

Sangre y Oro





SANGRE Y ORO



SANGRE Y ORO, DOLOR Y GLORIA. SUEÑOS DE RIQUEZA Y PROMESAS DE CERVEZA Y CERDO ASADO CON ESPECIAS. TAN SOLO SON LAS ELUCUBRACIONES DE UN CEREBRO CANSADO DE ENFRENTARSE A LAS PEORES MAZMORAS POR UN MÍSERO PUÑADO DE MONEDAS.

QUIZÁ NO SEAS EL MÁS ESPAÑIOLITO DE ESTE VARIOPINTO GRUPO DEL QUE TE HAS RODEADO, PERO AHORA MISMO ERES EL MÁS LÚCIDO, DESPUES DE HABER GASTADO UN BUEN PUÑADO DE MONEDAS EN UNA CERVEZA QUE NO HAY GAZNATE QUE DISFRUTE. HABEIS ACABADO CON VUESTROS HUESOS TIRADOS EN UNA MESA DE LA PEOR TABERNA QUE PODÍAIS ENCONTRAR, PERO SEGURAMENTE NO PODÍAIS ASPIRAR A NADA MEJOR.

AL FONDE DE LA SALA HAY UNA MESA AÚN MÁS BORRACHOS QUE VOSOTROS, Y ENTRE EL BULICIO DE LA PARROQUIA LLEGA HASTA TUS OÍDOS UN SUSURRO ARRASTRADO POR EL VIENTO. UN SUSURRO QUE PENETRA EN LO MÁS PROFUNDO DE TU CABEZA CON PROMESAS DE GLORIA Y RIQUEZA. A CAMBIO... SOLO HAS DE PONER EN JUEGO TU VIDA.

DEL NORTE LLEGAN HISTORIAS DE UN LUGAR PERDIDO EN LAS MONTAÑAS GRISES. UN LUGAR QUE NADIE SABE DONDE SE ENCUENTRA PUES NADIA HA CONSEGUIDO REGRESAR CON VIDA PARA PODER TRANSMITIR ESA PRECIADA INFORMACIÓN. UNA FORTALEZA SECRETA LLENA DE TESOROS Y RIQUEZA, PERO QUE ESCONDE SECRETOS OSCUROS COMO LA NOCHE. NI SIQUIERA SABEIS QUE ESAS PALABRAS SEAN REALES O MEROS CUENTOS PARA CONTAR JUNTO A LA HOJUELA EN NOCHES OSCURAS. PERO NUNCA SE DEBE TOMAR EN VANO LA PALABRA DE UN BORRACHO, ASÍ QUE SIN SABER COMO, PREPARAIS VUESTROS EQUIPOS Y OS ENCAMILAIS MÁS ALLÁ DEL PÁRAMO, A LAS ESTRIBACIONES DE LAS MONTAÑAS GRISES.

Afilad las espadas, empuñad las hachas.... y que comience la aventura





60'~90'



COLMILLOS POR LA ESPALDA

Habéis conseguido llegar hasta el pie de las Montañas Grises sin mayores contratiempos, pero ante vosotros se abre cual coloso de roca, reino de Wargos temibles y de criaturas que se esconden en las sombras, plagado de barrancos, simas y laberínticas gargantas que te dan la bienvenida a una muerte segura. Pero la promesa de lo que os espera escondido en las montañas es más fuerte que el temor de perder una vida curtida en mil batallas que ha mirado a la muerte en infinidad de ocasiones. Ecos de aullidos os despiertan del ensimismamiento y os apremian a avanzar. No estais solos

MISIÓN: Llega a la puerta de la Guarida Secreta

FACCIÓN: Cánidos

PREPARATIVOS

Prepara el contador de Puntos de Reserva y Logros. El Jugador Oscuro debe gastar 10 Puntos de Reserva por el Líder, que será un Lobo Gigante, equipado con Colmillos

ELEMENTOS ESPECIALES

- a Portal Teletransporte b Aventurero caído c Altar
- d Espejo Mágico e Prisión Hombre Armas f Foso

MOBILIARIO

- 1 Cofre 2 Diana Arquería 3 Muñeco de Entrenamiento
- 4 Mesa de Hechicería

OTROS ELEMENTOS

- 1 Puerta 2 Trampilla 3 Puerta Secreta

LÍDER

- 1 Lobo Gigante equipado con Colmillos

Losetas

28B_b, 26A_b, 25A_b, emb_1, 101A_i,
27B_b, 33B_e, 19A_d, 06A_c, 17A_c,
19B_d, 07A_c, 29A_e.

REGLAS ESPECIALES

- Dejar siempre al menos 3 losetas de exterior montadas.
- Al descubrir la tercera loseta en vuestro viaje habeis llamado la atención de los Wargos, los cuales comienzan la persecución desde el inicio. Empieza solo 1 y al final de cada turno del JO se sumará otro Wargo a la cacería.
- En caso de que mateis a los Wargos porque os den caza, comenzaría la misma mecánica. En el siguiente turno aparecería un Wargo dos losetas por detrás.

CONCLUSIÓN

☐ Misión conseguida:

- 1px si se consigue realizar la misión en el primer intento.
- 1px si consiguen más puntos de logro que el J.O.
- 1px si abren todos los cofres y elementos especiales .

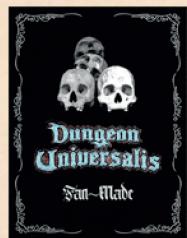
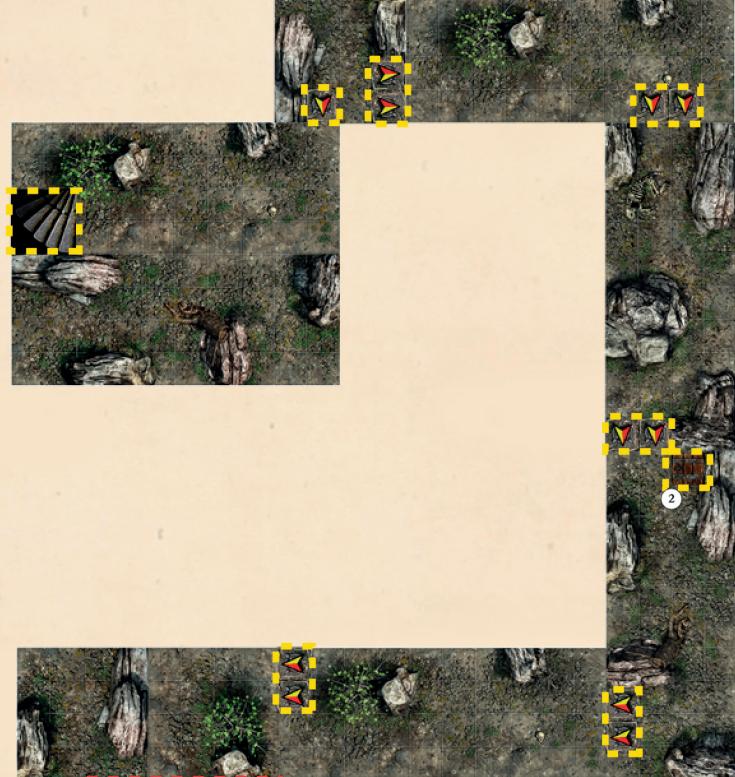
☐ Misión fallida:

- Puedes volver a intentar la misión con la ayuda de un Mercenario Humano

☐ Recompensas:

- Honor, gloria y todo el oro que puedas imaginar si sobrevives.

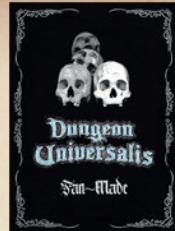
Colmillos en la Espalda



2



120'~150'



LA GUARIDA SECRETA

A veces hay que hacer mas caso a las palabras susurradas en la oscuridad de la peor taberna de la aldea. No hay mejor forma para soltar la lengua y obtener información que una buena jarra de cerveza Orcuss. Parece que aquel desventurado tenía razón y la información que os facilitó son algo más que leyendas que corren por el Norte sobre una guarida secreta. El viento arrastra voces que no se atreven casi a hablar sobre la Gran Criatura que vive confinada en los niveles inferiores, alimentada de esclavos, prisioneros y visitantes indeseables. Ante vosotros se encuentra una puerta que os adentra en la montaña donde los Bárbaros del Norte esperan. Dolor y gloria, sangre y oro.

MISIÓN: Derrota al líder de los Bárbaros

FACCIÓN: Bárbaros del Norte

PREPARATIVOS

Prepara el contador de Puntos de Reserva y Logros. El Jugador Oscuro debe gastar 8 Puntos de Reserva por el Líder, que será un líder de Clan con todas las habilidades y equipado con espada Bastarda y Escudo.

ELEMENTOS ESPECIALES

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| a Madriguera Gran Criatura | b Aventurero caído | c Precipicio |
| d Espejo Mágico | e Prisión Hombre Armas | f Gran Tesoro |

MOBILIARIO

- | | | | | |
|----------------------|----------------|------------------|----------------|----------------------|
| 1 Cofre | 2 Forja | 3 Estatua | 4 Trono | 5 Mecanismo 1 |
| 6 Mecanismo 2 | | | | |

OTROS ELEMENTOS

- | | | |
|-------------------------|--------------------------------|---|
| 1 Puerta | 2 Trampilla | 3 Puerta cerrada con llave (sin coste) |
| 4 Puerta Secreta | 5 Rastrillo (sin coste) | |

LÍDER

• Líder de Clan Bárbaro equipado con espada Bastarda y Escudo

Loseñas

101A_i, 22A_e, 101B_i, 11A_g, 14A_t,
33B_e, 19A_d, 10A_g, 11A_g, 34A_e,
22A_e, 04A_e, 21A_e, 24A_f, 01A_a,
36B_c, 08B_c, 20A_d, 15A_c, 12A_c,
20A_d, 05A_c, 19B_d, 42A_f

REGLAS ESPECIALES

- Si se activa el Mecanismo 1, se mostrará la Puerta Secreta de la sección del foso (si está siendo explorada o cuando se explore).
- Si se activa el Mecanismo 2, se mostrara la puerta secreta de acceso a la Sala Principal (si está siendo explorada o cuando se explore).
- Si son activados los 2 Mecanismos, se levantarán automáticamente los tres Rastrillos del nivel inferior y permanecerán abiertos sin bajarse.
- Los Rastrillos pueden levantarse con una prueba de fuerza y se mantienen arriba 1 turno. Al final del turno del JO se cerrarán automáticamente.

CONCLUSIÓN

() Misión conseguida:

- 1px si se consigue realizar la misión en el primer intento.
- 1px si consiguen más puntos de logro que el J.O.
- 1px si derrotan a la Gran Criatura y abren todos los cofres.

() Misión fallida:

- Puedes volver a intentar la misión con la ayuda de un Mercenario Humano

◆ Recompensas:

- Honor, gloria y todo el oro que puedas imaginar si sobrevives.

La Guarida Secreta

