



## ESCENARIO 3 DE 6

El ejercito Daqan parte de la fortaleza de Shiruk hacia los Bosques Recios. Saben que hacia alli se desplaza el ejercito Uthuk Yllan para organizarse y planear el avance hacia el sur.

Los caballeros defensores de la luz entran en los boques y montan su campamento esperando a los desaliñados guerreros de la oscuridad. Estos hacen lo mismo confiados por la proteccion que les dan los frondosos arboles.

Desde el este, mandados por Lord Gordling, llegan refuerzos esperados y deseados por los caballeros Daqan. Los Golem Runicos, poderosas criaturas creadas para la defensa de los Reinos Libres de Terrinoth.

## SETUP

El bando vencedor en el escenario 2 (Shar el pueblo fantasma), 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

**DAQAN:** En la fase de despliegue, no colocar ninguna unidad Golem Runico. Durante esta fase, poner 2 unidades de Golem Runicos en la seccion derecha dentro de los Hex. marcados para colocar unidades. Estas 2 unidades se colocan sin contar puntos de despliegue por ellas, simplemente se añaden a las tropas desplegadas en el tablero por el bando Daqan.

**TIENDAS DE MANDO:** En amarillo. Disponen de todas sus carateristicas salvo que no estan a la vanguardia de cada faccion.

**Fase de puntos jugador activo:** Obtiene 1 PV por cada unidad enemiga eliminada desde un Hex. de bosque.

## OBJECTIVE

**VICTORIA DAQAN:** 16PV.

**VICTORIA UTHUK:** 16 PV.