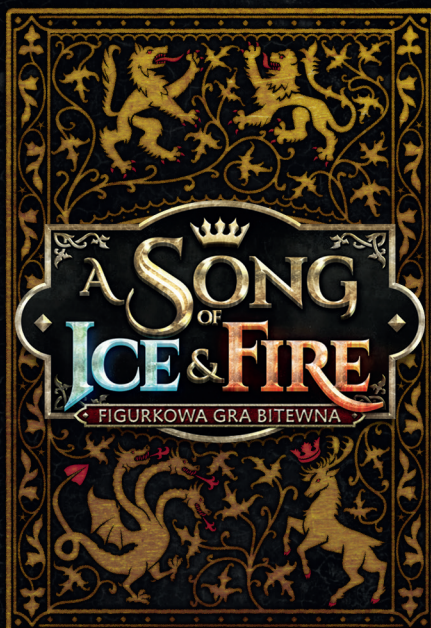
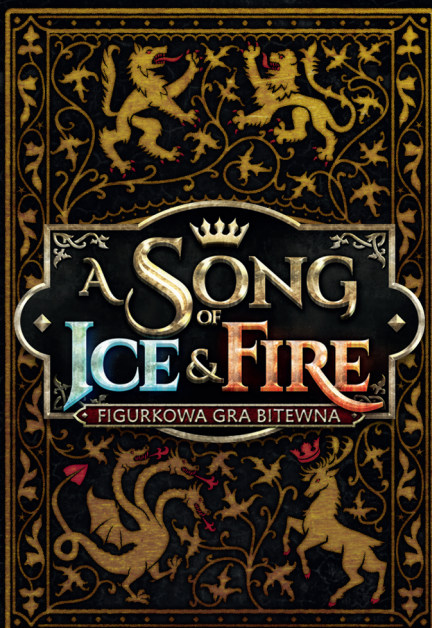


**A SONG OF ICE & FIRE**  
FIGURKOWA GRA BITEWNA













**SAMWELL TARLY**  
TCHÓRZLIWY UCZONY



**WIEDZA TO POTĘGA**

Rozmiar twojej Ręki Taktyk zwiększa się o +1. Rozpoczynasz grę z 4 kartami i przy uzupełnianiu Ręki Taktyk możesz dociągnąć tyle, aby mieć na niej 4 karty.



**QHORIN PÓLRĘKI**  
NIEWZRUSZONY ZWIADOWCA



**POŚWIĘCENIE DLA SPRAWY**

Na początku dowolnej Tury, jeśli Qhorin nie znajduje się na Planszy Taktyk, możesz go zniszczyć. Jeśli się na to zdecydujesz, wybierz 1 wroga jednostkę. Ta wroga jednostka staje się **Narażona**, i nie może wykonywać Akcji Ataku lub Szarży w tej Rundzie.

**DORADZTWO PÓLRĘKIEGO**

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

Kiedy Qhorin wywiera Wpływ na przyjazną jednostkę Piechoty lub Kawalerii, zyskuje ona +1 Kość Ataku.



**QHORIN PÓLRĘKI**  
DOŚWIADCZONY ZWIADOWCA



**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 tej jednostce:

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

**WALKA DO UPADŁEGO**

Za każdym razem, kiedy zniszczony zostaje szereg tej jednostki, 1 związany z nią walką wróg otrzymuje 1 Ranę.



**YOREN**  
WĘDROWNA WRONA



**WERBUNEK**

Za każdym razem, kiedy Yoren Zajmuje strefę, przed rozpatrzeniem jej efektu połóż na nim 1 żeton Rozkazu.

Za każdym razem, kiedy Yoren Zajmuje , możesz zastąpić jej efekt następującym:

Położ 1 żeton Rozkazu na Yorenie.

Na początku dowolnej Rundy, możesz odrzucić 4 żetony Rozkazu z Yorena.

Jeśli się na to zdecydujesz, Rozstaw 1 oddział Poborowych w całości w Dalekim Zasięgu od przyjaznej Krawędzi pola bitwy.



**CRASTER**  
SOJUSZNIK STRAŻY



**ODPOCZYNEK I SCHRONIENIE**

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

Za każdym razem, kiedy Craster zaczyna wywierać Wpływ na jednostkę, odrzuć z niej 1 żeton Stanu.

Kiedy Craster wywiera Wpływ na jednostkę, ignoruje ona słowa kluczowe terenu Trudny i Spowalniający.



**GOŹDZIK**  
DZIEWCZYNA OD DZIKICH




**WNIKLIWOŚĆ GOŹDZIKA**

Na początku gry, po utworzeniu twojej Ręki Taktyk możesz dobrać jeszcze 1 Kartę Taktyki. Następnie wtasuj do swojej Talii Taktyk 1 Kartę Taktyki z twojej ręki.

**WPLYW SAMWELLA**

Goździk rozpoczyna grę z 1 żetonem Rozkazu. Za każdym razem, kiedy Goździk Zajmuje strefę, po rozpatrzeniu jej efektu, odrzuć 1 żeton Rozkazu z Goździka.

Pod koniec każdej Rundy, jeśli Goździk nie ma żadnych żetonów Rozkazu, zniszcz ją.




**MIECZ W CIEMNOŚCI**

**Kiedy przyjazna jednostka Atakuje Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:**

Jeśli Obrońca nie był jeszcze Aktywowany w tej Rundzie, staje się **Spanikowany** i **Narażony**.

**Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:**

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, jest ona traktowana, jakby posiadała +1 szereg dla określenia liczby Kości Ataku





**STRAŻNIK NA MURZE**

**Po tym, jak przyjazna jednostka zostanie zaatakowana:**

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową, inną niż Obrońca. Ta jednostka może wykonać zwrot oraz Przemieszczenie o 2".

**Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:**

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, ta jednostka zyskuje +1  i może ona przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.



**TARCZA, KTÓRA OSŁANIA KRAJNĘ CZŁOWIEKA**

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

Wybierz Obrońcę. Może on przerzucić dowolne Kości Obrony.

**Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:**

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem kiedy ta jednostka jest Atakowana, po rzucie Kośćmi Obrony, blokuje +1 Trafienie.





### OGIEŃ, KTÓRY ODPĘDZA ZIMNO

#### Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości podczas tego testu.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jednostka ta otrzyma żeton Stanu, możesz zadać jej 1 Ranę i odrzucić ten żeton.

2021



### ŚWIATŁO, KTÓRE PRZYNOŚI ŚWIT

#### Kiedy przyjazna jednostka Atakuje Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Możesz przerzucić wszystkie Pułta w tym Ataku.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, zyskuje ona modyfikator +1 do Testów Morale.

2021



### PRZYWDZIEJ CZERŃ

#### Kiedy przyjazna jednostka rozpatrzy Atak Wręcz:

Jeżeli Obrońca odniósł jakiegokolwiek Rany, Atakujący odzyskuje 1 Ranę plus dodatkowo 1 Ranę za każdy wrogi szereg, jaki został zniszczony w wyniku tego Ataku. Jeżeli zniszczony został również Dodatek będący Piechotą, możesz go wziąć i Dołączyć do jednostki Atakującego. Zastąp nim 1 model według normalnych zasad, zignoruj jednak zwykłe ograniczenia dotyczące Dodatków.

2021



### A TERAZ JEGO WARTĄ JEST SKOŃCZONA

#### Kiedy przyjazna jednostka zostanie zniszczona w wyniku Ataku Wręcz:

Wybierz Atakującego. Staje się on Narażony. Następnie wybierz dowolne, przyjazne jednostki, które znajdowały się w Dalekim Zasięgu od Obrońcy. Odzyskują one po 2 Rany.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, po każdym zdaniem Teście Morale może ona odzyskać 1 Ranę.

2021



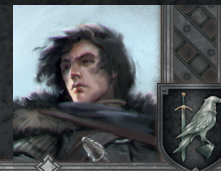
JEOR MORMONT - 997. LORD DOWÓDCA

### NADCHODZI NOC

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, wrogie jednostki Atakujące tę jednostkę Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku, otrzymują 1 Trafienie plus 1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał tej jednostce.

2021




JON SNOW - 998. LORD DOWÓDCA

### ZA STRAŻ!

#### Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Szarżę, po rzucie Kośćmi ustalającymi Dystans Szarży:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jest ona celem efektu strefy , możesz zastąpić efekt tej strefy następującym:  
*Ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży.*

2021



### ZAHARTOWANY PRZEZ SŁUŻBĘ

SER DENYS MALLISTER  
DOWÓDCA WIEŻY CIENI

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jest ona Aktywowana, możesz wybrać 1 wroga jednostkę w Dalekim Zasięgu i z niezablokowaną Linią Wzroku od Aktywowanej jednostki. Ta wroga jednostka otrzymuje 1 żeton Stanu.

2021



### MIECZ W CIEMNOŚCI

#### Kiedy przyjazna jednostka Atakuje Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Jeśli Obrońca nie był jeszcze Aktywowany w tej Rundzie, staje się Spanikowany i Narażony.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, jest ona traktowana, jakby posiadała +1 szereg dla określenia liczby Kości Ataku

2021




### STRAŻNIK NA MURZE

#### Po tym, jak przyjazna jednostka zostanie zaatakowana:

Wybierz 1 przyjazną Jednostkę Bojową, inną niż Obrońca. Ta jednostka może wykonać zwrot oraz Przemieszczenie o 2".

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, ta jednostka zyskuje +1  i może ona przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

2021





### TARCZA, KTÓRA OSŁANIA KRAINĘ CZŁOWIEKA

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

Wybierz Obronę. Może on przerzucić dowolne Kości Obrony.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem kiedy ta jednostka jest Atakowana, po rzucie Kośćmi Obrony, blokuje +1 Trafienie.

2021



### OGIEN, KTÓRY ODPĘDZA ZIMNO

#### Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Test Morale, po rzucie kośćmi:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości podczas tego testu.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jednostka ta otrzyma żeton Stanu, możesz zadać jej 1 Ranę i odrzucić ten żeton.

2021



### ŚWIATŁO, KTÓRE PRZYNOŚI ŚWIT

#### Kiedy przyjazna jednostka Atakuje Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku:

Możesz przerzucić wszystkie Pułdy w tym Ataku.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, zyskuje ona modyfikator +1 do Testów Morale.

2021



### PRZYWDZIEJ CZERNĆ

#### Kiedy przyjazna jednostka rozpatrzy Atak Wręcz:

Jeżeli Obronca odniósł jakiegokolwiek Rany, Atakujący odzyskuje 1 Ranę plus dodatkowo 1 Ranę za każdy wrogi szereg, jaki został zniszczony w wyniku tego Ataku. Jeżeli zniszczony został również Dodatek będący Piechotą, możesz go wziąć i Dołączyć do jednostki Atakującego. Zastąp nim 1 model według normalnych zasad, zignoruj jednak zwykłe ograniczenia dotyczące Dodatków.

2021



### A TERAZ JEGO WARTĄ JEST SKOŃCZONA

#### Kiedy przyjazna jednostka zostanie zniszczona w wyniku Ataku Wręcz:

Wybierz Atakującego. Staje się on Narażony. Następnie wybierz dowolne, przyjazne jednostki, które znajdowały się w Dalekim Zasięgu od Obroncy. Odzyskują one po 2 Rany.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, po każdym zdaniem Teście Morale może ona odzyskać 1 Ranę.

2021



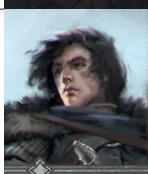
### NADCHODZI NOC

JEOR MORMONT - 997. LORD DOWÓDCA

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, wrogie jednostki Atakujące tę jednostkę Wręcz, przed rzutem Kośćmi Ataku, otrzymują 1 Trafienie plus 1 Trafienie za każdy szereg, jaki pozostał tej jednostce.

2021




### ZA STRAŻ!

JON SNOW - 998. LORD DOWÓDCA

#### Kiedy przyjazna jednostka wykonuje Szarżę, po rzucie Kośćmi ustalającymi Dystans Szarży:

Ta jednostka może przerzucić dowolne kości ustalające Dystans Szarży.

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jest ona celem efektu strefy , możesz zastąpić efekt tej strefy następującym:  
*Ta jednostka wykonuje 1 Akcję Szarży.*

2021



### ZAHARTOWANY PRZEZ SŁUŻBĘ

SER DENYS MALLISTER  
DOWÓDCA WIEŻY CIENI

#### Kiedy Aktywowana jest przyjazna jednostka Nocnej Straży:

Dołącz do niej tę kartę – pozostaje dołączona aż do momentu, w którym jednostka ta nie zda Testu Paniki. Dopóki do jednostki dołączona jest ta karta, za każdym razem, kiedy jest ona Aktywowana, możesz wybrać 1 wroga jednostkę w Dalekim Zasięgu i z niezablokowaną Linią Wzroku od Aktywowanej jednostki. Ta wroga jednostka otrzymuje 1 żeton Stanu.

2021