



ESCENARIO 1 DE 6

Las tribus Uthuk, hostiles pero desorganizadas, siempre habían sido un rival asequible a las tropas de caballeros Daqan, noble ejército protector de las tierras de Terrinoth. Pero las cosas han cambiado tras el paso de una magia tan oscura como poderosa, por los yermos páramos en los que habitan los Uthuk Yllan.

Estos, poseídos por esta magia y por su insaciable sed de sangre y venganza, se han agrupado, organizado y se han vuelto más agresivos y sanguinarios que nunca. Y en su afán de venganza y hambre de conquista, apuntan sus armas hacia Terrinoth.

En su primer ataque, deciden saquear y destruir los Templos Místicos del Valle de los Súsusros, baluarte de los Pueblos Libres y custodiados desde hace centurias por los caballeros Daqan. De conseguirlo, nada será igual en Terrinoth.

SETUP

UTHUK: Inician la partida. Parten con 5 cartas de Mando, 3 de Saber y 5 puntos Saber, directamente y sin descartes.

DAQAN: Parten con las cartas normales y los puntos Saber no consumidos en el Despliegue (Max. 4). En el despliegue no pueden poner Tienda de Mando.

SPECIAL RULES

TEMPLOS MISTICOS: De color amarillo, ninguna unidad Daqan puede pasar sobre ellos ni en retirada, perdiendo punto de Vida si son obligados a retirarse a un Hex. con un templo. Solo pueden pasar sobre ellos, pero no terminar su movimiento allí, las unidades con capacidad de vuelo.

TIENDA DE MANDO UTHUK: De color morado, permite al ejército Uthuk disponer de 5 puntos más de Despliegue.

Si tras el despliegue de las unidades Uthuk sobran puntos, añadir a los 5 de partida, tantos puntos Saber como puntos de despliegue sobren (Max. 4).

Fase de puntos Daqan: Obtienen 2 PV si conservan los 3 templos y 1 PV si conservan 2 templos.

Fase de puntos Uthuk: Obtienen 2 PV por cada templo ocupado.

OBJECTIVE

VICTORIA DAQAN: 16 PV o ocupar la Tienda de Mando Uthuk en su fase de Mantenimiento de cualquier turno.

VICTORIA UTHUK: 16 PV o ocupar los 3 Templos Místicos en su fase de Mantenimiento de cualquier turno.