



Les éclaireurs Daqans qui patrouillent dans les collines près de Sewel Creek ont repéré un campement Uthuk. Les forces barbares attendent probablement des troupes fraîches avant de reprendre leur offensive. Sir Murtagh décide d'envoyer un bataillon pour éliminer la menace avant qu'elle ne devienne trop forte. Au crépuscule, les militaires, cachés dans les broussailles et dans les bois entourant le campement d'Uthuk, commencent leur attaque.

## SETUP

**Uthuk** : Recrutez une armée avec 40 points. Piochez 2 cartes Commandement et 2 cartes Arcane. Placez les unités directement sur la carte. N'utilisez pas les cartes de déploiement.

**Daqan** : Le joueur de Daqan est le premier joueur. Une fois que le joueur Uthuk a placé ses unités, recrutez une armée de 50 points. Le Guerrier Roc ne peut pas être sélectionné. Placez les cartes de déploiement et les leurres, mais ne les retournez pas. Les cartes de déploiement faces cachées représentent des unités cachées.

## SPECIAL RULES

Lorsqu'elle est activée, une unité cachée peut être révélée pour agir normalement ou rester cachée et se déplacer un maximum de deux cases sans se battre. Une unité qui reste cachée peut être commandée comme s'il s'agissait d'infanterie, d'archer, de cavalerie et d'élite et elle n'est pas affaiblie. Elle ignore tout mouvement ou bonus de commande des cartes Commandement et Arcane. Le joueur Daqan peut déplacer une unité cachée non activée supplémentaire si elle reste cachée.

Un case contenant une unité cachée est considérée comme vide à toutes fins mais infranchissable pour les unités ennemies. Si une unité amicale tente de se déplacer ou de se retirer dans la case, l'unité cachée est révélée et le mouvement s'arrête s'il ne s'agit pas d'un leurre. Si c'est un leurre, il est enlevé et le mouvement se poursuit.

Une unité cachée ne peut être attaquée qu'à partir d'une case adjacente. Si un leurre, il est enlevé, l'attaque est gaspillée et l'unité d'attaque peut avancer. Sinon, il est révélé et attaqué avec un maximum de 2 dés, avant bonus.

Une visibilité réduite limite les attaques normales à distance à 3 cases.

Joueur Uthuk: piochez 2 cartes de Commandement dans les tours 1 et 2. Puis, piochez normalement et jouez le reste de la bataille avec une main de 4 cartes de Commandement.

## OBJECTIVE

1 PV pour chaque unité ennemie éliminée par une attaque et 1 PV pour chaque Bannière occupée à l'étape PV.