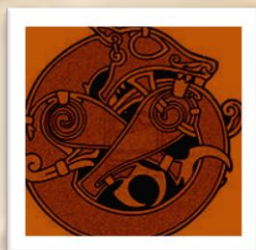


LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



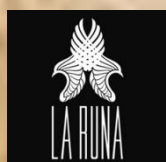
COMIENZO 1 OCTUBRE 2017
INSCRIPCIONES DE 25 AGOSTO A 25 SEPTIEMBRE 2017
en rulestudio02@gmail.com

www.septimogrado.org

VÍ TEMPORADA DE GUERRA SAGA MADRID

ORGANIZADO POR PATROCINADO POR

CLUB DE ROL Y SIMULACIÓN
BREAKING WAR PAINTING WAR
FOOTSORE miniatures
LA RUINA
LITTLE BIG MEN STUDIOS
AK interactive
CANTIGAL





LOS RESULTADOS DE la 4ª JORNADA DE GUERRA

JORNADA 3 Pendiente

Ernesto 	EMPATE	Adrian
---	--------	--------

JORNADA 4		
Muratomo 	Derrota-Victoria	Artiro
Fede 	Derrota-Victoria	Kelemvor
Gakis 	Victoria-Derrota	Murazor
Javier Kano	Victoria-Derrota	Alexbm 
Ephedrine	Derrota-Victoria	Helios
Syberia 	Derrota-Victoria	Kaool
Jose	Victoria-Derrota	Adrian
Erekose	Victoria-Derrota	Ocaple
Alfredo	Derrota-Victoria	Manu
Theodrid 	Derrota-Victoria	Pablo Cobo 

JORNADA 11		
Miguel "Culebras"	EMPATE	Kapi
Ernesto	Derrota-Victoria	Diegorg
Sergio Nieto	EMPATE	Pablo Cobo
Ronin Nita	Victoria-Derrota	Ephedrine 
Manu 	Derrota-Victoria	Kaool



WARLORD MUERTO EN COMBATE

PJ-PARTIDAS JUGADAS PG-PARTIDAS GANADA PE-PARTIDAS EMPATADAS PP-PARTIDAS PERDIDAS

WM- WARLORDS MATADOS PM-PUNTOS MASACRE CAUSADOS PTOS-PUNTOS

PENAS-PENALIZACIONES POR NO JUGAR

TABLA CLASIFICATORIA INDIVIDUAL DEFINITIVA JORNADA. 4ª

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	4	4			2	73		14
Kelemvor	Milites Septimi	Milites	4	3	1		2	90		12
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	5	3	1	1	2	84		12
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos	4	3	1		1	60		11
Kaool	Asoladores	Sajones	5	2	1	2	3	92		10
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	4	3		1	1	53		10
Fede	Fenrirsonr	Vikingos	4	3		1		59		9
Ronin Nita	Mas hachas	Stepe Tribe	4	2	1	1	2	55		9
Theodrid	Asoladores	Pictos	4	2	1	1	1	68		8
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings	4	2	1	1	1	66		8
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael	4	2		2	2	64		8
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael	4	2	1	1	1	54		8
Ocaple	Frontera Norte	Scotos	4	2		2	2	53		8
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	4	2	1	1	1	51		8
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	4	2	1	1		80		7
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus	4	2	1	1		67		7
Jose	Milites Septimi	Milites	4	2	1	1		60		7
Kapi	Mas hachas	Vikingos	4	1	2	1	1	59		6
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings	4	1	1	2	2	50		6
Manu	Hijos de la culebra	Moros	5	1	2	3		88		5
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	3	1	1	1	1	39		5
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos	4	1	1	2		68		4
Helios	Viking Bad	Hunos	4	1	1	2		46		4
Ephedrine	Milites Septimi	Milites	5	1		4		70		3
Pucchiny	Lumen Dei	Cruzados	3	1		2		32		3
Adrian	Clan despojos	Milites	4		1	3	1	65		2
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings	3		1	2	1	46		2
Alfredo Garcia	Lumen Dei	Galeses	4			4		42		0
Titanius	Asoladores	Scotos	4			4		38		0
Coke	Frontera Norte	Vikingo	3			3		24		0

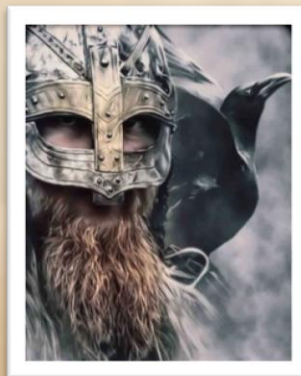


TABLA CLASIFICATORIA POR EQUIPOS DEFINITIVA JORNADA 4ª

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		12	8	2	2	2	183	28
Hijos de la culebra		13	6	3	4	2	219	23
Mas heavy que una lluvia de hachas		12	5	3	4	5	178	23
Milites Septimi		13	6	2	5	2	240	22
Fenrirsonr		12	6	2	4	2	176	22
Viking Bad		12	5	3	4	2	186	20
Asoladores		13	4	2	7	4	198	18
Clan de los Despojos		12	3	3	6	4	195	16
Frontera Norte		11	4	1	6	3	128	16
Lumen Dei		10	2	1	7	1	113	8



LA CRONICAS DE KAOOL.

Cuarta jornada y la liga se pone más ajustada si cabe.

Esta jornada queda marcada por los dos abandonos de jugadores que por falta de motivación y asuntos personales decidieron abandonarnos. La parte buena es que al tener tres o cuatro jugadores en la reserva se les pudo buscar sustituto con bastante celeridad.

El otro lastre de la jornada es que hay muchas partidas aplazadas fuera del plazo como un tercio del total lo que hace que esta crónica tenga que ser más ligth de lo normal.

Líderes como Murazor u Ocaple encontraron duros competidores en Gakis y Erebose que con firmeza lograron imponerse en los que posiblemente son los enfrentamientos más complicados de su calendario. Una vez más se demuestra que cualquiera te puede hacer un roto y nadie puede confiarse.

Manu y Kaoool cogen moral para su duelo ganando sus enfrentamientos con autoridad para intentar dejar la mala racha de resultados atrás. Alfredo se empieza a descolgar en la tabla y Syberia el rival de Kaoool ha visto su racha asesina truncada en un par de jornadas contra los dos rivales más difíciles de su calendario.

Esta Jornada Pablo Cobo también venció a Theodrid y empató con Sergio sumando unos puntos interesantes que le hacen ascender en la clasificación unos cuantos puestos.

Ronin venció a Ephedrine subiendo a los puestos importantes y disputando el liderato.

Artiro, Kano y Jose vencen a sus rivales directos sumando puntos muy importantes para sus equipos y para ellos mismos. Sus equipos luchan los tres en el centro de la tabla y no se dan tregua.

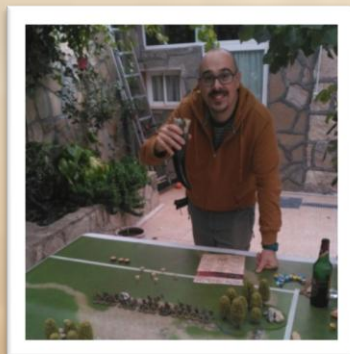
Prueba de ello son las victorias de estos tres jugadores que enzarzados en el pique del centro de la tabla empiezan a rascar puntos a los de arriba.

Después de la partida de ayer con Manu los asoladores salimos momentáneamente de los puestos de descenso y yo subo unos cuantos puestos en la clasificación.

Por desgracia esta jornada es difícil hacer una valoración para los equipos debido a la cantidad de partidos que quedan por disputarse.

Así que con estas me despido y que no baje la moral

Nos vemos en el campo de batalla.



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

JORNADA: 5 ª SEMANA.

JORNADA 5

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

Fechas: SEMANA DEL 18 DICIEMBRE AL 7 ENERO 2018.

ESCENARIO: ATAQUE AL ALBA.

Mucha muerte 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...

II

Ataque al alba

En la oscuridad que precede al amanecer, varias sombras atraviesan la llanura. Los hombres se posicionan antes del ataque. Siluetas difuminadas surgen de la oscuridad y se ocultan inmediatamente. Aquél que sepa dónde se encuentran su adversario en primer lugar tendrá una clara ventaja.

Preparación

La partida se juega sobre una mesa de 120 x 90 cm. Los jugadores eligen uno de los lados largos de la mesa como su zona de inicio en la mesa.

La escenografía se coloca según las reglas comunes (Ver Preparación del Escenario página 106).

Duración de la partida

La partida dura 6 turnos.

Despliegue

Cada jugador tira un dado y aquel que obtenga el mayor resultado (en caso de empate, aquel que puede citar más versos del Corán) comienza a desplegar primero.

Comienza por colocar un marcador de unidad a **L** o menos de su borde de la mesa.

Su adversario despliega a continuación un marcador de unidad a **L** o menos de su borde de la mesa.

Los jugadores colocan alternadamente sus marcadores, uno tras otro, hasta que hayan sido colocados todos.

El jugador que termine primero su despliegue es el que comienza la partida.

Reglas especiales

En este escenario, la regla "Ningún dado SAGA" de la página 109 no se aplica. Tampoco se pueden utilizar unidades fuera de la mesa, ni hacerlas entrar durante la partida.

Antes del despliegue, cada jugador debe colocar y preparar sus unidades al lado de la mesa de juego. La forma en que se componen las unidades (número de miniaturas, equipamiento,...) debe estar clara y se anuncia a tu adversario.

Cada una de las unidades se asigna en secreto a un Marcador de unidad (una ficha circular de 4 cm de diámetro, disponible en descarga gratuita en el foro SAGA oficial o en la página web de Studio Tomahawk), escribiendo a escondidas en una hoja la letra correspondiente al Marcador de la unidad. Cuando se colocan los Marcadores en la mesa de juego, las unidades que representan no son conocidas por el adversario (pero el jugador que las controla ¡puede mirar en todo momento el reverso de los marcadores para verificar a qué unidad corresponde!)

¡Los Marcadores de unidades no son unidades! Están sometidos a las siguientes reglas especiales.

- Cada Marcador de unidad puede gratuitamente activarse una vez en cada fase de Activación del jugador que lo controla, sin gastar dados SAGA. No puedes usar ninguna capacidad de Activación/Reacción cuando se activa un Marcador.
- Los Marcadores de unidades se desplazan como las tropas a pie.
- Son inmunes completamente a las Capacidades SAGA, incluso aquellas activadas por el jugador que los controla.
- Nunca podrán ser atacados cuerpos a cuerpo ni tomados como objetivo de una acción de disparo.
- No pueden acercarse a **M** o menos de otro Marcador de unidad o de una unidad enemiga.
- Al principio de la fase de Activación, un jugador puede cambiar cualquier número de Marcadores de unidad por las unidades correspondientes. Para ello, coloca una miniatura en el centro del Marcador, después el resto de las miniaturas de la unidad respetando las reglas de formación de la unidad, pero a más de **M** de cualquier otro Marcador o unidades enemigas. Toda miniatura que no puede desplegarse respetando estas reglas se pierde y se considera como eliminada. La unidad que acaba de desplegarse puede actuar normalmente.
- Si una unidad enemiga se acerca a **M** o menos de un Marcador de unidad enemigo, la unidad que corresponde al Marcador debe desplegarse inmediatamente. Esto se hace en el momento en que la unidad llega a **M** del Marcador de unidad enemigo e interrumpe su movimiento. La sustitución del Marcador por la unidad que representaba se hace siguiendo las mismas condiciones que se dan en el párrafo anterior.

Condiciones de victoria

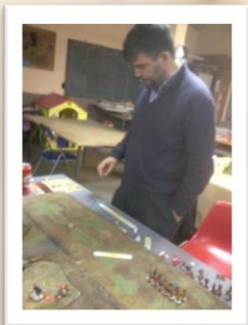
Al final del turno 6, contad los Puntos de Masacre (ver Puntos de Masacre, página 108). Por cada uno de tus Marcadores de unidad que estén todavía en la mesa, cada jugador gana 2 Puntos de Masacre extras.

Si un jugador obtiene como mínimo 3 PV más que su adversario, gana la partida. Si no, la partida se salda con un empate.

IMÁGENES DE LA JORNADA.



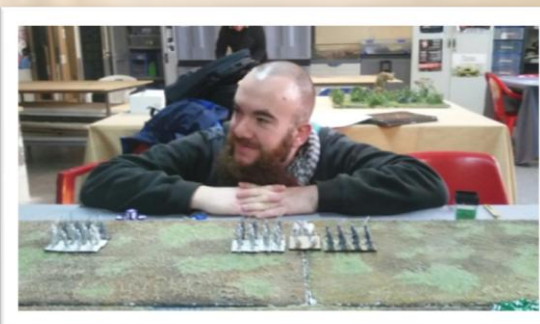
Artíro y sus temíbles jomsvíkings contra el nuevo jarl vikingo Muratomo.



El kaghan de los russ Pablo cobo esperando a sus enemigos en la colina....



Los píctos de Thedrid observando al Kaghan de Pablo desde la otra colina... ambos caerán muertos en este combate



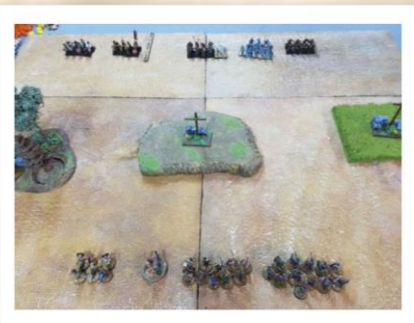
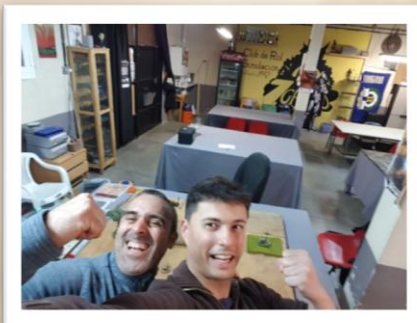
Scotos paganos a las órdenes de Oclape contra los seguidores del dios crucificado los romanos de Erebose.



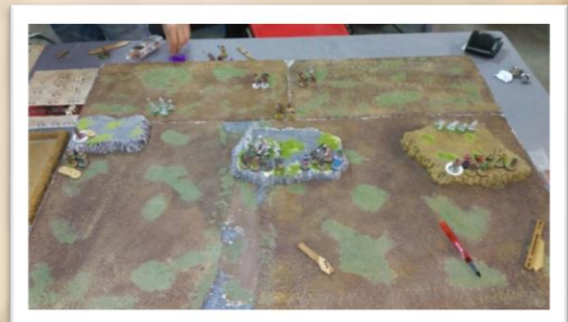
La caída de Fedetroll el vikingo hasta entonces invicto a manos de Kelemvor el Miletos seguidor de Cristo....



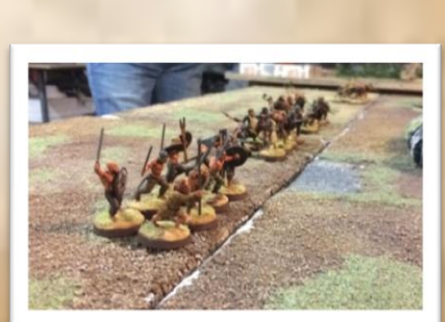
Combate sangriento entre Helios y sus Hunos frente a Ephedrie y sus milites.



El Kaghan Gakis de los russ frente a Murazor el aliado de roma, los visigodos pagaron caro su abandono de los antiguos Dioses.



Primera victoria de Kaool de los asoladores frente a un duro rival Syberia de los mas hachas



Victoria de los Jomsvikings de Kno frente a los Scotos de Alexbm que le esperaban en la colina.