

PB1. BITWA LODU I OGNIA



CO BY BYŁO, GDYBY?

„Im szybciej Starkowie zostaną złamani, tym szybciej będę mógł się zająć Stannisem Baratheonem. Powiedz dobozom, aby grali na zbiórkę, i wyślij wiadomość do Jaime'a – ruszam na Eddarda Starka.”

- Tywin Lannister

Relacje pomiędzy Rodami Starków i Lannisterów zawsze były napięte, nawet zanim Robert Baratheon rozpętał wojnę Uzurpatora. Po jego tajemniczej śmierci sytuacja osiągnęła poziom wrzenia. A gdyby tak wydarzenia potoczyły się inaczej i Eddard Stark nie podążył bezwonną ścieżką, którą wybrał w książce? Co by było, gdyby zamiast tego, wiedziony przeczuciem i nieufnością wobec Lannisterów, przeczytał śmierć króla za akt zdrady i wyruszył ze swoimi lennikami przeciwko Tywinowi? W tym scenariuszu doszło do alternatywnej Wojny Pięciu Królów – Tywin i Eddard spotykają się na płonących polach Dorzeza, aby raz na zawsze zdecydować o losach Westeros.

Ród Lannisterów posiada Impet.

ZWYCIĘSTWO

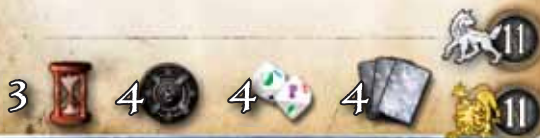
Jeśli żaden z graczy nie zdobędzie natychmiastowego zwycięstwa, wygrywa gracz, który pod koniec 3 rundy posiada więcej punktów zwycięstwa. PZ są przyznawane za:

1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast)

3 PZ za każdego pojmanego dowódcę przeciwnika (natychmiast)

NATYCHMIASTOWE ZWYCIĘSTWO

Jeśli pod koniec dowolnej rundy jeden z graczy posiada przynajmniej 5 PZ więcej od swojego przeciwnika, natychmiast wygrywa.



ELEMENTY GRY



WWW.GALAKTA.PL

