



Hace más de 4000 años que el legendario dragón Golak habita en las tenebrosas cordilleras del norte de Terrinoth. En su cubil se cuenta que hay cientos de tesoros escondidos, algunos de ellos de gran poder mágico. Esta terrible criatura neutral nunca sale de su preciada morada pero los pocos que se han adentrado en su territorio jamás han vivido para contarlo. Las fuerzas Daqan y Uthuk se dirigen en busca de poderosísimos artefactos al cubil del dragón y han establecido sendos campamentos en las cercanías a la cordillera preparándose para adentrarse en los infranqueables y retorcidos caminos que llevan hasta él. Pero Golak no lo pondrá fácil a ningún ejército y preferirá morir antes que dejar atrás sus tan amadas pertenencias.

SETUP

Fuerzas Daqan y Uthuk: Despliega 40 pts de reclutamiento sobre cualquier hexágono azul (Daqan) y rojo (Uthuk) de terreno en juego. Cualquier pt no gastado en el reclutamiento otorgará 1 pt de saber hasta un máximo de 5. Decide al azar el jugador inicial. *El jugador que no obtuvo la iniciativa coloca al dragón en cualquiera de los dos marcadores de puntos de victoria antes de revelar las cartas de despliegue.*

SPECIAL RULES

Refuerzos: Al comienzo del turno de cada jugador recibirá 1 pt de sabiduría. Tras recibir el punto y antes de comenzar la fase de órdenes un jugador puede gastar tantos pts de sabiduría como pts de reclutamiento valga una unidad y traerla en ese mismo turno al campo de batalla. Dicha unidad es colocada en el hexágono del color inicial correspondiente a su ejército. Si no es posible colocarla en ningún hexágono entonces no podrá ser reclutada.

El dragón: El dragón posee 3 pts de movimiento, 8 pts de vida, la capacidad vuelo y 3 dados de ataque (un resultado de *saber*: regenera al dragón un pt de vida, corona: *atordirá* a la unidad objetivo, diana: provoca una terrible llamarada causando 2 *retiradas*). El dragón anula los efectos de envenenamiento y aturdimiento al final de cada una de sus activaciones. El dragón no consolida nunca la posición.

El cubil del dragón: Sólo una unidad de infantería puede conseguir pts de victoria en el cubil.

Defender su riqueza: Tras la fase principal de cada jugador y justamente antes de la fase mantenimiento el oponente deberá mover el dragón hacia una de las unidades más cercanas al cubil del dragón (cualquiera de los dos hexágonos que otorgan puntos de victoria) siempre y cuando con su movimiento pueda llegar a cualquiera de ellas. Tras ello realizará un ataque obligatoriamente, si le es posible.

Enfrentamiento heroico: cualquier resultado de saber en un combate contra el dragón otorga 2 pts en lugar de 1.

OBJECTIVE

Objetivo de las fuerzas Daqan y Uthuk: Conseguir 6 pts de victoria. Si el dragón muere la partida termina inmediatamente. Cuenta los pts de victoria de cada ejército y decide el ganador. En caso de empate gana el jugador con más pts de sabiduría en su reseva. Cualquier otro resultado se considera un empate.