



Notre siège a rencontré une farouche résistance, et maintenant une tragédie nous a frappé. Après des semaines dans sur le champ de bataille, le puissant Roc Brightwing de Sir Ballian a été blessé par une flèche empoisonnée. Incapable de supporter l'altitude pendant plus de quelques minutes, Roc a été caché pour se remettre de sa blessure. Soit parce qu'ils ont remarqué son absence, ou parce qu'ils ont des espions parmi nous, les Uthuk sont sortis de leur camp. Et ils sont en chasse...

SETUP

Le joueur Daqan est le premier joueur, et il effectue sa configuration en premier.

Configuration Daqan : Le joueur Daqan prend 7 cartes de déploiement "Leurre" et 1 carte de déploiement "Guerrier Roc". Il place ses cartes de déploiement, face cachée, sur chacune des cases bleues disponibles. Enfin, il prend 2 pions Arcane.

Configuration Uthuk : Le joueur Uthuk rassemble une armée constituée de 30 points de recrutement (Unités déjà présentes exclues). Il place ses cartes de déploiement, face cachée, sur chacune des cases rouges disponibles.

Il prend aussi 2 pions Arcane. Le joueur Uthuk gagne 1 pion Arcane supplémentaire pour chaque point de recrutement non dépensé, jusqu'à un maximum de 5 pions Arcanes supplémentaires. Enfin, le joueur Uthuk pioche et conserve 2 cartes de commandement de plus lors de la pioche des cartes de départ.

SPECIAL RULES

Chaque fois qu'une unité Uthuk termine son mouvement dans une case adjacente à une carte de déploiement face cachée Daqan, cette carte est immédiatement retournée. Si une carte de déploiement Leurre est retournée, vous pouvez la ranger dans la boîte de jeu.

Si la carte de déploiement « Roc Guerrier » est retournée, le joueur Daqan place immédiatement l'unité « Guerrier Roc » sur cette case (ou la case la plus proche possible si cette case est occupée, choix du joueur Daqan), et range toutes les autres cartes de déploiement de la boîte du jeu.

Le joueur Daqan peut maintenant commander l'unité Guerrier Roc durant son tour. Le Guerrier Roc perd ses capacités à l'unité.

La tente de commandement n'est jamais supprimée et ne rapporte de points de victoire comme d'habitude.

Etape PV Daqan : Si le joueur Daqan occupe la tente de commandement Uthuk, ou s'il n'y a pas de carte de déploiement sur le plateau, le joueur Daqan gagne 1 PV.

Etape PV Uthuk : Premièrement, une carte face cachée est retournée face visible (au choix du joueur Daqan). Ensuite, le joueur Uthuk peut dépenser ses pions Arcane pour placer une unité supplémentaire. Chaque unité coûte un certain nombre de pions Arcane égal à sa valeur de points de recrutement, à l'exception de l'unité Ecorcheurs Féroces, qui coûte uniquement 3 pions Arcane. L'unité choisie doit être placée sur une case rouge de déploiement vide.

OBJECTIVE

Si le joueur Daqan a 6 points de victoire au début de son tour, il gagne!

Si le joueur Uthuk élimine l'unité Guerrier Roc, il gagne immédiatement!