

# KOR ERED DRUIN LA ELECCIÓN DEL DESTINO



Club de rol y simulación

**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 SEGUNDA QUINCENA.

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






**PRÓXIMOS ENFRENTAMIENTOS:**

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

JORNADA 3		
 Yngvar "Dos veces maldito"	VS	 Nienor Hoja Rota
 Theodrid "El oscuro"	VS	 Señora Culebrillas Karstein.
 Publio C Eskaoolon	VS	 Orcaple
 Árbol Barba	VS	 Snorry "Cuerno Largo"
 Strog "puñosangriento"	VS	 Iron Bull
 Berta "Dama de Hierro"	VS	 KROMTOM "hijo de gigantes"





**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	<p><b>PERTRECHADOS:</b> 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.</p> <p><b>*ES UNA ESTANDARTE SAGRADO QUE SE AÑADE A TU EJÉRCITO.</b></p>
Artiro	Craneos Rojos		KROMTOM "hijo de gigantes"	BARBAROS	<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>*TOCADO POR LOS DIOSSES: +1 de Ataque para el arlord</b></p>
Antonio "Theodrid"	Asoladores		Theodrid "Señor oscuro de la asolación"	ELFOS OSCUROS	<p><b>*LOS GUARDIAS NO HAN ACEPTADO LA PERDIDA DEL CAMPEÓN NO PODRÁS USAR OBEDECEME CON ELLOS PARA TU PROXIMA PARTIDA.</b></p> <p><b>*DEBIDO A QUE NO HABÉIS PODIDO DESCANSAR EN TODA LA NOCHE PARA EL COMBATE PRÓXIMOS TIRA 1D3+2 Y AÑADE A TANTAS UNIDADES, A TU ELECCIÓN DE TU EJÉRCITO, UNA FATIGA COMO NÚMERO HAYAS OBTENIDO EN LA TIRADA,</b></p> <p><b>OXIDO:</b> Tras el despliegue 1 unidad propia se salvará a +5 frente a disparo.</p>

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>*EN EL PRÓXIMO COMBATE +1 A LA TIRADA DE INICIATIVA.</p> <p>*RECOLOCA AL WARLORD Y 1 UNIDAD TERMINADO TODO EL DESPLIEGUE A MAS DE L DEL ENEMIGO.</p> <p>*AGOTADOS:TIRA 1D6 PON UNA FATIGA A TANTAS UNIDADES A TU ELECCIÓN COMO RESULTADO.</p> <p>*Obtienes un mercenario campeón hasta finalizar campaña o muera en combate de los elfos oscuros.</p> <p>-VISITA A LA TABERNA: Permitir un bardo/estandarte</p>	
Miguel "Culebras"	Clan Karstein		Señora Culebrillas Karstein. "Señora de la no muerte".	NO MUERTOS	<p>*DEBIDO A QUE NO HABÉIS PODIDO DESCANSAR EN TODA LA NOCHE PARA EL COMBATE PRÓXIMOS TIRA 1D3+2 Y AÑADE A TANTAS UNIDADES, A TU ELECCIÓN DE TU EJÉRCITO, UNA FATIGA COMO NÚMERO HAYAS OBTENIDO EN LA TIRADA,</p> <p>*Unidad enferma: Después del despliegue de ambos jugadores. El contrario marca una unidad después de los despliegues, puede cancelar dos activaciones de esta.</p>	EL MUERTO QUE HABLA: TIENE UN ANILLO, QUE LO RECOGES Y TE APORTA, UNA VEZ POR PARTIDA REPETIR UNA TIRADA DE DEFENSA, QUEDÁNDOTE CON LA SEGUNDA TIRADA SIEMPRE.



Santi "Titanius"	Herederos de titatius "forjador de destinos"		Berta, "Dama de Hierro"	ENANOS	Unidad enferma: Después del despliegue de ambos jugadores. El contrario marca una unidad después de los despliegues, puede cancelar dos activaciones de esta.
Raúl "Kaool"	Las legiones malditas de Eskaoolon		Publio Cornelio Eskaoolon	IMPERIO	<p>OXIDO: Después del despliegue. Una unidad elegida por el contrario se salvará a +5 frente a disparo.</p> <p>*LOS GUARDIAS NO HAN ACEPTADO LA PERDIDA DEL CAMPEÓN NO PODRÁS USAR OBEDECEME CON ELLOS PARA TU PROXIMA PARTIDA.</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 "puñosangrient o"	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 QUE PODRÁ USAR EN UNO DE LOS TURNOS, MÁRCALO CON UN TOKEN.</p> <p>*ESPERA: PRÓXIMO COMBATE, TU TIRADA DE INICIATIVA SERA -1, Y TU ENEMIGO PODRÁ RECOLOCAR DOS UNIDADES TUYAS UNA VEZ TERMINADO 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>-DESCANSADOS: Después del despliegue el jugador puede poner un token en una unidad. Este token cuenta por una activación gratuita L12que no genera fatiga.</p> <p>*AÑADE A TU EJÉRCITO UN ESTANDARTE SAGRADO.</p>



Sergio "keko"	Los Cuernos de		Iron Bull	ORCOS	*EN EL PROXIMO COMBATE +1 A LA TIRADA DE INICIATIVA. *RECOLOCA AL WARLORD Y 1 UNIDAD TERMINADO TODO EL DESPLIEGUE A MAS DE L DEL ENEMIGO. *AGOTADOS:TIRA 1D6 PON UNA FATIGA A TANTAS UNIDADES A TU ELECCIÓN COMO RESULTADO. *Obtienes un mercenario campeón hasta finalizar campaña o muera en combate de los elfos oscuros. <b>DESCANSADOS:</b> 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
Angel "Aya"	Toro		Árbol Barba	ENANOS	Unidad enferma: Después del despliegue. El contrario marca una unidad puede cancelar dos activaciones de esta.
Angel "Gakis"	Arbolbarbas		Ascar "el mestizo"	ORCOS	*Ira ciega: El warlord está obligado a cargar contra la unidad enemiga que este a M al principio de su activación.
Paco "Ocaple"	Ared Hel Calafalas		Orcaple	ORCOS	<b>PORTEADORES DEL WARLORD:</b> Unidad de guardias exhausta al principio de la batalla elegida por el jugador contrario después del despliegue de ambos.



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:

LOS ENFRENTAMIENTOS SE VOLVIERON MÁS SERIOS, EN ESTA SEGUNDA RONDA, YA NADIE QUERÍA QUEDARSE ATRÁS Y ENTRAR EN LA CUEVA FUE LA PRIORIDAD DE MUCHOS DE LOS EJÉRCITOS, MIENTRAS OTROS EXPLORABAN LAS GRANDES SALAS DEL INTERIOR.

ADEMÁS YA SE COMENZABAN A CONOCER LOS SOLDADOS DE LOS EJERCITOS Y A FUNCIONAR COMO UNA MÁQUINA DE GUERRA ENGRASDA, NO COMO EN SUS PRIEMROS COMBATES Y ADEMAS, TAMBIÉN SE EMPEZARON A PRESENTAR LOS VERDADEROS ENEMIGOS QUE SURGIRÍAN EN LOS COMBATES POR EL TESORO DE KOR ERED DRUIN .

A ALGUNOS DE EJÉRCITOS LES COSTÓ SACAR ADELANTE SUS COMBATES O SE LES PUSO MUY CARA LA VICTORIA DEBIDO AL VAGAJE QUE LLEBVABAN DE LA BATALLA ANTERIOR, IBAN CON MUCHAS PENALIZACIONES COMO FUE EL CASO DE LAS LEGIONES PERDIDAS O EL MISMO THEODRID "EL OSCURO"... PERO LUCHARON POR INTENTAR SACAR UNA VICTORIA FRENTE A ENEMIGOS QUE NO LES PROPICIABAN NADA...

AQUELLOS QUE HABÍAN GANADO EN SUS ANTERIORES ENFRENTAMEINTOS SE VIERON BENEFICIADOS POR LOS DIOSES Y ESA VENTAJA SE NOTÓ EN EL CAMPO DE BATALLA, CONTINUANDO CON SU ESTELA ASCENDENTE COMO EL CASO DE LA COMPAÑÍA DREMREL & CO, NIENOR HOJA ROTA O SNORRI "CUERNO LARGO".

EN ESTA OCASIÓN LA RAZA DE LOS ENANOS YA NO FUE TAN DEMOLEDORA Y TUVIERON DESIGUAL FORTUNA. HUBO ENFRENTAMEINTOS FRATICIDAS ENTRE ELLOS, COMO LOS DE BERTHA LA DAMA DE HIERRO CONTRA LA COMPAÑÍA DREMREL & CO, LO QUE COMENZÓ CON UNA PEQUEÑA ENEMISTAD ENTRE CLANES, PODRÍA CONVERTIRSE EN UNA GRAN ENEMISTAD POR SIGLOS Y ASÍ SE COMENZÓ A VER LA FISURA ENTRE ELLOS, LO QUE POSIBLEMENTE EN SU DÍA PROPICIÓ LA CAIDA DE KOR ERED DRUIN....

LOS EJÉRCITOS DE BARBAROS DE KROMTON Y STROG LOGRARON SENDAS VICTORIAS PASANDO POR ENCIMA DE SUS ENEMIGOS Y ATRAVESANDO LA GRIETA, MOSTRANDO AL MUNDO QUE HAY QUE TENERLES EN CUENTA...

DESTACAR DOS DE LOS EJÉRCITOS QUE PESE A SUS DEROTAS, ARRIESGARON EN SU DECISIÓN Y SE INTERNARON MUCHO EN LA MONTAÑA, MUY CERCA DE LA PARTE INTERIOR DONDE PODRÍA ESTAR ENCERRADOS LOS TESOROS Y SECRETOS DE LOS ENANOS... THEODRID EL OSCURO Y LA SEÑORA CULEBRILLA KARSTEIN.... AUNQUE ESTA DECISIÓN TRAERÁ ALGUNA CONSECUENCIA EN SU PRÓXIMO COMBATE....

DOS EJÉRCITOS SE PERDIERON EN EL INTERIOR DE LA MONTAÑA Y TODAVÍA ESTÁ PENDIENTE SU ENFRENTAMIENTO, LOS ELFOS DE DAMARIEL ESTÁN ESPERANDO A LOS ORCOS DE K-BRON "APLASTACRÁNEOS"

EN EL INICIO DE ESTA TERCERA JORNADA, VARIOS EJÉRCITO SUFRIERON ENCUENTROS ALEATORIOS, PUBLIO C SKAOLON TUVO SUEÑOS CON UNA BRUJA QUE LE DESVELÓ ALGUNAS COSAS, LA SEÑORA CUEBRILLA KARSTEIN SE CRUZÓ CON EL MUERTO QUE HABLABA Y A THEODRID "EL OSCURO" LE LEYERON LAS RUNAS DEL DESTINO.

UN SUEÑO RECURRENTE APARECIÓ EN LA MENTE DE STROG "EL SANGRIENTO" DONDE UN EXTRAÑO SER APARECIÓ PARA ATRAERLE.... OBSESIONÁNDOLE CON ENCONTRARLE....

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"

