

KOR ERED DRUIN LA ELECCIÓN DEL DESTINO



**PRIMERA CAMPAÑA
NARRATIVA SAGA FANTASIA
CLUB SEPTIMO GRADO
COMIENZO 14 MAYO 2018**



LAS MONTAÑAS AZULES, SITUADAS AL SUR DE TODOS LOS REINOS, RECIBEN ESTE NOMBRE POR EL POLVO QUE SE ELEVABA PROVOCADO POR LA EXTRACCIÓN DE UN EXTRAÑO MINERAL DE LAS MINAS DE LOS ENANOS QUE ALLÍ MORABAN.



THEIN FHORT, EL PRIMOGENITO DEL GHORTH REY DE LAS MONTAÑAS DE GONALDON, QUISO BUSCAR SU PROPIO DESTINO. BUSCÓ UN NUEVO REINO DONDE MEDRAR Y VER CRECER SUS VIDAS.

ASÍ LLEGARON A LAS ERED DRUIN, LAS MONTAÑAS AZULES Y ENCONTRARON ESTE EXTRAÑO MINERAL.

JUNTO A LAS MINAS CREARON UNA GRAN CIUDAD BAJO LA MONTAÑA Y LA LLAMARON KOR ERED DRUIN QUE PRONTO SE CONVIRTIÓ EN EL CENTRO DE TODA LA VIDA COMERCIAL DEL SUR Y LOS GRANDES REINOS LOS ENVIDIABAN Y ADMIRABAN POR IGUAL.

ASÍ FUE COMO THEIN FHORT ASCENDIÓ COMO UNO DE LOS MÁS AUDACES REYES DE LOS ENANOS.

PLANO DE LA SITUACIÓN DE LOS EJÉRCITOS EN LA CAMPAÑA.



LOS ENFRENTAMIENTOS DE LA PRIMERA QUINCENA.

LOS ENFRENTAMIENTOS DE ESTA PRIMERA QUINCENA SERÁN DESDE EL MARTES 15-05-18 AL DOMINGO 27-05-18 SALIENDO LOS NUEVOS ENFRENTAMIENTOS EL LUNES 28-05-18.

JORNADA 1		
	VS	 Kurko Bane
	VS	 Damariel
	VS	 Ascar "El Mestizo"
	VS	 Yngvar "Dos veces maldito"
	VS	 Strog "puñosangriento"



K-Bron
"Aplastacráneos"

VS



Señora Culebrillas
Karstein.



KROMTOM
"hijo de gigantes"

VS



Snorry
"Cuerno Largo"



Berta
"Dama de Hierro"

VS



Theodrid "Señor
Oscuro de la
asolación"

ESCENARIO DE LA PRIMERA QUINCENA.

LUCHA DE VOLUNTADES

Solo una voluntad poderosa y puede prevalecer. ¿Será la tuya?

Tamaño

Se jugará en una mesa de 48" x 36" (120x90 cm)

Escenografía

Se colocará la escenografía igual que en el reglamento "V2" En el escenario choque de señores.

Aleatoriamente se elegirá un elemento de los colocados como "elemento mágico".

El elemento mágico otorgará a cualquier Hechicero que esté a M de él las siguientes ventajas:

- A comienzo de su fase de órdenes puede descartarse de una Fatiga Extra
- Cada vez que lance un hechizo de ataque, tirará dos Dados de Ataque extra.
- Aumenta en M el rango de alcance de los hechizos

Duración de la Partida

La Partida dura seis turnos.

Despliegue

Cada jugador tirará un dado. El jugador con la tirada más alta desplegará a su hechicero a L de su borde de la mesa. El jugador contrario desplegará su hechicero. El resto de las unidades se desplegarán alternativamente en el siguiente orden: Criaturas & Artefactos, Levas, Guerreros, Guardias y Señor de la Guerra.

Comienzo de la Partida

Una vez finalizado el despliegue se determinará el primer jugador tal y como marcan las reglas de SAGA V2 en el escenario Choque de señores.

Condiciones de Victoria

Al final del sexto, cuenta los PVs de la siguiente forma:

Por cada Señor de la Guerra eliminado 4 PVs.

Por cada Hechicero eliminado 10 PVs.

Por cada Guardia eliminado 1 PVs.

Por cada 2 Guerreros eliminado 1 PVs.

Por cada 3 Levas eliminado 1 PVs.

Por cada dos figuras de una Manada de Criaturas 2 PVs

Por cada artefacto eliminado 4 PVs

Por cada Criatura Gigante 4 PVs

Si al final de la partida un jugador tiene al menos 8 puntos de masacre en total y 3 PVs de diferencia habrá ganado la batalla.

NOTICIAS DE LAS RESOLUCIONES DE CADA QUINCENA

DEJAR CLARO QUE, AL SER UNA CAMPAÑA NARRATIVA, CON UN POCO DE TOQUE DE ROL, NO SIEMPRE GANAR TE LLEVARÁ A LA CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO FINAL DE LA HISTORIA.

LAS VARIABLES Y POSIBLES CAMINOS POR LOS QUE LLEGAR AL FINAL "BUENO" SON MÚLTIPLES, ASÍ COMO LAS DECISIONES QUE TOMES. HAY VARIOS FINALES, UNOS MALOS, OTROS ANODINOS Y OTROS MEJORES, TRAS JUGAR 4 PARTIDAS DE CAMPAÑA (+EL FINAL DE LA HISTORIA DE CADA UNO)

PERO ESO SI, SIEMPRE LA VICTORIA SERÁ RECOMPENSADA DE ALGUNA MANERA, OBTENIENDO HONORES DE BATALLA Y RECOMPENSAS.

AL SER UNA CAMPAÑA CON SUBIDAS Y BAJADAS DE "NIVEL" CON LA CONSECUCCIÓN DE OBJETIVOS, OBJETOS Y DEMÁS, AUSPICIAMOS QUE NO SERÁ EQUILIBRADA, PERO QUE SI SERÁ COMPETITIVA Y DIVERTIDA, YA QUE EL DESEQUILIBRIO APORTADO POR LA HISTORIA NO MATA LAS PARTIDAS QUE HAN DE COMBATIRSE.

LA DINÁMICA DE JUEGO ES MUY SECILLA, SE BASA EN LOS LIBROS DE ELIGE TU PROPIA AVENTURA.

EL GUARDIÁN ENVIARÁ LA HISTORIA QUE HAN DE JUGAR LOS EJÉRCITOS, EN ELLA SE DESCRIBE LA SITUACIÓN NARRATIVA Y LAS CONDICIONES DEL PRÓXIMO COMBATE.

TRAS EL COMBATE LOS EJÉRCITOS MANDARÁN LOS RESULTADOS POR MAIL, NO MEZCLAR MAIL Y WHATSAPP PUES COMPLICA MUCHO EL TEMA, CONTABILIZANDO PUNTOS DE MUERTE FINALES.

DEPENDIENDO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS, VICTORIA, DERROTA O EMPATE, EL GUARDIÁN ENVIARÁ LAS CONSECUENCIAS NARRATIVAS DE LA PARTIDA Y LAS POSIBLES DECISIONES QUE DEBEN TOMAR LOS EJÉRCITOS PARA CONTINUAR LA AVENTURA.

DEPENDIENDO LAS DECISIONES TOMADAS NOS ENVIARÁN A UNA DIRECCIÓN U OTRA. Y COMBATIREMOS CON LOS EJÉRCITOS QUE COMPARTAN DICHA LOCALIZACIÓN EN EL MAPA.

DESPUÉS DE CADA COMBATE, EL GUARDIÁN TIRARÁ UNA TIRADA DE BENEFICIOS O DE PENALIZACIONES EN UNA TABLA HECHA PARA LA CAMPAÑA, QUE SE APLICARÁN EN LA PRÓXIMA PARTIDA, JUNTO CON LO QUE HAYA SUCEDIDO EN LAS CONSECUENCIAS DE LOS COMBATES.

DE ESTA MANERA SE PENALIZA LAS DERROTAS Y SE PREMIA LAS VICTORIAS.

EN EL NOTICIERO QUINCENAL SE PONDRÁN TODAS LAS VARIANTES QUE HAN DE TENER EN CUENTA LOS JUGADORES PARA SU PRÓXIMA PARTIDA, ASÍ COMO TODO LO RELEVANTE EN CUANTO A PRÓXIMOS COMBATES, SUCESOS, MODIFICACIÓN DE NORMAS, ETC...

LA CAMPAÑA ESTÁ AMBIENTADA EN UN DUNGEON, LA CIUDAD BAJO LA MONTAÑA DE KOR ERED DRUIN, LO QUE NOS COMPLICARÁ UN POCO EL USO DE LA ESCENOGRAFÍA. PERO TAMBIÉN NOS APORTARÁ BUSCAR NUEVAS MESAS DE JUEGO DISTANTAS A LAS QUE HEMOS JUGADO, EN VEZ DE UN BOSQUE DE ÁRBOLES PON COLUMNAS, POR EJEMPLO....

COMO EN LAS PARTIDAS DE ROL, EL GUARDIÁN PODRÁ MODIFICAR LAS COSAS RELEVANTES QUE VAYAN EN CONTRA DE LA BUENA MARCHA O EQUILIBRADO DE LA CAMPAÑA.

AL FINALIZAR CADA PARTIDA PARA LA SIGUIENTE PARTIDA, EL GUARDIÁN TIRARÁ SEGÚN HAYAS GANADO O PERDIDO UNA TIRADA EN PENALIZACIÓN O BONIFICACIÓN A USAR EN TU PRÓXIMA PARTIDA, LUEGO DESAPARECERÁ Y APARECERÁ OTRA DISTINTA O IGUAL ¿QUIÉN SABE? SE TIRARÁ 2D6 Y SE SUMA EL RESULTADO.

PENALIZACIONES

2-MARCHA FORZADA: Después del despliegue de ambos contrincantes el jugador contrario puede poner una Fatiga a todas las unidades.

3-ENFRENTADOS: Máximo tamaño unidad 8 para toda la partida

4-INCOMUNICADOS: No permitir personajes tipo bardo y similar

5-PORTEADORES DEL WARLORD: Unidad de guardias exhausta al principio de la batalla elegida por el jugador contrario después del despliegue de ambos.

6-HAMBRUNA: Levas exhaustas al principio de la batalla

7-PERDIDOS: Antes de desplegar se separaran dos unidades (elegidas al azar) que podrán entrar en la batalla como refuerzos en el turno 3 de batalla a mas de M de unidad amiga o enemiga.

8- Ira ciega: El warlord está obligado a cargar contra la unidad enemiga que este a M al principio de su activación.

9-Unidad enferma: Después del despliegue de ambos jugadores. El contrario marca una unidad después de los despliegues, puede cancelar dos activaciones de esta.

10-OXIDO: Después del despliegue de ambos jugadores. Una unidad elegida por el contrario se salvará a +5 frente a disparo.

11-DESMORALIZADOS: Después del despliegue de ambos jugadores. El contrario puede poner dos toques en las unidades que quiera. Puede utilizar dichos toques como si fatigas se trataran en combate.

12-DESHONRADOS: Los guardias no pueden descansar hasta acumular dos fatigas.

BONIFICADORES

2-IMPETU: La primera activación será gratuita para todas las unidades durante el primer turno de la partida.

3-VISITA A LA TABERNA: Permitir un bardo/estandarte etc.

4-PROMOCIÓN INTERNA: Unidad de guardias con +2 combatientes gratis. Estos se desplegaran después de que ambos contrincantes desplieguen-

5-EMBOSCADA: Dos unidades que pueden entrar por los lados de batalla contrarios a los jugadores el primer turno de este.

6-TOCADO POR LOS DIOSES: +1 de Ataque para el warlord

7-DESCANSADOS: Después del despliegue de ambos contrincantes el jugador puede poner un token en una unidad. Este token cuenta por una activación gratuita (token) que no genera fatiga

8-PERTRECHADOS: Después del despliegue de ambos contrincantes el jugador puede poner un token en una unidad. El jugador puede poner dos tokens en una unidad. Esta puede lanzar jabalinas dos veces en la partida.

9-PIEDRA DE AFILAR: Después del despliegue de ambos jugadores el jugador puede poner un token en una unidad. Un turno reduce la tirada de salvación a +5.

10-DECIDIDOS: Después del despliegue de ambos jugadores el jugador puede poner un token en una unidad. No se puede usar la fatiga de esta unidad en el primer combate que realicen.

11-TAIMADO: El warlord no está sujeto a cargar contra el warlord enemigo en toda la partida.

12-AGILES: Después del despliegue de ambos jugadores el jugador puede poner dos token en una unidad o unidades diferentes. Su movimiento no se verá reducido por el terreno.

CRÓNICA DE LA QUINCENA:

LOS PRIMEROS EJÉRCITOS YA SE ACERCAN A LA ENTRADA DE KOR ERED DRUIN Y ALLÍ SE COMENZARÁ A VER LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS DISTINTOS EJÉRCITOS.

DOS DE LOS EJÉRCITOS COMPARTES ESTANDARTE, LOS PUÑOS SANGRIENTOS DE STROG (HELIOS) Y LOS ASOLADORES DE THEODRID, DURANTE LA CAMPAÑA VEREMOS QUIEN ES EL QUE TENDRÁ VERDADERO DERECHO A USARLO.

EN CANTO A LOS EMPAREJAMIENTOS DEJAN UN PAR DE ENCUENTROS MUY DUROS, COMO LOS DE LA COMPAÑÍA MINERA DE DREMREL & CO (RONIN) CONTRA LAS LEGIONES MALDITAS DE SKAOOLON (KAOOL) O EL ENFRENTAMIENTO ENTRE LOS ASOLADORES (THEODRID) Y LOS HEREDEROS DE TITANIUS "FORJADOR DE DESTINOS"...

DESTACAR QUE LA HERMANDAD DEL ÁRBOL VIEJO (JOSE ESPLIEGO) COMBATIRÁN EN ESTA OCASIÓN CONTRA EL EJÉRCITO DEL MERCENARIOS ASCAR "EL MESTIZO" (GAKIS).

POR LO DEMÁS LA ENTRADA DE NUEVOS JUGADORES DE SAGA, SANGRE FRESCA, AUNQUE SEA PARA ESTA EDICIÓN DE FANTASÍA CON KEKO, AYA Y ENRIQUE.

BUENA CAZA A TODOS Y COMENCEMOS LAS HOSTILIDADES...

UNA CAMPAÑA DE:

RUBÉN "RONIN", MIGUEL "CULEBRAS" Y ANGEL "GAKIS"

