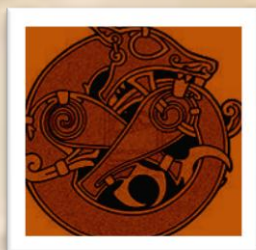


LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



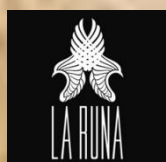
COMIENZO 1 OCTUBRE 2017
INSCRIPCIONES DE 25 AGOSTO A 25 SEPTIEMBRE 2017
en rulestudio02@gmail.com

www.septimogrado.org

VÍ
TEMPORADA
DE
GUERRA
SAGA
MADRID

ORGANIZADO POR PATROCINADO POR

AK interactive
BREAKING WAR PAINTING WAR
LA Roca
LITTLE BIG MEN STUDIOS
FOOTSORE miniatures
CANTIGAL



LOS RESULTADOS DE ESTA 3ª JORNADA DE GUERRA

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

RESULTADOS DE LA JORNADA 11 "El reto".

Ernesto	Derrota-Victoria	Diegorg
---------	------------------	---------



TABLA CLASIFICATORIA INDIVIDUAL DEFINITIVA 3ª JORNADA.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	4	4			2	73		14
Fede	Fenrirsonr	Vikingos	3	3				45		9
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	3	3				34		9
Kelemvor	Milites Septimi	Milites	3	2	1		1	63		8
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael	3	2		1	2	49		8
Ocaple	Frontera Norte	Scotos	3	2		1	2	41		8
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	3	2	1		1	35		8
Theodrid	Asoladores	Pictos	3	2	1			54		7
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	3	2		1	1	48		7
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael	3	2		1	1	39		7
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos	2	2			1	37		7
Kapi	Mas hachas	Vikingos	3	1	1	1	1	40		5
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	3	1	1	1	1	39		5
Ronin Nita	Mas hachas	Jomsvikings	3	1	1	1	1	29		5
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	3	1	1	1		66		4
Jose	Milites Septimi	Milites	3	1	1	1		48		4
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus	3	1	1	1		45		4
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings	3	1	1	1		39		4
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos	3	1		2		49		3
Ephedrine	Milites Septimi	Milites	3	1		2		48		3
Pucchiny	Lumen Dei	Cruzados	3	1		2		32		3
Manu	Hijos de la culebra	Moros	3		2	1		57		2
Kaool	Asoladores	Sajones	3		1	2	1	39		2
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings	2		1	1	1	35		2
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings	3		1	2	1	29		2
Helios	Viking Bad	Hunos	3		1	2		42		1
Adrian	Clan despojos	Milites	2			2		32		0
Alfredo García	Lumen Dei	Anglosajones	3			3		30		0
Muratomo	Asoladores	Norse-Gael	3			3		27		0
Luciano	Frontera Norte	Vikingo	3			3		24		0



TABLA CLASIFICATORIA POR EQUIPOS DEFINITIVA JORNADA 3ª.

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

EJERCITO	ESTANDARTE	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PTOS
Pijus Magnificus		8	6	1	1	1	127	20
Hijos de la culebra		10	5	2	3	2	169	19
Mas heavy que una lluvia de hachas		9	4	2	3	3	118	17
Frontera Norte		9	4	1	4	3	100	16
Milites Septimi		9	4	2	3	1	159	15
Fenrirsonr		9	4	2	3	1	119	15
Viking Bad		9	3	2	4	1	120	12
Asoladores		9	2	2	5	1	120	9
Clan de los Despojos		7	2	1	4	2	115	9
Lumen Dei		9	2	1	6	1	101	8

LA CRONICAS DE KADOL.

Esta tercera jornada fue bautizada como la jornada de los empates.

Así ha sido pero en menor medida de lo que cabía esperar. Por norma general en este escenario la veteranía se ha impuesto y ningún jugador con experiencia ha perdido, es mas muchos de ellos se alzaron con la victoria.

Los jugadores veteranos que se enfrentaron a jugadores nuevos dejaron patente que la experiencia es un grado.

Dicho esto podemos ver como Diego puso freno a la carrera meteórica de Syberia, Ocaple, Culebras y Murazor hicieron también lo propio con algunos jugadores menos experimentados.

Dentro de los jugadores revelación después de tres jornadas Fede destaca como su máximo exponente ganando con autoridad el escenario de esta jornada. Todo esto con el permiso de Ernesto que pese a haber perdido “El reto” tiene que jugar la partida de esta jornada, en la misma circunstancia se encuentra el tercer novato de oro Sergio Nieto.

En cualquier caso la contundencia y autoridad con la que Fede está ganando sus partidas le hacen brillar con luz propia.

La clasificación se aprieta por arriba y por abajo destacando en cabeza a Diego que pese a haber jugado una partida más que el resto cuenta sus partidas por victorias. Despunta pues por encima del resto de jugadores y conduce a su equipo hacia la victoria. Sin lugar a dudas estará en el podio de la liga y por lo que parece en lo más alto.

Este hecho unido a la victoria de Culebras en esta jornada ha catapultado a los hijos de la culebra al segundo puesto de la clasificación, por detrás de los intratables Pijus Magnificus.

Los resultados cosechados por los romanos, que en ningún momento de la liga han flaqueado, les sitúan como el equipo líder indiscutible. Cohesionados, puntuando bien todos los miembros del equipo y unidos como un bloque ningún equipo es capaz de alcanzar sus cotas de regularidad.

En el momento de escribir estas líneas y con dos partidas menos que los hijos de la culebra los Pijus Magnificus van en cabeza.

En el centro de la tabla 4 equipos luchan por el cuarto puesto de la clasificación, en una encarnizada lucha en la que no hay cuartel. Milites Septimi, Frontera Norte, Hijos de Fenrir y más heavys que una lluvia de hachas se disputan el apretadísimo 4 puesto.

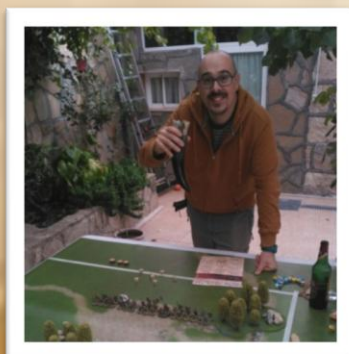
En la parte baja de la tabla, Despojos, Lumen dei y Asoladores se disputan el dudoso honor de no ser cucharas de madera, pero se intuye que estos equipos empiezan a descolgarse en la clasificación y pierden muchísimas posibilidades de clasificarse.

Una jornada en la que las victorias suman 3 puntos como en el resto de jornadas, pero que con un porcentaje alrededor del 50% de empates hace que esos tres puntos valgan su peso en oro.

El escenario de esta jornada ha recibido muchas críticas, más incluso. Más de uno me habréis oído comentar que el escenario es “una puta mierda”, y efectivamente después de jugarlo mi percepción no es de que sea “una puta mierda”, tan solo una mierda. Dejando ambigüedades explícitas en la forma de desplegar escenografía, conseguir los objetivos, puntuar y algunos detalles más hacen que el escenario necesite de una profunda revisión para que sea un escenario equilibrado.

Dicho lo cual el próximo escenario será Terreno Sagrado, un escenario muy testeado, muy táctico y muy exigente. Además este escenario no promociona las ventajas de caballería, tropas de disparo u otras cualidades. Prepararos porque en este escenario se hace tabla rasa y vuestro ingenio será vuestro mejor aliado. Indudablemente un enemigo que le vaya bien a vuestra banda facilitara la cosa pero andaros con ojo.

Un saludo a todos y nos vemos en el campo de batalla.



SORTEO DE LA VI TEMPORADA DE GUERRA (LIGA SAGA MADRID)

JORNADA: 4ª SEMANA.

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

Fechas: 28 noviembre 2017 al 18 Diciembre 2017

ESCENARIO: TERRENO SAGRADO.

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 rulestudio02@gmail.com o kowrolseptimogrado@gmail.com

Wyrd bíd ful araed...

Escenario de combate 3ª jornada. TERRENO SAGRADO

Los Señores se enfrentan en terreno sagrado. No importa el coste, hoy habrá una demostración de fuerza y el Señor que resulte victorioso, será el Jefe supremo...

Preparación

La partida se juega en una mesa de 120 x 90 cm

Coloca una colina en el centro de la mesa que no puede ser mayor de **L** ni de largo ni de ancho.

Entonces cada jugador coge un elemento de escenografía (de la lista de la página 107 del reglamento SAGA-Las Cruzadas) que no sea una construcción y colocarlo entre **L** y **2xL** de uno de los lados largos de la mesa (cada jugador elige uno de los lados). Esos elementos de escenografía deben estar por entero dentro de **L** y **2xL** del borde de la mesa.

No hay ningún otro elemento de escenografía en este escenario.

Duración del juego

La partida dura 8 turnos.

Despliegue

Lanza 1D6 para decidir quien empieza (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 una unidad dentro de **M** de su borde del tablero.

Su oponente despliega entonces una de sus unidades dentro de **M** de su propio borde de la mesa.

Los jugadores se alternan desplegando una unidad cada vez hasta que todas las unidades de cada banda se hayan desplegado.

El jugador que termine de desplegar primero, empieza la partida.

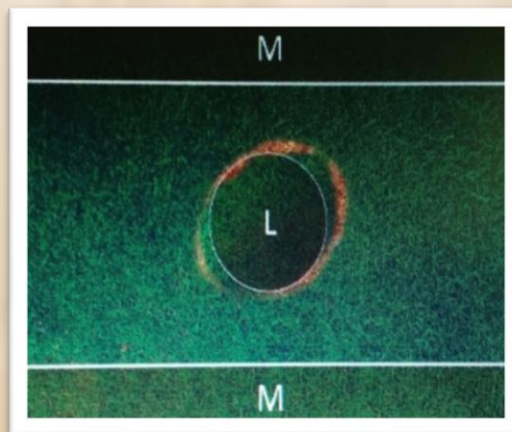
Condiciones de victoria

Al final de cada turno de un jugador, empezando por el segundo turno su oponente, cuenta cuantos PVs ha conseguido ese turno. El número de PVs se basa en las figuras que haya posicionadas en cada uno de los tres elementos de escenografía de acuerdo con las instrucciones de este capítulo (por ejemplo, tu Señor de la Guerra te da 3 PVs, cada Guardia 1 PV, un PV por cada dos Guerreros, etc.). Así, si al final del turno de tu oponente tienes dos Guerreros en el primer elemento, cuatro Levas y un Guardia en el segundo y nada en el tercero, conseguirás 4 PVs ($1+2+1=4$).

Durante un turno, ningún lado puede reclamar más de 8 PV en un solo elemento escenográfico (por ejemplo, el máximo de PVs que se pueden conseguir en un turno es 24, 8 de cada objetivo escenográfico).

El número de puntos ganado en cada turno se suma al del turno anterior (anotadlos al final de cada turno de jugador).

Al final del 8º turno, el jugador que tenga más PVs, gana.



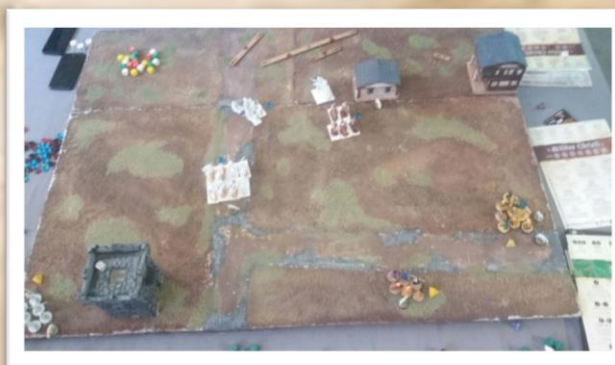
IMÁGENES DE LA JORNADA.



La revelación de la VI temporada Ernesto de Viking Bad en su enfrentamiento del "Reto" contra el Campeón Díegorg



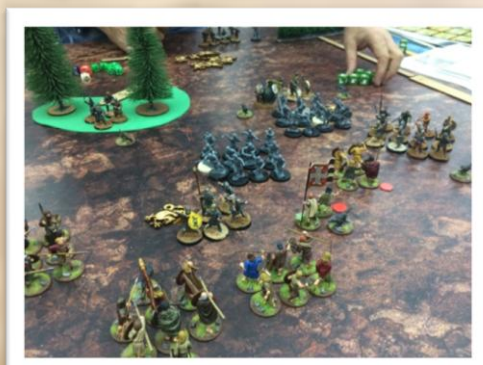
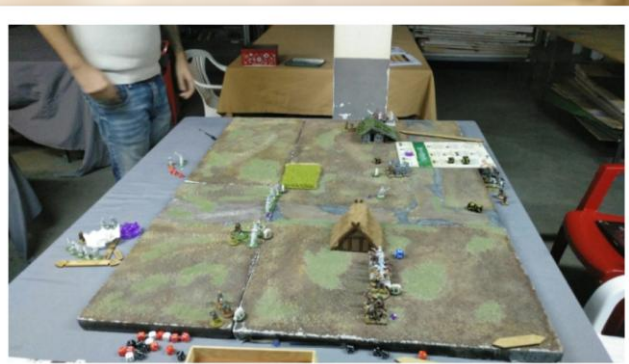
Cuando Alah te ayuda Manu saca 16 de 19 impactos.



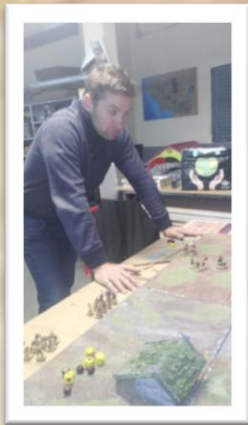
La táctica que casi le lleva a la victoria turno 4 con 4 ovejas...



Díegorg contra otra promesa Syberia que se lo uso difícil. Último turno y victoria para los Mutawí de Díegorg "El imparable"



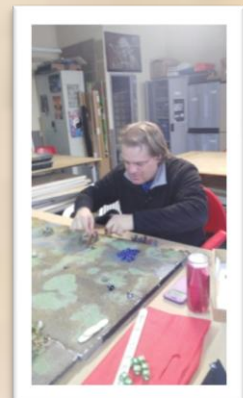
Los Scotos de Alexbm a por las tropas de Athelstan de Viriato.



Dura partida de kano contra los romanos. Todas miradas puestas en la partida.... Ererose "el Centurión de Roma"



Gran quedada nocturna para combatir la tercera jornada con 4 partidas y nuevos Warlord a los que veremos en breve en los campos de batalla...

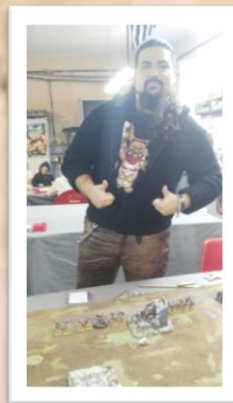


Duelo de caballeros vikingos contra anglosajones...

Fedetroll el invicto hijo de Odín



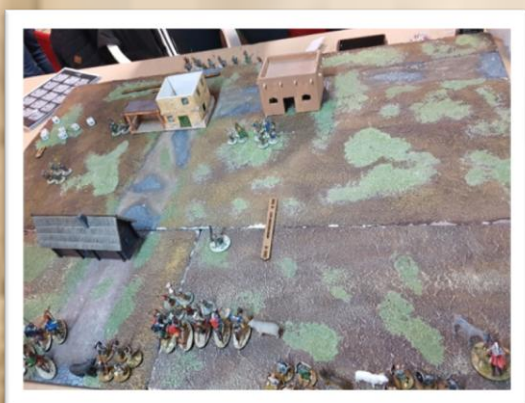
Jomsborgs (Ronín) y Russos (Gakís) en combate.



El gran caudillo jomsvíkings antes de licenciar a sus chicos



Con esto los pagan Russ salvan la partida contra unos locos jomsvíkings este tipo no pudo aguantar los 6 turnos..... al varhala con mucha ira.....



Los Visigodos de Murazor consiguen las cinco ovejas? ¿esos?



Cuidado con la caballería, "¡que vienen! ¡que vienen!"

Modificación/ampliación de las normas de la liga.

1.- Los siguientes jugadores han modificado sus bandas:

- Muratomo de los Asoladores cambia de Norse Gaels a Vikingos....
Ragnar 4 de guardías y 3 de guerreros.

- Ronín de los "Mas hachas" cambia de Jomsvikings a tribus de las estepas...
4 guerreros, 2 levas y 1 advisor

2.- Termina esta jornada 4ª, los jugadores podrán realizar cambios en la configuración en cuanto a levas, guerreros, guardías y los heroes de sus bandas y deberán enviar sus cambios a rulestudio02@gmail.com

3.- Quedan aún dos partidas pendientes de esta 3ª jornada, por no haber cuadrado fechas. Deberán jugarse antes de la finalización de la semana que viene, como todavía estamos dentro del plazo inicial publicado en el Foro se les dará esta semana de margen y si no juegan, se les sancionará con -1 punto por cabeza. Como bien establecen las reglas de la VI campaña de Guerra .

Se recomienda a todos los grandes señores de la guerra, que no dejen sus partidas para el final de la jornada, pensando que les da tiempo de sobra, pues un contratiempo tuyo o del rival te puede hacer que no tengas mas margen de tiempo posible para combatir.... Así que quedar mejor antes que después...

Organizan la VI Tempora de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

