

PB2. ŻMIJA NA ŁONIE KRÓLESTWA

„Chwała Królowi na Północy! Robert nie żyje, a stary mądry Eddard dotoczy do nas nad Tridentem. Znow będziemy władać północą! Lord Eddard zapewnił nas, że jeśli prędko poradzimy sobie z zastępami Tywina, nie dojdzie do wojny. A jednak chodzą słuchy, że inny król chce kontestować nasze prawa! Nastal czas przywrócić prawowite rządy na północy. Niechaj ludzie północy znów sobą władają, jak to było w dawnych czasach. Ach! Dmą wojenne rogi! Nasz wróg nadciąga. Pójdźmy na niego za Lorda Eddarda! Za księcia Robba! Za Króla na Północy!”

Marlon Umber, lennik Rodu Stark

Do rozegrania tego scenariusza gracze potrzebują dwóch zestawów podstawowych *Bitew Westeros*.

Ród Starków posiada Impet.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który pod koniec 4 rundy posiada więcej punktów zwycięstwa. PZ są przyznawane za:

1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast).

Jeśli gracze zremisują, wygrywa gracz posiadający wyższe morale.

ELEMENTY GRY

TYWIN LANNISTER LORD CASTERLY ROCK	ADDAM MARBRAND WOJOWNIK ASHEMARKU
KEVAN LANNISTER ZAUFANY KAPITAN	GREGOR CLEGANE ŁUPIEŻCA
GREATJON UMBER GREATJON	ROBB STARK MŁODY WILK
RICKARD KARSTARK LORD KARHOLDU	EDDARD STARK LORD WINTERFELL
x46	x16
x28	x24
x54	x9
x22	x24

x5	x5	x12	x3	x2
x4		x2		
x3	x2	x4	x6	x2

