

LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



COMIENZO OCTUBRE 2017
INSCRIPCIONES DEL 25 AGOSTO A 25 SEPTIEMBRE 2017
en rolestudio02@gmail.com
www.septimo grado.org

VÍ TEMPORADA DE GUERRA SAGA MADRID

ORGANIZADO POR: **CLUB DE ROL Y SIMULACIÓN**
PATROCINADO POR:
BALANCE WAR PAINTING WAR
FOOT SORE
AK interactive
CAPILOTA



NOMBRE DE LOS EJERCITOS.

Finalizado el plazo de inscripción contaremos con 9 warlords, 9 guardías y 12 guerreros repartidos entre los 10 ejércitos que componen esta VI Temporada de guerra de Saga.



Los asoladores



Fenrírsonr



Víking Bad



Mas hevys que una lluvia de hachas.



Píjus Magníficus



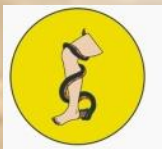
Frontera Norte



Míletes Septími



Lumen Dei



Los hijos de la Culebra



El Clan de los despojos

QUEDADA INAUGURAL DE LA VI TEMPORADA DE GUERRA SAGA

Día 22-09-17 viernes noche....



Primera gran quedada de la liga de saga donde se reunieron más de 20 personas, jugando en una gran mesa...




Saludos, risas, tiradas de dados todo ello aderezado con la hidromiel de Viking Bad.

Ya se pudo empezar a atisbar como será esta VI Temporada de guerra.... Auguro que será muy dura y cara de conseguir el objetivo de pasar a la fase final...



Datos de los jugadores para poder ponerse en contacto en las partidas.

JUGADOR	GRADO	EJERCITO	ESTANDARTE	BANDA	BANDA
Theodrid	Warlord	Asoladores		Pictos	2 guardias, 3 guerreros, 1 Attecotti, 1 Levas y 1 exploradores
Muratomo	Guerrero			Norse-Gael	4 guardias , 3 guerreros y Sigurd Hlodvisson
Kaool	Warlord			Sajones	1 Hengist y Horsa, 3 guardias, 3 guerreros y 1 Desertores romanos
Fede	Guerrero	Fenrirsonr		Vikingos	Ragnar logbrook, 4 guardias y 3 Guerreros
Gakis	Guerrero			Pagan Rus	4 guardias, 3 guerreros, 1 levas
Javier Kano	Guerrero			Jomsvikings	Sigvaldi, 4 Guardias y 3 guerreros
Manu	Guardia	Hijos de la culebra		Moros	2 guardias, 1 Levas, 1 guardia Negra, y 4 guerreros
Miguel	Warlord			Sarracenos	Saladino, 3 guardias, 2 guerreros, 1 levas y 1 nafattum
Diegorg	Warlord			Mutawia	5 puntos de guardias y 3 de guerreros
Artiro	Guardia	Viking Bad		Jomsvikings	Sigvaldi, 4 Guardias y 3 guerreros
Ernesto	Guardia			Norse-Gael	5 guardias, 2 guerreros y 1 leva
Helios	Guardia			Bizantinos	Líder: Uldin, 3 Guardias, 3 Guerreros y 1 Levas

Alex Bolumar	Guardia	Frontera Norte		Scotos	3 guardias, 4 guerreros y 1 levas
Luciano	Guardia			Vikingo	Harald Hardrada, 3 guerreros, 3 guardias y 1 leva
Ocaple	Warlord			Scotos	Macbeth, 2 guardias, 4 guerreros y 1 monjes furiosos
Erekose	Guardia	Pijus Magnificus		Romanos	Aetius , 2 guardias, 4 guerreros y 1 leva
Sergio Nieto	Guerrero			Romanos	Aetius 1 , 3 guardias, 3 guerreros y 1 leva
Murazor	Warlord			Visigodos	
Ronin Nita	Warlord	Mas heavy que una lluvia de hachas		Jomsvikings	Sigvaldi, 6 guardias y 1 guerreros
Syberia	Guerrero			Norse-Gael	4 guardias, 3 guerreros y 1 clérigo
Kapi	Guerrero			Vikingos	2 guardias, 4 guerreros y 1 levas
Ephedrine	Guerrero	Milites Septimi		Milites	5 guardias y 3 guerreros
Jose	Guerrero			Milites	4 Guardias, 3 Guerreros y el personaje
Kelemvor	Warlord			Milites	5 guardias, 2 guerreros y 1 personaje
Alfredo Garcia	Guerrero	Lumen Dei		Anglosajones	4 guerreros, 2 levas, 1 monjes cabreados y consejero espiritual
Puchini	Guerrero			Cruzados	3 guardias, 3 guerreros, 1levas y 1 perros
Viriato	Warlord			Anglosajones	
Cratylo	Guerrero	El Clan de los Despojos		Jomsvikings	4 Guerreros y 4 guardias
Adrian	Guerrero			Milites	5 Guardias, 2 guerreros y 1 clérigo
Pablo Cobo	Guardia			Milites	3 guardias, 3 guerreros, 1 leva y 1 clérigo

Emparejamientos primera jornada.

JORNADA 1	1 al 22 octubre
Kaool	Ernesto
Diegorg	Artiro
Murazor	Alfredo
Viriato	Luciano
Ocaple	Kapi
Kelemvor	Helios
Theodrid	Ephedrine
Miguel "Culebras"	Fede
Ronin Nita	Javier Kano
Alex Bolumar	Jose
Erekose	Puchini
Manu	Cratylo
Sergio Nieto	Muratomo
Gakis	Pablo Cobo
Syberia	Adrian

1ª JORNADA: SEMANA 1 OCTUBRE AL 22 OCTUBRE

ESCENARIO: BATALLA EN EL VADO.

Mucha suerte a todos y Buen comienzo de Campaña.

UNA VEZ TERMINADOS LOS COMBATES, EL VENCEDOR DEL COMBATE DEBERA ENVIAR UN MAIL CON EL RESULTADO DEL COMBATE, QUIEN HA VENCIDO Y QUIEN HA SIDO DERROTADO O SI HA SIDO EMPATE, E INDICANDO SI ALGUNO DE LOS WARLORDS HA CAIDO EN COMBATE. EN CASO DE EMPATE SORTEAR CON 1D6. AL MAIL kowrolseptimogrado@gmail.com.

Wyrd bíd ful araed...

5.

BATALLA EN EL VADO

DESCRIPCIÓN

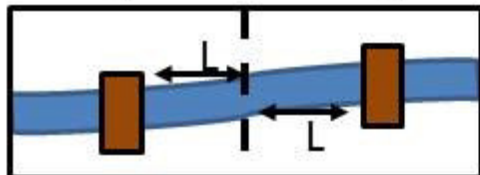
En medio de la mesa desde uno de los lados cortos hasta el otro, corre un río. Debe tener un ancho entre *S* y *M*.

A *L* del centro del río, tanto hacia la derecha como hacia la izquierda, hay

Un puente o un vado con una anchura entre *S* y *M*.

El río no se puede cruzar, excepto por los vados o puentes, que cuentan como terreno abierto.

Cada jugador, empezando por el jugador que saque más en una tirada de 1D6, puede colocar una pieza de terreno en su lado de la mesa a más de *S* de cualquiera de los vados o puentes.



DURACIÓN DEL JUEGO

La partida dura 7 turnos completos

DESPLIEGUE

Lanza los dados para elegir uno de los lados largos de la mesa (en caso de empate quien tenga la barba más impresionante gana). El ganador elige uno de los lados largos de la mesa y despliega en él al menos la mitad de sus miniaturas a *L* del borde.

Su oponente despliega entonces toda su Banda dentro de *L* de su propio borde de la mesa.

Finalmente el primer jugador despliega el resto de su Banda dentro de *L* de su borde de la mesa.

El primer jugador se determina tal y como viene al comienzo del libreto.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida cada jugador cuenta sus Puntos de Victoria. Al contrario que en otros, los PV's en este escenario no se consiguen por matar miniaturas enemigas, sino por las miniaturas de tu Banda que estén en el lado opuesto del río al final de la partida.

Cada miniatura al otro lado del río (en la mitad de la mesa del enemigo) cuenta para conseguir PV's. Tu Señor de la Guerra te da 3 PV's, cada Guardia 1 PV, 1 PV por cada dos Guerreros, 1 PV por cada tres levas.

Noticias de la organización.

Para redondear puntos de la liga a 30 puntos en juego para cada jugador y beneficiar a la Temporada de guerra, la organización propondrá una jornada extra, que será la 10ª, antes de las fases finales, siempre que se cumpla el calendario propuesto, de tal manera que si alguna de las jornadas se pueden adelantar por haber combatido ya todos los jugadores, al tener 3 semanas para jugar, si en dos semanas están todas las partidas realizadas, adelantamos las partidas de la siguiente jornada y así ganamos tiempo para la 10ª jornada.

Así podemos jugar una jornada más de liga, con el beneficio para todos de poder realizar un combate más.... (Serían 10 en vez de 9)

Se irá comunicando con tiempo si se prevé que saldrá adelante la iniciativa o por el contrario, si no se pueden avanzar jornadas la liga, se queda tal y como esta inicialmente....