

LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



LOS RESULTADOS DE ESTA PRIMERA FORNADA DE GUERRA.

JORNADA 1

Kaool	Derrota-Victoria	Ernesto
Diegorg	Victoria-Derrota	Artiro
Murazor	Victoria-Derrota	Alfredo
Viriato	Victoria-Derrota	Luciano
Ocaple	Victoria-Derrota	Kapi
Kelemvor	Victoria-Derrota	Helios
Theodrid	Victoria-Derrota	Ephedrine
Miguel "Culebras"	Derrota-Victoria	Fede
Ronin Nita	Victoria-Derrota	Javier Kano
Alexbm	Victoria-Derrota	Jose
Erekose	Derrota-Victoria	Puchini
Manu	EMPATE	Cratylo
Sergio Nieto	Victoria-Derrota	Muratomo
Gakis	Victoria-Derrota	Pablo Cobo
Syberia	Victoria-Derrota	Adrian

TABLA CLASIFICATORIA INDIVIDUAL DEFINITIVA JORNADA 1.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJIC	PJMC	PJSC	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Kelemvor	Milites Septimi	Britanos		1		1			1	27		4
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael		1		1			1	27		4
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos		1		1			1	25		4
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	1			1			1	24		4
Ocaple	Frontera Norte	Scotos	1			1			1	19		4
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	1			1			1	17		4
Puchini	Lumen Dei	Cruzados			1	1				22		3
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus			1	1				21		3
Theodrid	Asoladores	Pictos	1			1				20		3
Fede	Fenrirsonr	Vikingos			1	1				19		3
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael			1	1				15		3
Ronin Nita	Mas hachas	Norse-Gael	1			1				14		3
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	1			1				13		3
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	1			1				10		3
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings			1		1		1	22		2
Kaool	Asoladores	Sajones	1					1	1	22		1
Manu	Hijos de la culebra	Moros	1				1			16		1
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings			1			1	1	10		1
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	1					1		22		0
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings			1			1		20		0
Ephedrine	Milites Septimi	Milites			1			1		20		0
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos		1				1		19		0
Helios	Viking Bad	Hunos			1			1		18		0
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	1					1		18		0
Muratomo	Asoladores	Norse-Gael		1				1		18		0
Jose	Milites Septimi	Milites			1			1		15		0
Kapi	Mas hachas	Vikingos			1			1		13		0
Adrian	Clan despojos	Milites		1				1		13		0
Alfredo Garcia	Lumen Dei	Anglosajones			1			1		12		0
Luciano	Frontera Norte	Vikingo			1			1		12		0

TABLA CLASIFICATORIA POR EQUIPOS DEFINITIVA JORNADA 1.

EJERCITO	ESTANDARTE	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PTOS
Pijus Magnificus		3	2		1	1	60	7
Mas heavy que una lluvia de hachas		3	2		1	1	54	7
Lumen Dei		3	2		1	1	51	7
Fenrirsonr		3	2		1	1	50	7
Frontera Norte		3	2		1	1	41	7
Hijos de la culebra		3	1	1	1	1	59	5
Milites Septimi		3	1		2	1	62	4
Asoladores		3	1		2	1	60	4
Viking Bad		3	1		2		53	3
Clan de los Despojos		3		1	2	1	53	2

Recordar que la puntuación por equipos es lo que lleva a las fases finales.

LA CRONICA DE KAOL.

Buenos días participantes:

Primera jornada de liga jugada y ya podemos sacar las primeras conclusiones con las estadísticas en la mano.

La primera y de la que nos sentimos más orgullosos es de que el sistema de emparejamientos funciona. Quizás con una jornada es difícil aventurarlo pero ningún equipo ha ganado todo y ningún equipo ha perdido todos sus encuentros.

Indudablemente el factor suerte está ahí, pero la igualdad que se pretendía está en la tabla y es innegable.

En esta jornada se dieron algunos momentos épicos, supuestos novatos como Fede y Ernesto vencieron a sus rivales supuestamente jugadores pro (Culebras y Kaoool), alcanzando la gloria.

Otros jugadores veteranos si dieron lo que se esperaba de ellos y algunos salvaron el culo de sus equipos como Diego, Kelemvor o Theodrid que hicieron partidas magistrales y salvaron los muebles para sus equipos.

Muchos equipos empatados a 7 puntos hacen vislumbrar que la cosa va a estar muy reñida.

Veremos los que aguantan el tirón, los que son capaces de remontar o los que se hunden en la clasificación.

En la clasificación particular también hay muchos jugadores con la puntuación máxima de 4 algunos de ellos supuestos novatos como Sergio Nieto, Gakis , Puchini o Syberia, que se enfrentaron a otros jugadores de su misma categoría y los vencieron, algunos de forma aplastante. Veremos cuando suba el nivel si siguen en los puestos de arriba.

Las estadísticas nos dan otro dato y es que no basta con ganar. Muchos jugadores ganaron sus partidas pero el punto de matar al warlord enemigo da mucho juego y algunos aplastaron a sus enemigos de tal forma que tienen 4 puntos. Matar al warlord son 9 puntos en juego a lo largo de la liga, igual que conseguir la victoria en tres partidas. Va a ser muy decisivo.

Los equipos que estáis arriba no bajéis la guardia, después de la primera jornada se ha demostrado que no hay rival fácil y que en según qué circunstancias cualquier te puede hacer un roto.

Y los que estáis abajo no desesperéis que ya habéis visto que siendo 3 se le puede dar la vuelta a la tortilla en una jornada. Los Pijus Magnificus y los hijos de Fenrir no van a estar mucho tiempo allí arriba por Odín lo juro.

Por otra parte me gustaría animar a los equipos a hacer piña y ayudarse aconsejándose entre ellos. Al final estáis todos en el mismo barco. Si hay una clasificación individual, pero vuestros compañeros de equipo juegan contra rivales vuestros también, y necesitáis de sus victorias.

Desearos mucha suerte y prepararos para la siguiente jornada que es de las de masacrar a cascoporro y sumar puntos, por que matar al warlord enemigo da 4 puntos y la victoria en la batalla.

SORTEO DE LA SEGUNDA TEMPORADA DE GUERRA

JORNADA 2

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

2ª JORNADA: SEMANA 16 OCTUBRE AL 05 NOVIEMBRE.

Gracias a los combatientes adelantada una semana de la previsión.

ESCENARIO: CHOQUE DE SEÑORES

Mucha suerte a todos.

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 O rulestudio02@gmail.com

Wyrd bíd ful araed...

I. CHOQUE DE SEÑORES

Un campo de batalla... Dos caudillos poderosos deseosos de resolver sus diferencias con el acero. Rivalidad, honor, codicia o venganza, las razones de esta disputa se han perdido en las brumas del tiempo. ¿A quién le importa? Las sagas las escriben los ganadores...

Preparación

Se juega en un tablero de 120 x 90cm.

El escenario se coloca según las reglas descritas en las páginas 106 y siguientes de SAGA - Las Cruzadas.

Duración del juego

Ver Condiciones de Victoria

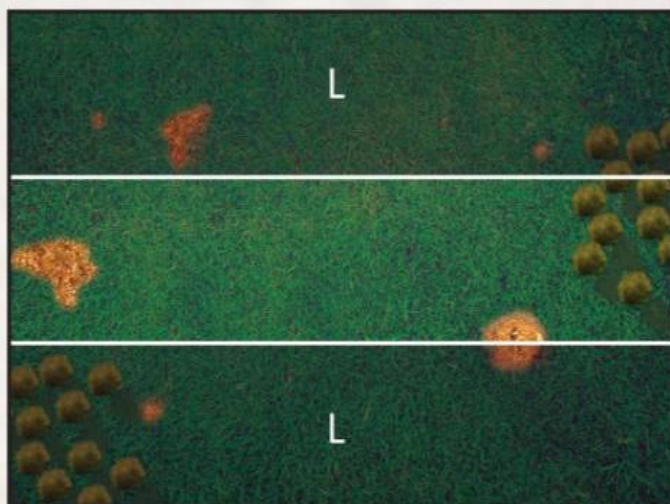
Despliegue

Haz la tirada para ver quien empieza el despliegue. El ganador despliega su Señor de la Guerra dentro de **L** del lado largo del tablero que elija. Su rival lo hace en el lado opuesto y después sus Levas dentro de **L**.

El primer jugador despliega primero sus Levas y después sus Guerreros dentro de **L** de su lado del tablero. Su oponente despliega entonces primero sus guerreros y después sus unidades de Guardias dentro de **L** de su lado del tablero.

Finalmente el primer jugador despliega sus unidades de Guardias dentro de **L** de su lado de la mesa.

Ambos lanzan un D6 y el que saque más empieza el juego.



Condiciones de victoria

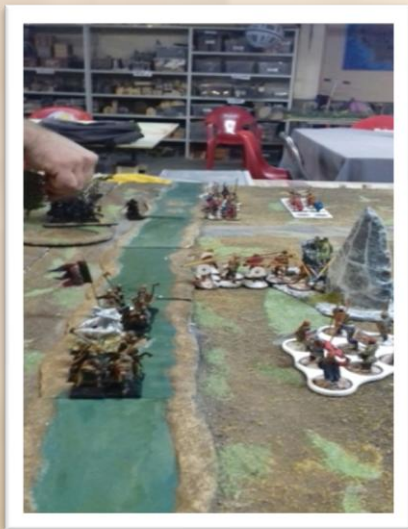
Un jugador gana si mata al Señor enemigo.

- Si los dos Señores caen al mismo tiempo (como puede suceder en un cuerpo a cuerpo), el juego termina con un empate.
- Si se han jugado seis turnos sin que un Señor sea asesinado, la victoria la decide el total de Puntos de Victoria. El jugador con la puntuación más alta será el ganador.
- Si ambos jugadores tienen el mismo total, el juego termina con un empate.

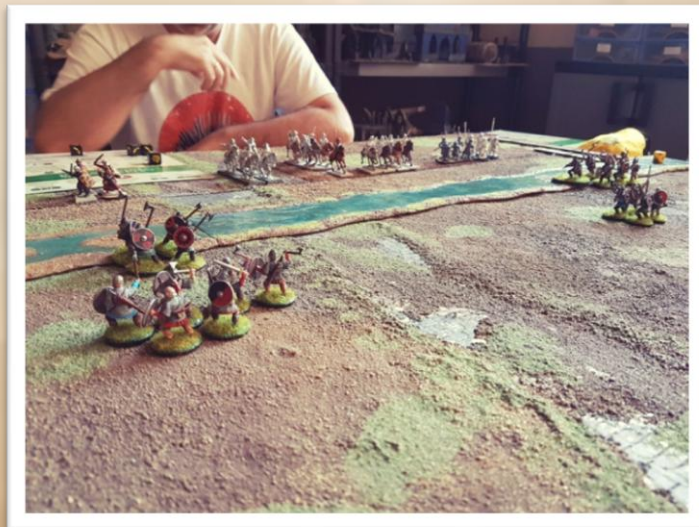
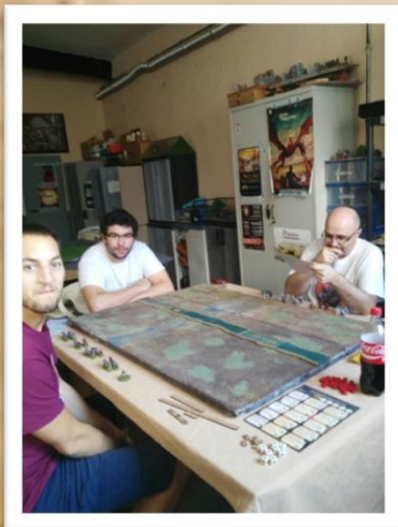
IMÁGENES DE LA JORNADA.



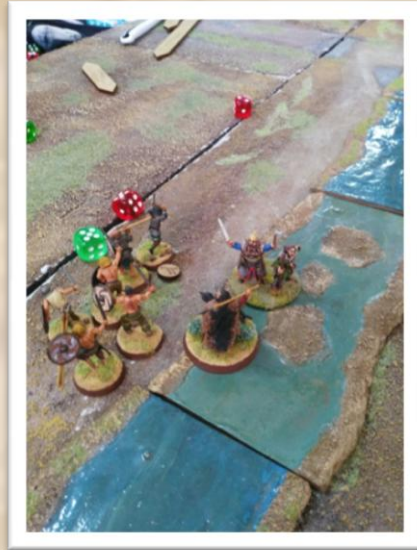
Los Visigodos de Murazor contra anglosajones de Alfredo.



Guerra civil por el Kaghanato de Kiev Pablo y Gakis (Angel).



Artíro y sus Jomsvíkings se enfrentan a los mutawí de Díegorg bajo la mirada de Manu, otro de "los hijos de la culebra"



Guerra civil de jomsvíkings Ronín contra Kano.



La sorprendente táctica de Luciano cediendo un vado... aunque al final no dio todo el resultado esperado.



Cuidado con el Pícto os espera sobre su escudo para mataros.....

Modificación ampliación de las normas de la liga.

1.-Al comenzar la 1ª jornada incluimos la norma, que los jugadores deberían apuntar los puntos de muerte que causan, para utilizarlos como medida de desempate en el caso de haber warlords o ejércitos que empaten en puntos y puedan así desempatar, así como serán usados también para más cosas de las que iremos informando más adelante.....

Lo pusimos en el whassapp del grupo de Saga y quizás hubiera sido mejor enviar un mail con la norma, así que lo comunicamos oficialmente por aquí.

2.-Recordar a todos que se debe enviar los resultados de los encuentros a los mail de los organizadores, cuanto antes mejor para poder ir actualizando las jornadas:

Rulestudio02@gmail.com o kowrolseptimogrado@gmail.com mejor usar estos correos que no por el grupo de whassapp ya que si hay muchos mensajes la información se puede perder.

3.-Informar además que todos los Domingos-Lunes actualizaremos en la página web de Séptimo grado la tabla clasificatoria correspondiente a cada jornada y la última actualización de la jornada se hará por medio del periódico.

4.- Debido a las dudas surgidas con los tres dados de cortesía, seguiremos las normas del reglamento de las Cruzadas. Todo aquel escenario que se decida quien inicia la partida al azar, tirando un dado, el que no comience la partida, tendrá tres dados saga de cortesía para empezar. En el resto de escenarios en los que se estipule quien empieza y quien va en segundo lugar se seguirán las normas del escenario.

Muchas gracias a todos por la implicación que se está teniendo y las ganas con las que estáis combatiendo...

Un saludo...



Club de rol y simulación