



## El Claro Mágico

*¡El Choque del Mal sobre la Tierra de Terrinoth ha comenzado! ¡Las fuerzas de los Uthuk y Waiqar chocan y solo una facción prevalecerá para conquistar las vastas y fértiles tierras de Terrinoth! La primera Batalla se librará en el bosque, con el objetivo principal de controlar un claro mágico ...*

## SETUP

La configuración se realiza de la forma habitual, con una única excepción: las unidades voladoras cuestan 2 puntos más para desplegar.

## SPECIAL RULES

Al comienzo de cada fase de victoria, la facción activa recibe un punto de victoria adicional si al menos una de sus unidades ocupa uno de los dos hexágonos del Claro Mágico y ninguna unidad de la facción del oponente ocupa ninguno de los hexágonos de Claro Mágico.

## OBJECTIVE

Al comienzo del turno del primer jugador si alguna facción ha alcanzado 16VP el escenario termina. El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, ambos jugadores han alcanzado su objetivo.

El ganador del escenario recibe 2 puntos de Saber adicionales al comienzo de cada escenario consecutivo de la campaña.