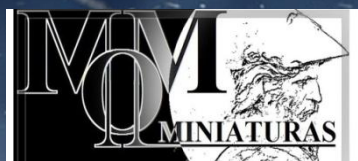


# KOR ERED DRUIN LA ELECCIÓN DEL DESTINO



**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 ERD 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.



[illegible]

MOMINIATURAS



## LOS ENFRENTAMIENTOS DE LA TERCERA QUINCENA.

JORNADA 3		
 <p>Yngvar "Dos veces maldito"</p>	DERROTA-VICTORIA	 <p>Nienor Hoja Rota</p>
 <p>Theodrid "El oscuro"</p>	DERROTA-VICTORIA	 <p>Señora Culebrillas Karstein.</p>
 <p>Publio C Eskaoolon</p>	EMPATE	 <p>Orcaple</p>
 <p>Árbol Barba</p>	DERROTA-VICTORIA	 <p>Snorry "Cuerno Largo"</p>
 <p>Strog "puñosangriento"</p>	APLAZADO	 <p>Iron Bull</p>
 <p>Berta "Dama de Hierro"</p>	VICTORIA-DERROTA	 <p>KROMTOM "hijo de gigantes"</p>



**PRÓXIMOS ENFRENTAMIENTOS:**

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

 Nienor "Hoja rota"	VS	 Berta "La dama de Hierro"
 Arbol Barba	VS	 Kromtom "Hijo de Gigantes"
 Yngvar "Dos veces Maldiro"	VS	 Snoorry "Cuerno Largo"
 Theodrid "El Oscuro"	VS	 Damariel "El cauto"
 Señora Culebrilla Karstein	VS	 Giltroll "EL heraldo de Asuryan"
 IRON BULL	VS	 Orcaple
 Publio C Eskaoolon	VS	 Ymryr



**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	DESMORALIZADOS: Después del despliegue . El contrario puede poner dos toquen en las unidades que quiera como si fatigas se trataran. * PIERDES 1 MINIATURAS DE GUERREROS Y 2 MINIATURAS DE LEVAS DE CADA UNA DE LAS UNIDADES QUE SAQUES Y NO CONTARÁN COMO BAJAS PARA EL ENEMIGO.
Artiro	Craneos Rojos		KROMTOM "hijo de gigantes"	BARBAROS	*PARA TU SIGUIENTE COMBATE SACARÁS UNA UNIDAD DE GUARDIAS CON LA MITAD DE MINIATURAS. *ADEMÁS SI TU EJÉRCITO CONTABA CON ARTEFACTOS, PARA TU PRÓXIMO COMBATES LOS PIERDES *EL ESFUERZO DE SALIR DEL AGUA Y EL MIEDO OS PROVOCA QUE 1D3+1 UNIDADES EMPIECEN CON UNA FATIGA EN EL PRÓXIMO COMBATE.
Antonio "Theodrid"	Asoladores		Theodrid "Señor oscuro de la asolación"	ELFOS OSCUROS	* PARA EL SIGUIENTE COMBATE, TUS HOMBRES ESTÁN DESANIMADOS Y CANSADOS, TIRA 1D3 Y FATIGAS REPARTELAS ENTRE TU EJÉRCITO.
					EL LECTOR DE RUNAS: LA RUNA MÁGICA TE OTORGA PODER REPETIR UNA TIRADA DE DADOS SAGA, QUEDANDOTE CON LA SEGUNDA SIEMPRE, UNA VEZ EN UNA PARTIDA, DURA TODA LA CAMPAÑA.



Paco "Fraloco"	Salta Montañas		Snorry "Cuerno Largo"	ENANOS	<p>*PRÓXIMO COMBATE 1D3 UNIDADES EMPEZARÁN CON 1 FATIGA.</p> <p>* TUS GUERREROS MEJORAN SU DESTREZA Y AHORA GOLPEAN CON +1</p> <p>*CERRAR FILAS CUANDO DOS DE TUS UNIDADES SE ENCUENTREN A VS UNA DE LA OTRA Y UNA DE ELLAS CIERRE FILAS EN COMBATE, SOLO PERDERAN 1/3 DE SUS DADOS DE ATAQUE NO LA MITAD COMO DICTA LA NORMA.</p>	
Miguel "Culebras"	Clan Karstein		Señora Culebrillas Karstein. "Señora de la no muerte".	NO MUERTOS	<p>* PARA TU PRÓXIMO COMBATE EL MAGO GANA EL HECHIZO DEL TERROR: ACTIVACIÓN/ACTIVACIÓN REACCION, USA UNA ACTIVACIÓN MÁGICA DEL MAGO (DADO+FATIGA) PARA ANULAR UNA ACTIVACION DEL ENEMIGO.</p> <p>*PARA TU SIGUIENTE COMBATE TU MAGO NO COGERÁ FATIGA EN SU PRIMERA ACTIVACIÓN PARA USO DE MAGIA.</p>	EL MUERTO QUE HABLA: TIENE UN ANILLO, QUE APORTA, UNA VEZ POR PARTIDA REPETIR UNA TIRADA DE DEFENSA, QUEDÁNDOT E CON LA SEGUNDA TIRADA SIEMPRE.
Santi "Titanius"	Herederos de titatius "forjador de destinos"		Berta, "Dama de Hierro"	ENANOS	<p>*PARA TUS PRÓXIMAS BATALLAS, TU WARLORDS SALVA CON LA ARMADURA COMO SI ESTUVIESE EN COBERTURA PESADA.</p> <p>*PARA TU SIGUIENTE COMBATE, AL PERDER UNIDADES PIERDES LA MITAD DE LAS MINIATURAS DE UNA UNIDAD DE GUERREROS QUE SAQUES. SAGA.</p>	



Raúl "Kaool"	Las legiones malditas de Eskaoolon		Publio Cornelio Eskaoolon	IMPERIO	<p>OBJETO MÁGICO QUE MANTENDRÁS HASTA EL FINAL DE LA CAMPAÑA. LO PUEDE PORTAR CUALQUIER HEROE INDIVIDUAL. EL EXTRAÑO OBJETO SUELTA UN HALO DE LUZ CEGADOR QUE PARALIZA A LOS ENEMIGOS. ACCION/REACCIÓN ANULA MÁXIMO UNA ACTIVACIÓN DE UN ENEMIGO POR TURNO. CAUSA 2 PTOS DE FATIGA.</p>	ENCUENTRO CON LA BRUJA: LA VARA DE MADERA TE OFRECE PODER REPETIR EN UNA PARTIDA UNA TIRADA DE ATAQUE QUE HAYAS FALLADO, QUEDÁNDOTE SIEMPRE CON LA SEGUNDA TIRADA, DURA TODA LA CAMPAÑA.
Helios	Puños sangrientos		Strog "puñosangriento"	BARBAROS	<p>*OBSESIÓN HASTA FIN DE LA CAMPAÑA SI TE ENFRENTES CONTRA EL BIEN, TU HECHICERO DESCANSA 2 FATIGAS AL PRINCIPIO DEL TURNO Y EL WARLORD GANA IRA CIEGA + ATAQUE CUERPO A CUERPO REPETIR LOS 1 FALLADOS.</p> <p>*DESCANSADO PRÓXIMA BATALLA EL WARLORDS CONTARÁ CON UNA ACTIVACIÓN DE "ESTAMOS A SUS ÓRDENES" EXTRA MÁRCALO CON UN TOKEN.</p> <p>*ESPERA: PRÓXIMO COMBATE, TU TIRADA DE INICIATIVA SERA -1, Y TU ENEMIGO PODRÁ RECOLOCAR DOS UNIDADES TUYAS TRAS EL DESPLIEGUE.</p> <p>*MÁQUINAS DE GUERRA Y ARTEFACTOS, TIRAR 1D6 POR CADA UNO DE ELLOS QUE COLOQUES EN TU PRÓXIMO COMBATE, CON RESULTADO DE 5/6 GANAN UNA FATIGA</p> <p>*DECIDIDOS: Después del despliegue pon un token en una unidad. No se puede usar la fatiga de esta unidad en el primer combate que realicen.</p>	



Jose "Espliego"	La Hermandad del Arbol Viejo		Nienor "Hoja Rota"	ELFOS	<p><b>*LA INICIATIVA EN TU PRÓXIMO COMBATE SERA - 1</b></p> <p><b>**TE HACES CON SU MARTILLO DE GUERRA, ES UN ARMA ESPLENDIDA, UN ARMA PESADA A DOS MANOS RECUBIERTA DEL POLVO AZUL, LO QUE PROVOCA DESTELLOS AZULADOS CUANDO LAS LLAMAS DE LAS ANTORCHAS LA ILUMNAN. FUNCIONA COMO EL HACHA DANESA Y LA ESPADA ANCESTRAL.</b></p> <p><b>*AÑADE A TU EJÉRCITO UN ESTANDARTE SAGRADO.</b></p>
Sergio "keko"	Los Cuernos de  Toro		Iron Bull	ORCOS	<p><b>*EN EL PRÓXIMO COMBATE +1 A LA TIRADA DE INICIATIVA.</b></p> <p><b>*RECOLOCA AL WARLORD Y 1 UNIDAD TERMINADO TODO EL DESPLIEGUE A MAS DE L DEL ENEMIGO.</b></p> <p><b>*AGOTADOS:TIRA 1D6 PON UNA FATIGA A TANTAS UNIDADES A TU ELECCIÓN COMO RESULTADO.</b></p> <p><b>*Obtienes un mercenario campeón hasta finalizar campaña o muera en combate de los elfos oscuros.</b></p> <p><b>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</b></p>



Angel "Aya"	Arbolbarbas		Árbol Barba	ENANOS	<p>*PARA TU SIGUIENTE COMBATE, HAS PERDIDO MUCHAS TROPAS EN EL RÍO CON LO QUE SACARÁS UNA UNIDAD DE GUARDIAS CON LA MITAD DE MINIATURAS.</p> <p>*ADEMÁS SI TU EJÉRCITO CONTABA CON ARTEFACTOS, PARA TU PRÓXIMO COMBATES LOS PIERDES PUES LOS DEJASTE ABANDONADOS JUNTO AL PUENTE O LOS VADOS ANTES DE SALIR HUYENDO NADANDO POR EL RÍO.</p> <p>*EL ESFUERZO DE SALIR DEL AGUA Y EL MIEDO OS PROVOCA QUE 1D3+1 UNIDADES EMPIECEN AGOTADAS EN EL PRÓXIMO COMBATE.</p>
Angel "Gakis"	Ared Hel Calafalas		Ascar "el mestizo"	ORCOS	<p>*Ira ciega: El warlord está obligado a cargar contra la unidad enemiga que este a M al principio de su activación.</p>
Paco "Ocuple"	Asamblea Nacional Orca.		Orcaple	ORCOS	<p>HACHAS FUNDIDAS CON EL POLVO AZUL, LAS HACHAS OTORGAN A UNA DE TUS UNIDADES TIRAR X TIRADAS FALLADAS DE ATAQUE. TIRA 1D3+1 CADA VEZ QUE TENGAS PARA DETERMINAR X EN CADA COMBATE.</p>



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 SEGUNDA QUINCENA:

LA CAMPAÑA ESTÁ LLEGANDO AL FINAL, LOS OBJETIVOS DE CADA EJÉRCITO COMIENZA A ESTABLECERSE Y AUNQUE MUY ESPARCIDOS POR EL INTERIOR DE LA MONTAÑA DE KOR ERED DRUIN, POCO A POCO SE VAN DIRIGIENDO A LOS DESTINOS ELEGIDOS....

DOS EJÉRCITOS MERCENARIOS ENTRARON EN ESCENA LOS ELFOS DE GILTROLL QUE QUIEREN RECUPERAR LAS RELIQUIAS DE KOR ERED DRUIN Y NO SE LA LLEVEN MANOS EXTRAÑOS Y LOS BARABRON DE YMRYP CON MUCHAS GANAS DE SAQUEAR....

EN LA FASE ANTERIOR MUCHOS DE LOS WARLORDS CAYERON EN LAS MANOS DE SUS ENEMIGOS, Y TODOS FUERON LIBERADOS A CAMBIO DE UN BOTIN, UN MERCENARIO QUE COMBATIRÁ PARA CADA EJÉRCITO ENEMIGO A CAMBIO DE LA VIDA DE SU WARLORD.... TODOS NO... UNO DE ELLOS DECIDIÓ QUE NO HABIA TIEMPO PARA ESTAR DE NEGOCIACIONES Y CERCENÓ LA VIDA DE SU PRISIONERO, ASÍ PUES DAMARIEL "EL CAUTO" MATÓ A K-BRON "APASTACRANEOS".

LA MUERTE DE K-BRON CALÓ HONDO EN SU SIGUIENTE COMBATE, HACIENDO MELLA EN LA MORAL DE LAS TROPAS QUE CAYERON ANTE GILTROLL EL MERCENARIO ÉLFICO, TRAS ESTO LOS ORCOS DESPERDIGADOS Y DESUNIDOS POR EL TERRENO DE LOS EXTERIORES DECIDIERON RETIRARSE CADA UNO COMO PUDO A SU REINO...

NIENOR "HOJA ROTA" CONTINÚA CON PASO FIRME, TRAS VENCER A LOS ENANOS DE LA COMPAÑÍA DEMREL Y SE DIRIGE A UNA SALA OCULTA EN EL INTERIOR DE LA MONTAÑA...

TODOS LOS COMBATES PRINCIPALES DE ESTA QUINCENA SE DESARROLLARON EN LA SALA DEL AGUA, DONDE LA MAYORÍA SE DEDICÓ MAS A DESTRUIR LOS PUENTES QUE AL ENEMIGO, DE ENTRE ELLOS SNORRY "CUERNO LARGO" TRAS UNA DECISIÓN ARRIESGADA DIO LA ORDEN DE AVANZAR RÁPIDO Y ASÍ LLEGARON A LA MISMA SALA DONDE AGUARDABAN LA COMPAÑÍA DEMREL Y POR EL CONTRARIO LOS ENANOS DE BERTHA SIENDO CAUTOS SIGUIERON LA RUTA QUE LES LLEVÓ A LA MISMA SALA OCULTA EN EL INTERIOR DE LA CUEVA QUE A NIENOR "HOJA ROTA".

MUCHOS DE ESTOS EJÉRCITOS DE LA SALA DEL AGUA, NO TUVIERON OTRA OPCIÓN QUE HUIR SALIENDO DE LA MONTAÑA, LA MORAL DE ESAS TROPAS SE ESTÁ VIENDO DAÑADA PUES VEN ALEJARSE LOS OBJETIVOS DE LA MISIÓN, PERO AÚN NO ESTÁ TOIDO PERDIDO Y AUN LES QUEDA UNA BATALLA PARA PODER REDIRIGIR SUS DESTINOS...

LA SEÑORA DE LA MUERTE CULEBRILLA KARSTEIN, ENCONTRÓ UNOS PERGAMINOS EN LA DESTRUIDA BIBLIOTECA DE KOR ERED DRUIN, ENTRE ELLOS UN PLANO DE LA SALA DE TESOROS DE KOR ERED DRUIN Y ASÍ DIO LA ORDEN DE MOVILIZAR A SUS NO MUERTOS A LA SALA QUE PRESUMIBLEMENTE ESTARÁ LLENA DE LOS TESOROS DE KOR ERD DRUIN...

YA ES EL ÚLTIMO COMBATE, DONDE CADA UNO DIRIGIRÁ SU DESTINO HACIA SU FINAL.

DEBIDO AL DESGASTE DE LOS COMBATES Y EL PASO DE LA CAMPAÑA, LOS EJÉRCITOS SE VEN MERMADOS EN SUS UNIDADES Y SE JUGARÁN CON 7 PUNTOS SAGA....

WYRD BID FULL ARAED, LOS DESTINOS ESTÁN ECHADOS Y CADA UNO HA TOMADO SU CAMINO....



UNA CAMPAÑA DE:

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

