



ESCENARIO 4 DE 6

Las bestias sanguinarias siguen hacia el sur. Los ejércitos Daqan solo entorpecen y retrasan su avance. No parece que haya un modo de parar a estas criaturas oscuras sedientas de sangre.

Llegan a tierras fértiles y las convierten en yermos parajes. Ahora le toca el turno a las localidades que están al sur de las Colinas Claras. Sus habitantes huyen por el terror que sienten al verlos acercarse. Las tropas de los caballeros Daqan ya no inspiran confianza.

En cualquier caso, alguien tiene que hacerles frente y detenerlos de una vez por todas. Y allí estarán para intentar frenarlos o caer en la batalla, para proteger las tierras de Terrinoth y a sus habitantes.

SETUP

El bando vencedor en el escenario 3 (Los Bosques Recios), inician el juego y parten con 1 PV y 1 punto de Saber.

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

SPECIAL RULES

EDIFICIOS: Simbolizan 5 pueblos de la zona pero son edificios a todos los efectos de terreno.

DAQAN: Parten con 5 PV que representan los 5 pueblos en su poder al comienzo del juego. Estos PV no se incrementan en ninguna fase de puntos, pero si se pueden perder y no son recuperables.

UTHUK: Por cada pueblo ocupado, se robará 1 PV del bando Daqan en la fase de puntos y se retirará el Hex. de edificio ocupado, como si se tratase de un puesto de mando enemigo. Esto representa que el pueblo ha sido arrasado, y el PV robado representa que el bando Daqan ha perdido el control sobre el.

Fase de puntos jugador activo: Obtiene 1 PV por cada unidad de infantería enemiga eliminada.

OBJECTIVE

DAQAN: 16PV

UTHUK: 16PV