



*C'est le jour de la confrontation finale. Sachant que Norgard Castle ne peut résister à un siège organisé par les forces d'Uthuk, Sir Murthag décide d'attaquer l'armée envahissante avant que son flanc gauche ne parvienne aux gués de la rivière Enro. Une dernière expédition est envoyée pour demander du soutien et les défenseurs Daqans se déplacent vers les plaines de Bassaria. Mais les éclaireurs Uthuks remarquent les ennemis qui s'approchent et les envahisseurs se préparent à la bataille.*

## SETUP

**Daqan :** Le joueur de Daqan est le premier joueur. Recrutez une armée avec 50 PR. Le Guerrier Roc ne peut être sélectionné. Composez un deck de renfort de 6 cartes et de 28 PR maximum, en incluant le Guerrier Roc et en utilisant des cartes Leurre si nécessaire. Mélangez et placez le deck faces cachées en dessous de la carte. Piochez 6 cartes Commandement et 3 cartes Arcane puis sélectionnez 2 cartes de Commandement et 1 carte Arcane et défaussez les.

**Uthuk :** Recrutez une armée avec 42 PR incluant le Seigneur du Chaos et placez les unités dans les Cases de Déploiement de vos sections de droite et du centre. Recrutez une seconde armée avec 22 PR et placez les unités dans les Cases de Déploiement de votre section de gauche. Composez un deck de renfort de 6 cartes et de 14 PR maximum, en utilisant des cartes Leurre si nécessaire. Mélangez et placez le deck faces cachées en dessous de la carte. Piochez 6 cartes Commandement et 3 cartes Arcane puis sélectionnez 2 cartes de Commandement et 1 carte Arcane et défaussez les.

## SPECIAL RULES

A partir du troisième tour, lancez un dé avant l'étape de commande et appliquez le résultat obtenu si possible:

**Touché, Tailladé et Criblé :** Piochez une carte de votre deck de Renfort et si ce n'est pas un leurre, placez l'unité dans une case de Déploiement vide du bord de la carte ; s'il s'agit du Guerrier Roc, vous pouvez le placer dans n'importe quelle case du bord de la carte, les renforts arrivent !

**Moral :** Déplacez l'une de vos unités jusqu'à sa valeur de déplacement, comme indiqué sur sa carte Référence d'Unité ;

**Arcane :** Votre adversaire perd 2 pions Arcane ;

**Héroïque :** 1 unité peut retirer un pion de dégât ou ajouter une figurine (jusqu'au maximum de sa santé)

## OBJECTIVE

Les deux joueurs reçoivent des PV en éliminant les unités ennemies : 1 pour l'infanterie, 2 pour la cavalerie et l'élite et 3 pour les unités légendaires.