



Les bûcherons sont déchaînés!

Mais ce ne sont pas des bûcherons ordinaires : ceux-là sont magiques, soutenus par leurs forêts enchantées qu'ils ne peuvent se résoudre à détruire.

Une seule solution pour l'industrie forestière Daqan et Uthuk : exploiter sans soucis les forêts ennemies.

SETUP

Avant la mise en place du scénario, chaque joueur prend **1 case Bâtiment** et **1 pion Pont** et les met dans sa zone de jeu. Le scénario est ensuite assemblé avec les cases restantes, **sans ajouter de pion Gué**.

Le premier joueur est déterminé au hasard.

Chaque joueur peut recruter une armée d'une valeur de 50 points.

Les unités légendaires sont exclues de ce scénario.

Les cartes Défense du Royaume (Daqan) et Puissance Implacable (Uthuk) sont retirées des paquets de cartes Arcane.

Les joueurs reçoivent 5 pions Arcane supplémentaires.

SPECIAL RULES

À la fin du tour d'un joueur, toutes les unités amies qui occupent une forêt enchantée du bord de la faction du joueur récupèrent un point de santé. Si une unité amie se trouve sur une forêt enchantée du bord de la faction adverse, cette forêt est rasée et on la retire du jeu.

Lorsqu'un joueur rase une forêt enchantée, **il doit placer sa case Bâtiment ou son pion Pont sur le plateau**, sur la case vierge (bâtiment) ou la case d'eau (pont) de son choix. Cette case doit être inoccupée et peut se trouver n'importe où sur le plateau.

OBJECTIVE

Le premier joueur à raser toutes les forêts enchantées du bord de la faction adverse remporte immédiatement la partie.