



Tras una cruenta batalla el ejército Uthuk ha conseguido herir gravemente a la poderosa montura voladora de Sir Balian. Milagrosamente Sir Balian consiguió escapar de allí con vida, pero tuvo que dejar muy a su pesar a su amada criatura en territorio Uthuk. Esta consiguió esconderse en las cercanías, malherida y desorientada. Dos días después Sir Balian con un nuevo regimiento se encamina de nuevo hacia el territorio enemigo en su busca. Las unidades Uthuk sin embargo han conseguido percatarse de la llegada de los Daqan y están ya alerta ante los movimientos de su enemigo para acabar con sus planes. Además nuevas unidades Uthuk han sido llamadas al combate para acabar de una vez por todas con Sir Balian.

SETUP

El jugador Daquan es el primer jugador, y él realiza la configuración de su escenario primero.

Daquan setup: El jugador Daquan coge 7 cartas de despliegue de señuelo y una carta de despliegue de Roc. Sitúa cada carta de despliegue boca abajo en cada hexágono azul. Después, obtiene 2 fichas de sabiduría.

Uthuk setup: El jugador Uthuk configura un ejército de 30 puntos de mando (sin incluir las unidades predeterminadas), y sitúa cada una de las unidades en cualquiera de los hexágonos rojos del mapa. Después, el jugador Uthuk obtiene una ficha de sabiduría, hasta un máximo de 5, por cada punto de despliegue que no haya gastado. A continuación el jugador Uthuk roba y mantiene 2 cartas de mando adicionales cuando roba sus cartas iniciales.

SPECIAL RULES

Cada vez que una unidad Uthuk termine su movimiento en un espacio adyacente a una carta de despliegue Daquan que este boca abajo, esa carta es inmediatamente revelada.

Si se trata de una carta de señuelo entonces es retirada del juego. Si se trata del guerrero Roc el jugador Daquan sitúa la unidad Roc en ese espacio o en el espacio más cercano si estaba ocupado por otra unidad, a elección del jugador Daquan. Devuelve tras ello el resto de las cartas de despliegue de señuelo Daquan. A partir de este momento el jugador Daquan puede dar órdenes a unidad Roc como siempre. La unidad Roc pierde todas sus habilidades como unidad.

La tienda de mando no otorga puntos de victoria adicionales y nunca es retirada del mapa. La mitad del tablero más cercana a la situación del jugador es considerada su mitad del tablero.

Paso de puntos de victoria Daquan: Si el jugador Daquan esta ocupando la tienda de mando Uthuk, o si no hay cartas de despliegue Daquan en el tablero, el jugador Daquan obtiene un punto de victoria.

Paso de puntos de victoria Uthuk: Primero, si una carta de despliegue Daquan que está boca abajo es revelada. Entonces, el jugador Uthuk puede gastar saber para situar una unidad adicional. Cada unidad tiene un coste en puntos de saber igual a su valor de puntos de reclutamiento, con la excepción de las unidades de cosechadores de sangre, que sólo cuestan 3 puntos de saber. La unidad elegida debe ser situada sobre una casilla de despliegue roja.

OBJECTIVE

Victoria Daquan: Si el jugador Daquan tiene 6 puntos de victoria al principio de su turno gana.

Victoria Uthuk: Si el jugador Uthuk elimina a la unidad Roc inmediatamente gana.