



ESCENARIO 2 DE 6

Las hordas Uthuk Yllan se desplazan hacia el oeste. Su objetivo es cruzar el río Claro y adentrarse en los Bosques Recios para reagruparse y continuar su avance hacia el sur.

Antes de cruzar el río Claro se tendrán que enfrentar a la guarnición destacada en la localidad de Shar. Guerreros Daqan experimentados que ya esperan a su enemigo para impedir su paso y desmorslizar así a las bestias que forman el poderoso ejército Uthuk.

Los habitantes de Shar se han desplazado hacia el sur, hacia tierras más seguras, dejando Shar como un pueblo fantasma.

SETUP

El bando que ganó el escenario 1 (Los Templos Místicos) inicia el juego y parte con 1 PV y 1 punto Saber.

Ambos bandos parten con el despliegue y cartas normales del juego.

SPECIAL RULES

EDIFICIOS: Los 5 edificios simbolizan el pueblo de Shar.

La facción Daqan colocará 1 solo puente en su parte del tablero en un Hex. de río adyacente a un Hex. de edificio.

La facción Uthuk colocará 1 solo vado en su parte del tablero en un Hex. de río que no este adyacente a un Hex. de edificio.

Fase de puntos Daqan: Obtienen 2 PV si ningún Hex. de edificio esta ocupado por unidades enemigas.

Fase de puntos Uthuk: Obtienen 1 PV por cada Hex. de edificio ocupado.

OBJECTIVE

VICTORIA DAQAN: 16 PV.

VICTORIA UTHUK: 16 PV.