

KOR ERED DRUIN LA ELECCIÓN DEL DESTINO



Club de rol y simulación

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

PLANO DE LA SITUACIÓN DE LOS EJÉRCITOS EN LA CAMPAÑA.





LOS ENFRENTAMIENTOS DE LA PRIMERA QUINCENA.

LOS ENFRENTAMIENTOS DE ESTA PRIMERA QUINCENA.

JORNADA 1		
 Iron Bull	DERRTOTA-VICTORIA 	 Damariel
 Nienor "Hoja rota"	VITORIA-DERROTA	 Ascar "El Mestizo"
 Publio C Eskaoolon	DERROTA-VICTORIA	 Yngvar "Dos veces Maldito"
 Árbol Barba	VICTORIA-DERROTA 	 Strog "puñosangriento"
 K-Bron "Aplastacráneos"	VICTORIA-DERROTA 	 Señora Culebrillas Karstein.
 KROMTOM "hijo de gigantes"	EMPATE	 Snorry "Cuerno Largo"
 Berta "Dama de Hierro"	VICTORIA-DERROTA	 Theodrid "Señor Oscuro de la asolación"

PRÓXIMOS ENFRENTAMIENTOS:



RECORDAR QUE LOS ESCENARIOS SE MANDAN A CADA UNO POR PRIVADO DEPENDIENDO DE VUESTRAS ELECCIONES.

JORNADA 2		
 Arbol Barba	VS	 Nienor "Hoja rota"
 Damariel	VS	 k-Bron "Aplastacráneos"
 Yngvar "Dos veces maldito"	VS	 Berta "Dama de Hierro"
 Theodrid "El Oscuro"	VS	 Iron Bull
 Strong "Puño Sangriento"	VS	 Sra Culebra Karstein
 Komtom "Hijo de gigantes"	VS	 Snorri "Cuerno largo"
 Publio C Skaoolon	VS	 Ascar "El Mestizo"

ESTADOS DE LOS EJERCITOS CON PENALIZACIONES Y BONIFICACIONES PARA LA PROXIMA JORNADA.

NOMBRE JUGADOR	NOMBRE EJERCITO	ESTANDARTE	GENERAL	RAZA	BENEFICIOS Y PENALIZACIONES
Ronin Nita	Compañía minera Demrel & Co		Yngvar "Dos veces maldito"	ENANOS	PERTRECHADOS: Después del despliegue el jugador poner dos tokens en una unidad puede lanzar jabalinas dos veces en la partida. SACA 10 PTOS SAGA(VANGUARDIA) *(TEMOR) 2 UNIDADES CON -2 AGRESIVIDAD L12
Artiro	Cráneos Rojos		KROMTOM "hijo de gigantes"	BARBAROS	-DESCANSADOS: Después del despliegue pon un token en una unidad por una activación gratuita que no genera fatiga -(VANGUARDIA) SACA 10 PTOS SAGA
Antonio "Theodrid"	Asoladores		Theodrid "Señor oscuro de la asolación"	ELFOS OSCUROS	PERDIDOS: Antes desplegar separa 2 unidades al azar entran en batalla como refuerzos en el turno 3 a mas de M de unidad amiga o enemiga.
Paco "Fraloco"	Salta Montañas		Snorry "Cuerno Largo"	ENANOS	PERTRECHADOS: Después del despliegue el jugador poner dos tokens en una unidad puede lanzar jabalinas dos veces en la partida. *SACA 10 PTOS SAGA(VANGUARDIA)
Miguel "Culebras"	Clan Karstein		Señora Culebrillas Karstein. "Señora de la no muerte".	NO MUERTOS	(HAMBRUNA) Levas exhaustas al principio de la batalla.
Santi "Titanius"	Herederos de titatius "forjador de destinos"		Berta, "Dama de Hierro"	ENANOS	PROMOCIÓN INTERNA: Unidad de guardias con +2 combatientes gratis. Se desplegarán después de ambos. (VANGUARDIA) SACA 10 PTOS SAGA *(TEMOR) 2 UNIDADES CON -2 AGRESIVIDAD

Raúl "Kaool"	Las legiones malditas de Eskaoolon		Publio Cornelio Eskaoolon	IMPERIO	(Ira ciega) El warlord está obligado a cargar a unidad enemiga a M al principio de su activación.
Helios	Puños sangrientos		Strong "puñosangriento"	BARBAROS	PERDIDOS: Antes desplegar separa 2 unidades al azar entran en batalla como refuerzos en el turno 3 a mas de M de unidad amiga o enemiga.
Jose "Espliego"	La Hermandad del Arbol Viejo		Nienor "Hoja Rota"	ELFOS	DESCANSADOS: Después del despliegue pon un token en una unidad por una activación gratuita que no genera fatiga SACA 10 PTOS SAGA(VANGUARDIA) *(TEMOR) 2 UNIDADES CON -2 AGRESIVIDAD
Sergio "keko"	Los Cuernos de Toro		Iron Bull	ORCOS	Enferma: Después del despliegue. El contrario marca una unidad puede cancelar dos activaciones de esta.
Ángel "Aya"	Arbolbarbas		Árbol Barba	ENANOS	(VALOR): DOS UNIDADES BASICAS SALVACION-1 *(PIEDRA DE AFILAR:) Tras despliegue de ambos jugadores, el jugador pone un token en 1 unidad. 1 turno reduce la tirada de salvación a +6. -1 EN LAS TIRADAS DE INICIATIVAS. WARLORD DESPLIEGA EL PRIMERO.

Diego "Diegorg"	Damariel			ELFOS	(VALOR): DOS UNIDADES BASICAS SALVACION-1 *(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 +6. -1 EN LAS TIRADAS DE INICIATIVAS WARLORD DESPLIEGA EL PRIMERO.
Ángel "Gakis"	Ared Hel Calafalas		Ascar "el mestizo"	ORCOS	-DESMORALIZADOS: Después del despliegue el contrario pone dos toquen en las unidades que quiera utiliza como si fatigas se trataran en combate.

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 tokens en una unidad o unidades diferentes. Su movimiento no se verá reducido por el terreno.

LA HISTORIA DE LA QUINCENA:

LOS PRIMEROS EJÉRCITOS LLEGARON MUY PRONTO A LA ENTRADA PRINCIPAL DE LA ANTIGUA CIUDAD DE KOR ERED DRUIN, LOS APLASTACRANEOS SE ENFRENTARON A LOS NO MUERTOS DE CULEBRILLAS KARSTEIN HACIENDOLES RETROCEDER Y SIENDO LOS PRIMEROS EN ENTRAR A LAS PROFUNDIDADES DE LAS VIEJAS MINAS.

LA PROPIA "DAMA DE LA OSCURIDAD" KARSTEIN SUFRIÓ UN INESPERADO REVÉS Y CAYÓ HERIDA EN EL CAMPO DE BATALLA TENIENDO QUE SER RESCATADA POR SUS NO MUERTOS.

A la voz de K-Bron "Aplastacráneos" ¡¡Esperar!! Ezo es de kanijoz!!!
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaagh!!!!!!!!!!!!!! El ejército orco avanzó a oscuras a las fauces de la montaña.

(Texto de Pere "Cratyló")

DE NUEVO LOS EJÉRCITOS DE ELFOS DEMOSTRARON SU EFICIENCIA CON LOS DISPAROS Y DESPACHARON SIN NINGÚN PROBLEMA A SUS CONTRINCANTES ORCOS, QUE DEBERÁN REMAR A CONTRACORRIENTE SI QUIEREN DEMOSTRAR TODA ESA FURIA QUE LLEVAN DENTRO.

TANTO DAMARIEL "EL CAUTO" COMO NIENOR "HOJA ROTA" LLEVARON A LOS HIJOS DE LOS BOSQUES AL INTERIOR DE LA CUEVA, DE MANERAS BIEN DIFERENTES EN SUS ELECCIONES, AQUEL LUGAR POCO QUERIDO POR ELFOS DESPERTABA DISTINTAS PASIONES Y MIEDOS ENTRE LOS DE LA MISMA RAZA.

PERO ERA NECESARIO ADENTRARSE EN LA INMENSIDAD PARA PODER CONSEGUIR EL OBJETIVO ANSIADO ENCONTRAR LOS TESOROS DE KOR ERED DRUIN....

"Damariel piensa en voz alta: Yo me preparo bien, adentrarse a oscuras en un mundo desconocido sería de insensatos y Damariel "El cauto", se pertrecha."

LOS MERCENARIOS ORCOS DE ASCAR "EL MESTIZO" SE RETIRARON DOLIDOS EN EL ORGULLO DEL COMBATE Y SE PERDIERON EN LA INMENSIDAD DE LAS CUEVAS

¿QUIÉN SABE SI SE TOPARÁN DE NUEVO CON OTRO EJÉRCITO Y TENDRÁN QUE COMBATIR?

MIENTRAS QUE LOS ORCOS DE IRON BULL SE DESPLAZARON, COMO OTROS MUCHOS A BUSCAR LA ENTRADA SECRETA A LA ANTIGUA CIUDAD CITADAS EN LAS VIEJAS LEYENDAS Y CANCIONES.

LA FUERZA PRINCIPAL DE LOS REINOS ENANOS, TODOS ELLOS TESTARUDOS, TODOS ELLOS ORGULLOSOS.

SE PEGARON VALIENTEMENTE PARA SER LOS PRIMEROS EN RECLAMAR KOR ERED DRUIN Y SUS TESOROS, COMO SUYOS PROPIO.

YNGVAR "DOS VECES MALDITO", ARBOL BARBA Y BERTA "LA DAMA DE HIERRO" LLEVARON A SUS HUESTES A LA VICTORIA, EMPUJADOS POR EL HONOR DE LOS ENANOS PARA QUE LOS TESOROS DE KOR ERED DRUIN NO SEAN ROBADOS A SU RAZA Y ¿QUIÉN SABE SI POR QUE NO SE CONOZCAN SUS MAS OSCUROS SECRETOS Y SE REVELEN COSAS DE ESTA RAZA QUE NO QUIEREN DAR A CONOCER?

LOS TRES EJÉRCITOS ENTRARON CON ORGULLO POR LAS ANTIGUAS PUERTAS DE LA CIUDAD Y SE INTERNARON EN SUS SALAS. COMO SI DE SU PROPIA CASA SE TRATARA.

LA COMPAÑÍA MINERA DEMREL

"Yngvar dos veces maldito apretó los puños y se dio la vuelta con un brillo en los ojos:

- Es hogar de Enanos

Yngvar avanzó alejándose de su amigo y de la entrada

- COMPAÑÍA MINERA DEMREL, ¡AVANZAMOS! ¡VUELVE A HABER ENANOS EN KOR ERED DRUIN!

Los gritos de júbilo se multiplicaron por la comitiva enana. Poco a poco las unidades ocupaban su lugar en la expedición enana, los heridos fueron cargados en los carros tirados por grandes muflones.

No se desmontó la tienda de los heridos donde ya sólo quedaban los humanos, a los que se les devolvieron sus armas y se les dejaron víveres. Al más preparado para viajar se le dejó uno de sus propios caballos para que fuera a avisar a sus congéneres. Todavía tenían heridos que necesitaban asistencia pero ningún enano vivo quedó atrás.

Las filas de enanos marchaban a la par por la entrada de Kor Ered Druin y a la vanguardia de la comitiva la guardia personal de Yngvar dos veces maldito y él mismo adentrándose en la oscuridad de la montaña, tan afín a los enanos."

(Texto de Ronin)

LOS ARBOL BARBAS.

"Árbol Barba mira a sus hombres... Viejos enanos, leales Guerreros. Más que soldados a su servicio son hermanos, la familia unida por el acero de los martillos y por la sangre propia derramada.

¿La fama, la gloria, tal vez la riqueza... o la seguridad de sus hombres? Se pregunta Árbol Barba...

Luego cierra los ojos y parece quedar ausente del mundo, sumido en un profundo sueño durante unos segundos. El líder enano busca con la mirada a su lugarteniente, Bram Raízroja, un enano de anchas espaldas y cabello cobrizo:

_ Bram

_ ¿Señor?

_ Organiza dos cuadrillas para elaborar antorchas e iluminar ese túnel...

_ A tus órdenes, Árbol Barba.

Luego mascullo para sí ... - no quiero sorpresas."

(Texto de Ángel "Aya")

Y LOS ÚLTIMOS ENANOS EN PASAR POR LAS PUERTAS DE KOR ERED DRUIN EL EJÉRCITO DE BERTA "LA DAMA DE HIERRO".

KROMTON "HIJO DE GIGANTES" Y SNORRI "CUERNO LARGO" NO LOGRARON NINGUNO DE LOS DOS HACERSE CON LA VICTORIA EN UN DURO COMBATE DONDE HASTA EL FINAL, LA SUERTE PODRÍA HABER FAVORECIDO A CUALQUIERA DE ELLOS. TRAS SU COMBATE AMBOS RECORDARON LAS LEYENDAS ANTIGUAS Y BUSCARON LA ENTRADA SECRETA A LA CUEVA EN VEZ DE ENTRAR POR LA PUERTA PRINCIPAL.

STRONG "PUÑO DE ACERO" Y THEODRID "EL OSCURO" DEBERÁN EN LOS PRÓXIMOS DÍAS RESOLVER ¿QUIÉN ES EL AUTÉNTICO HEREDERO DE LOS ASOLADORES? Y ASÍ PODER LLEVAR CON ORGULLO SU ESTANDARTE AL FRENTE EN LOS CAMPOS DE BATALLA.

WYRD BID FULL ARAED.

SABEIS LO QUE HAY AL OTRO LADO DE ESAS PUERTAS... LA INMORTALIDAD ID A POR ELLA....

UNA CAMPAÑA DE:
RUBÉN "RONIN", MIGUEL "CULEBRAS" Y ANGEL "GAKIS"

