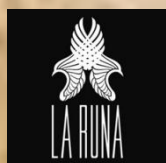
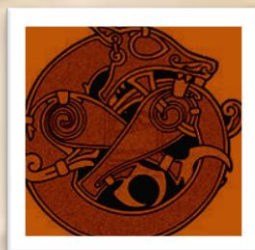


LA VOZ DE SNORRI STURLUSON





-“Escuchad mi voz guerreros, oíd mi experiencia”

Dijo el viejo Warlords en pie junto a sus hombres.

-“Duros momentos nos ha tocado vivir, tumultuosos días con sus oscuras noches, hemos visto cientos de cuerpos caídos en decenas de combates, la gloria y la fama de los vivos... eso es lo que no cambia nunca, la gloria del vencedor, la muerte de tu enemigo y bañarte en su sangre....

La guerra nunca ha sido un camino recto sin curvas ni baches, todo lo contrario, es un camino muy tortuoso, debes esperar lo peor y reaccionar a lo que suceda. Si tu destino es prevalecer sobre los demás deberás adaptarte a los tiempos que vives”

Mirando fijamente a los jóvenes guerreros que estaban a su lado, respiró profundamente sus blancos cabellos cayendo sobre sus cansados hombros.

-“Esta guerra empezó lo que ahora parece cientos de años, 10 grandes señores reunieron sus partidas de guerra, con sus 20 vasallos, Kaool a los Asoladores, Kelemvor a los Milites Septimí, Gakís a los Fenrísonr, Murazor a los Píjus magníficos, Viriato a Lumen Dei, Ronín Nita a los Mas hachas, Pablo Cobo al clan de los Despojos, Ocacle a frontera Norte, Ernesto, Artiro y Helios unidos en Viking Bad y Diegord ibn Salah ad-Dín a los Hijos de la culebra.

Cada uno con sus metas y aspiraciones, cada uno con la verdad absoluta, cada uno sirviendo al dios único y verdadero.... Una guerra dura que pronto nos dejó las primeras bajas, los primeros en caer fueron pequeños señores que abandonaron a la masa principal de sus ejércitos para retornar a sus tierras, esta guerra no iba con ellos, Muratomo, Luciano o Alfredo, otras batallas les esperaban en el horizonte....

Pero esto no fue un revés, sino un aliciente para los Grandes señores de la guerra, los ejércitos buscaron paliar la falta de guerreros y conseguir nuevos señores vasallos para conquistar la gloria.... y así Títanius “el pródigo”, Coke o Fraloco “el mercenario”, entraron en liza, para luchar por sus nuevos señores bajo su bandera, para matar a todo aquel que se cruzase en sus camino...

Os contaré más adelante la historia del joven cristiano, Adrian el milites, aquel que tuvo que retornar a sus tierras a la llamada de la familia, bajo el juramento de dejar a sus hombres acampados en este reino para volver a luchar pronto, posiblemente para el mejor postor como mercenario”.

Los jóvenes guerreros escuchaban inquietos y sus ojos no se apartaban del viejo.

-“La desdicha no afecta sólo a los pequeños señores, en este camino de baches, dos de los poderosos señores de la guerra Ocuple y Kelemvor, sufrieron el traspies del destino, las hilanderas ya no tejían los hilos para su gloria en esta tierra de guerra, las hilanderas les llevaron a otros lares, a sus propias batallas. El problema cuando falta un pequeño vasallo es de solución sencilla, se busca otro que ocupe su lugar y la guerra continúa sin muchos cambios, pero cuando el hueco lo deja un gran señor entonces sí hay un problema, los ejércitos se revelan, las huestes se desmoralizan y corren alocadas sin dirección, y sólo hay dos posibles salidas dignas a esos vasallos sin señor...”

El viejo calló y miró fijamente al guerrero junto a él, tras esto tornó a la conversación sin saber si realmente estos impetuosos guerreros le escuchaban:

“La primera, exige coraje y fuerza, es en ella donde otro señor debe tomar las riendas del ejército, mostrando su fortaleza y erigiéndose como digno sucesor, así pues Alexbm impuso su nuevo rol tomando la dirección de Frontera Norte, no dejaría que se hundiesen y lucharían escudo con escudo en la batalla de nuevo, bajo la misma bandera para otro nuevo gran Señor.... La segunda solución.... es cuando nadie puede mantener el ejército unido y cada señor busca lo mejor para su pueblo, así pues Milites Septimí rompieron relaciones, dejando los estandartes ensangrentados y astillados en los campos de batalla y buscaron nuevos señores que les dirigiesen en la batalla. Ansiosos éstos no tardaron en llamarles a sus filas,.... Pablo Cobo del clan de los despojos, atrajo a Jose conocido como “Espliego” y Viriato de los Lumen Dei atrajo bajo su escudo a Ephedrine.


Las nuevas alianzas siempre atraen nuevas buenas, los augurios del nuevo comienzo para esta guerra son grandes y la guerra no ha terminado aún, la guerra no termina sin más, la guerra hay que terminarla jóvenes guerrero y ser vosotros los que asestéis el último golpe o veréis como la vida se escapa de vuestro cuerpo.”

El viejo Warlord se volvió a su ejército y pese a su avanzada edad, con su fuerte brazo cogió el gran hacha sin apenas esfuerzo, aquella que tantos enemigos había matado salvándole la vida y apuntando al horizonte dijo:


-“Ahora avanzaremos y al llegar al campo de batalla, formaremos para luchar por los que están vivos y luchando a nuestro lado, en nuestro muro de escudos en vez de llorar por los caídos y perdidos.... Wyrdbidfil atraed.... El destino lo es todo.”


LOS RESULTADOS DE LA 4ª y 5ª JORNADAS DE GUERRA PENDIENTES.

JORNADA 4

Coke		Derrota-Victoria	Cratylo
------	---	------------------	---------



JORNADA 5

Fraloco	EMPATE	Manu
Javier Kano	Derrota-Victoria	Viriato
Artiro	Victoria – Derrota	Cratylo 










JORNADA 5		JORNADA 6
Syberia	Victoria – Derrota	Artiro 

LOS RESULTADOS DE LA 6ª y 11ª "EL RETO".

JORNADA 11	RETO
------------	------

Murazor	Derrota-Victoria	Syberia
Pucchiniy	Victoria – Derrota	Fede
Artiro 	Derrota-Victoria	Fraloco 

JORNADA 6

Fraloco 	Derrota-Victoria	Ronin Nita
Erekose	Victoria – Derrota	Helios 
Alexbm 	Derrota-Victoria	Ernesto
Pucchiniy 	EMPATE	Gakis
Manu	Victoria – Derrota	Syberia
Diegorg	Victoria – Derrota	Kaool 
Theodrid	EMPATE	Jose 
Kapi 	Derrota-Victoria	Pablo Cobo
Sergio Nieto	Victoria – Derrota	Javier Kano 
Fede 	Derrota-Victoria	Ephedrine
Cratylo	EMPATE	Murazor





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 6ª JORNADA.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos	7	6	1		3	119		22
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	7	5	1	1	4	136		20
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	7	6		1	4	134	3	19
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus	7	4	2	1	2	171		16
Fraloco (Ocaple)	Frontera Norte	Milites	7	3	1	3	3	108	-3	16
Ronin Nita	Mas hachas	Stepe Tribe	7	4	1	2	3	105		16
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael	7	4		3	3	120		15
Kaool	Asoladores	Sajones	7	3	1	3	4	127		14
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings	7	3	1	3	3	128		13
Fede	Fenrirsonr	Vikingos	7	4		3	1	119		13
Theodrid	Asoladores	Pictos	6	3	2	1	2	99		13
Jose	Clan despojos	Milites	6	3	2	1	1	97		12
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	7	3	1	3	2	89		12
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael	7	3	1	3	2	89		12
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	7	3	1	3	1	147		11
Manu	Hijos de la culebra	Moros	7	2	3	2		124		9
Kapi	Mas hachas	Vikingos	7	2	2	3	2	92	1	9
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	5	2	1	2	2	72		9
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	6	2	2	2	1	68		9
Helios	Viking Bad	Hunos	6	2	1	3	1	96		8
Pucchiny	Lumen Dei	Cruzados	7	2	2	3		91		8
Ephedrine	Milites Septimi	Milites	7	2		5	1	112		7
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings	6	1	2	3	2	99		7
Titanius (Muratomo)	Asoladores	Scotos	6	2		4	1	81		7
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings	6	1	1	4	2	69		6
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos	6	1	2	3		91		5
Coke (Luciano)	Frontera Norte	Vikingo	6			6	1	61		1



TABLA CLASIFICATORIA POR EQUIPOS DEFINITIVA 6ª JORNADA

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

EJERCITO	ESTANDARTE	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Pijus Magnificus		21	12	3	6	6	355		45
Clan de los Despojos		19	9	6	5	7	328		40
Mas heavy que una lluvia de hachas		21	10	3	8	8	317	1	40
Fenrirsonr		20	9	3	8	5	359		35
Asoladores		19	8	3	8	7	307		34
Hijos de la culebra		20	9	5	6	4	349	3	33
Viking Bad		20	8	3	9	6	313		33
Frontera Norte		19	5	3	11	5	237	-3	26
Lumen Dei		19	6	3	11	4	262		25



LA CRONICAS DE KAOL.

Ya estamos una vez más con el ansia, el ansia por conocer el rival, mirar la clasificación individual, la de los equipos, etc.

No todos los jugadores tienen ese ansia y en esta jornada tuvimos 3 abandonos por diferentes motivos que no voy a comentar.

Que un jugador no le guste el juego y juegue obligado me parece razonable que abandone, al fin y al cabo estamos para pasarlo bien. Yo nunca me apuntaría a una liga de un juego que no conozco porque precisamente me puede pasar esto y si lo hago apechugo. Soy así.

Pero que un jugador decida abandonar hace dos jornadas y que tanto rivales como compañeros de equipo reciban la llamada por respuesta, no está bien. Para rematar la jugada sus compañeros de equipo tienen que saber de él cuándo se le cruzan en el club jugando a otra cosa. Me parece el colmo y cagarse en el trabajo que Angel y un servidor estamos haciendo.

La falta de respeto es hiriente cuando la organización tiene que ponerse en contacto para ver qué es lo que pasa.

Otro jugador al cual tengo en muy alta estima, con el que me encanta jugar y me parece una persona excepcional abandona por el hastío que produce ir detrás de sus rivales para jugar.

Ruego por favor que todos hagamos un esfuerzo por terminar esta empresa e intentemos en la medida de lo posible facilitar a nuestros rivales la quedada.

Al final la única forma de cuadrar el calendario ha sido eliminar un equipo y sortear en cual recaen los participantes de ese equipo. No es lo más justo pero es la única forma de hacerlo, creerme.

Dicho esto y después de quedarme a gusto la jornada ha sido atípica por los cambios en los equipos.

La liga no puede estar más emocionante, Frontera Norte y Lumen Dei pese a recortar la ventaja que les separa del resto siguen estando en la cola y a no ser que empiecen esta jornada una remontada fulgurante se quedaran con pocas opciones, siendo su lucha la de no quedar los últimos.

En la cabeza con la suma de los puntos de Jose a los Despojos se catapultan a la segunda plaza con una diferencia de puntos con el tercero importante.

Los romanos están tranquilos y relajados en su pedestal de cabeza viendo la lucha encarnizada por la clasificación.

En el tercero y cuarto puesto la cosa no está para nada decidida, Los hachas, Viking Bad, Los hijos de la culebra, Asoladores y Fenrirson están en un puño y puede pasar cualquier cosa.

Cada partido es una final, ya no hay prácticamente novatos y cualquiera es un rival temible.

Fraloco o Ephedrine consiguieron 4 puntos y sus milites parece que van cogiendo tono. Manu por fin le quito la mochila de plomo a su capitán que estaba tirando en solitario del equipo.

Diego abatió a Kaool en un duelo a muerte importante para los dos equipos en lucha directa.

Queda pendiente si su segundo duelo entre Santi y Culebras se resuelve a favor de unos u otros.

Los fenrirson pincharon esta jornada y tan solo Gakis consiguió maquillar el resultado lo que les ha bajado de su posición de seguridad detrás de los romanos.

Pablo Cobo sigue llevando a su equipo a lo más alto del mismo modo que Sergio nieto hace con los romanos.

Erekose consiguió tres puntos importantes para los romanos que compensaron la mala racha de su capitán que aun no perdiendo siempre rasca algún punto para el equipo.

Ernesto salvó el culo de los Viking Bad los cuales habrían descendido al grupo del descenso si no hubiese sido por su victoria.

Los “mas hachas” siguen su progresión constante y aunque con algún tropiezo siguen su ascenso hasta la clasificación como una apisonadora, lenta pero de forma muy muy eficaz.

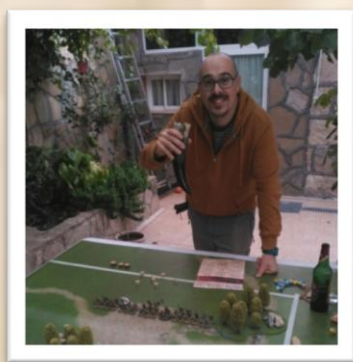
Pucchiny, Viriato y ahora su nuevo compañero Ephedrine sumaron en esta jornada para el equipo casi tantos puntos como llevaban en toda la liga. Si siguieran la racha como esta jornada podría clasificarse pero es difícil en las circunstancias en las que estamos.

El equipo de Frontera Norte se hunde en la tabla y se empieza a descolgar de la lucha por la clasificación. Fraloco empieza a tomar el pulso a sus milites pero veremos si es capaz de hacer lo mismo Coke y Alexbm empieza a sumar más puntos.

Lo dicho la lucha esta encarnizada, los equipos de arriba no pueden dormirse, en el medio de la tabla la lucha es encarnizada, y los lumen dei desde abajo están despertando.

Empieza la segunda vuelta y puede pasar cualquier cosa. No podéis perdéroslo.

Nos vemos en el campo de batalla.



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

JORNADA: 7ª SEMANA.

JORNADA 7

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

Fechas: SEMANA DEL 29 ENERO AL 18 FEBRERO.

ESCENARIO: LA RETIRADA.

Mucha suerte a todos.

EL 9 DE FEBRERO A LAS 22:00 H COMBATIMOS LA JORNADA 10ª "LA JORNADA FANTASMA" JORNADA QUE INTERCALAREMOS ENTRE LAS PARTIDAS DE ESTA JORNADA.

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 bid ful araed...

LA RETIRADA

Marchábamos desde hacía horas por esa llanura desolada, sin un sólo rostro amigo. En nuestra tropa de supervivientes, cada uno menos terrorífica retirada. Nosotros, los defensores de Roma, ya no éramos nada: hombres enfermos, heridos, guiados por oficiales ya que, a pesar de todo, esperaban volver a casa sanos y salvos, reencuentro a sus familias en unas semanas como mucho. Entonces, tras rodear una colina, vimos aparecer las siluetas de los jinetes, los mismos que habían derrotado a nuestro ejército. No tenía ninguna duda sobre esto. Pero poco importaba, ya no defendía al Imperio eterno: no era más que un hombre dispuesto a todo para sobrevivir.



PREPARACIÓN

La partida se juega sobre una mesa de 120 x 90 cm.

Designa un atacante y un defensor, de común acuerdo o a suertes.

El atacante puede colocar hasta 4 elementos de escenografía, escogidos entre los estipulados en la p. 107 de *Las Cruzadas*, en cualquier sitio de la mesa.

Ningún elemento de escenografía puede encontrarse a **M** o menos de un elemento ya colocado.



DESPLIEGUE

El defensor despliega su banda entre **L** + **M** y **L** + **L** de su borde de la mesa.

El atacante despliega a continuación su banda hasta a **M** de su borde de la mesa. Puede elegir desplegar hasta como máximo dos puntos SAGA de tropas hasta a **M** del borde de la mesa del defensor, pero estas unidades comienzan la partida con dos Fatigas.

Todas las unidades del defensor comienzan la partida con una Fatiga.

El atacante juega en primer lugar.



DURACIÓN DE LA PARTIDA

La partida dura 6 turnos.



Zona de salida del defensor



REGLAS ESPECIALES

Preparados para lo peor: el defensor puede lanzar 3 dados SAGA y colocarlos en su Hoja de Combate antes de que el atacante efectúe su primera fase de Órdenes.

CONDICIONES DE VICTORIA

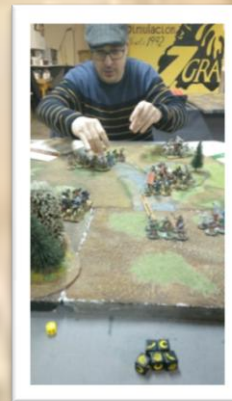
El defensor debe hacer salir sus unidades por su borde de la mesa y provocar pérdidas a su adversario. Gana Puntos de Victoria de la siguiente forma:

- Cada miniatura de infante que salga de la mesa otorga su valor en Puntos de Masacre.
- Cada miniatura montada que salga otorga la mitad de su valor en Puntos de Masacre.
- Cada miniatura del atacante eliminada por el defensor otorga la mitad de su valor en Puntos de Masacre.

El atacante obtiene Puntos de Masacre por las miniaturas del defensor que haya eliminado.

Los dos jugadores cuentan sus puntos al final de la partida y los comparan. El que haya obtenido más Puntos de Masacre gana la partida. Si los jugadores obtienen un resultado idéntico, será un empate.

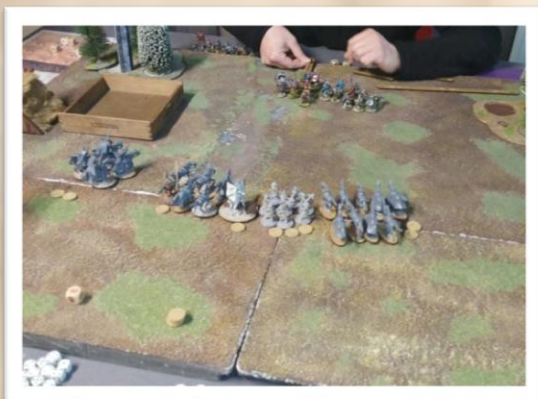
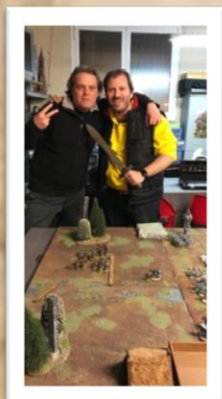
IMÁGENES DE LA JORNADA.



Uno de los combates más importantes de la jornada entre dos viejos enemigos Díegorg y Kaool.



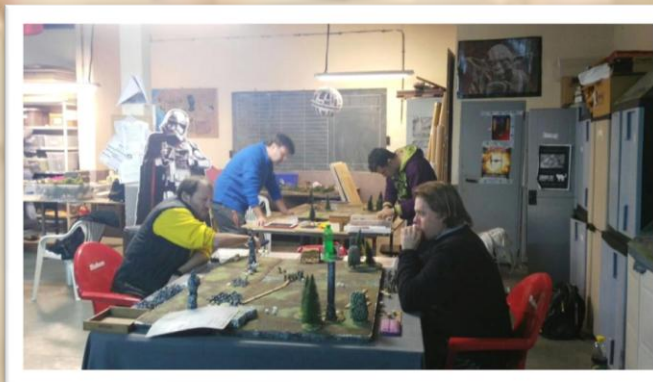
Bonito escenario alrededor de la casa los Jomsvikings de Artíro dieron buena cuenta de las huestes de Cratylo.



Cuando Odín abandonó a su hijo predilecto hasta ahora Fedetroll y el dios crucificado bajó en ayuda de los cruzados de Pucchinny.



Duro combate entre los Milites de Jose (Espliego) que venían de una gran victoria y el siempre duro Theodrid "el pícto".



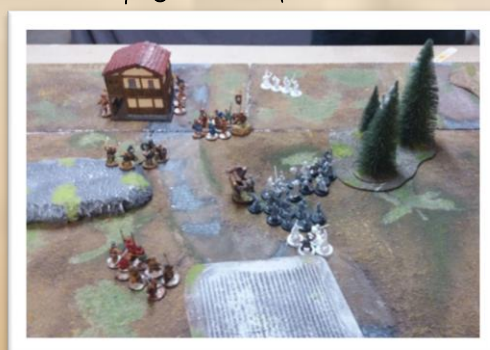
Los combates de esa noche Pucchinny contra Fedetroll y Jose "Espliego" contra Antonio "Theodrid"



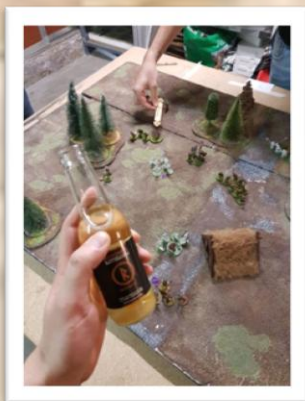
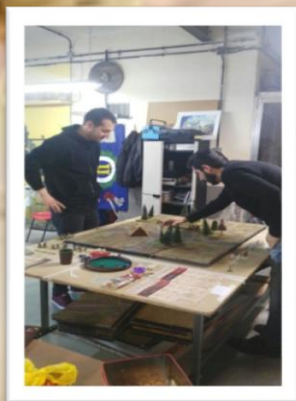
El extraño despliegue rodeando al Warlords alrededor del fuego de Erekeose a Helios.



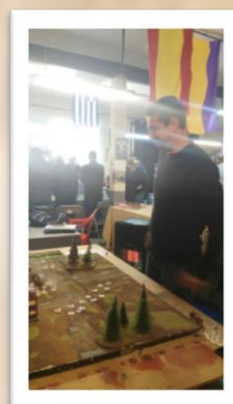
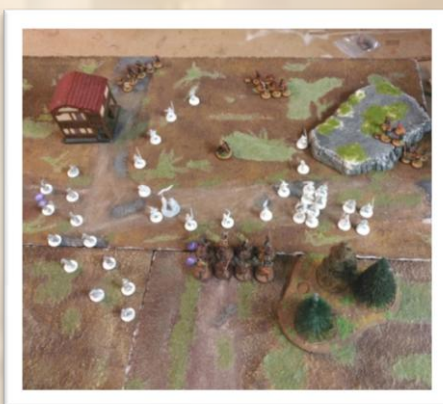
Una jornada más dando guerra combate entre Gakis y Pucchinny, que quedó en tablas. Pese a la muerte del cristiano Godofredo a manos del warlords pagano. Al final del turno 1 poco quedaba vivo en mesa.



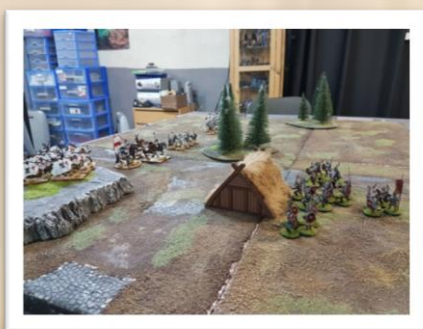
Histórico despliegue vikingo "cabeza de cerdo" una cuña con su mejor guerrero al frente frente a P. Cobo.



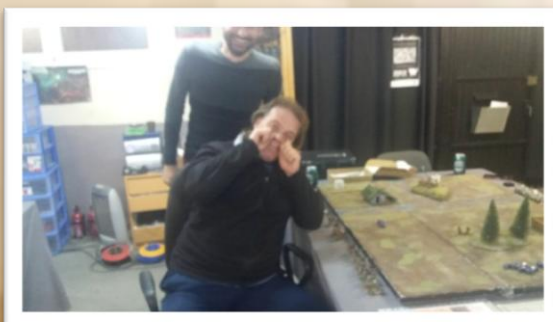
Mala jornada para jomsvíkings Artíro contra syberia. Frente a la perdición una hidromiel y pelea hasta el final arrinconando al rival.



Kno con jomsvíkings frente a Sergio N. De los terribles romanos y la táctica de la jaula. Sergio N pensando: "Ala ahí te lo dejó a ver ¿qué haces?"



Los milites de Paco, impresionan al verlos frente a los jomsvíking de Artíro.



Una nueva derrota de Fedetroll a manos de las Tropas cristianas en este caso contra Ephedrine

COMBATES TODAVIA PENDIENTES DE JORNADAS YA PASADAS MODIFICADOS POR LOS NUEVOS CAMBIOS.

JORNADA 6		JORNADA 7
Coke	Vs	Javier Kano

COMBATES PENDIENTES DE LA JORNADA 6.

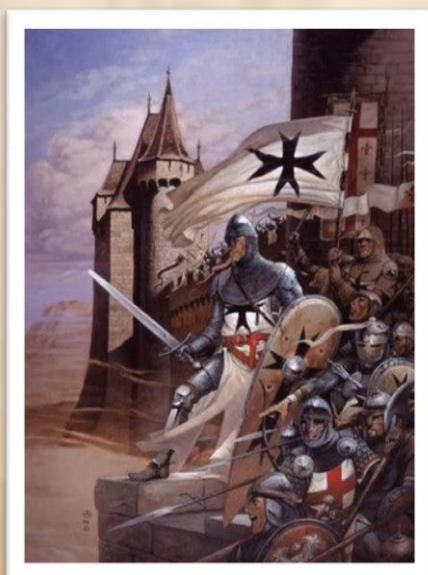
JORNADA 6		
Titanius	VS	Miguel "Culebras"
Kelemvor	VS	Viriato

COMBATES PENDIENTES DE JORNADA 11 EL RETO QUE NO DEBERIAIS DESPISTAR MUCHO Y EMPEZARLOS.

JORNADA 11	RETO
------------	------

PENDIENTE	Vs	Alexbm
Viriato	Vs	Theodrid
Javier Kano	Vs	Jose "Espliego"
Helios	Vs	Cratylo

Alexbm ya tiene asignado rival pero no puede revelarse aún por circunstancias de la jornada 10 que se combate el 9 de Febrero.



Modificación/ampliación de las normas de la liga.

-Comunicar que los jugadores Kelemvor y Alfredo se unen a las bajas que ya teníamos anteriores: Ocaple, Muratomo y Luciano. Algunos de ellos han sido sustituidos. Y Adrián jugador del clan de los despojos también ha tenido que abandonar la liga por el nacimiento de su hija pero será momentaneo, y funcionará como el nuevo mercenario en cuanto pueda reincorporarse.

-Debido a los abandonos producidos en las últimas jornadas, incluso dentro de los nuevos señores de la guerra que suplían las bajas, consideramos que buscar nuevos jugadores para suplirlos, no es el camino más optimo para seguir ahora y hemos decidido en esta ocasión dar un golpe en la mesa. Al faltar varios jugadores en varios ejércitos lo que hemos hecho es eliminar a uno de esos ejércitos, dejar bien claro que no es un castigo a esos jugadores, sino una decisión lo más practica para el buen funcionamiento de la Liga. Decidimos que los Milites Séptimi se deshacen y los dos jugadores que quedan entran a formar parte de bandas de Clan de los despojos y Lumen Dei... la asignación de jugadores a esos ejércitos ha sido por sorteo, los jugadores irán aportando los puntos que habían conseguido hasta ahora a sus nuevos ejércitos y se eliminan los puntos de aquellos que han abandonado. Esperamos así darle un vuelco a esta dinámica derrotista de abandono y acabemos las cosas con la fuerza que empezó.

-Dejaros bien claro, el esfuerzo que está haciendo la organización, esta situación de abandonos ha supuesto volver a reorganizar y reasignar nuevos enfrentamientos para cuadrar de las jornadas 7 a la 11. como haber creado una liga nueva practicamente. Deseamos que estos cambios sean definitivos y nos podamos todos centrar en combatir y disfrutar de este gran juego en esta gran liga.

-Consideramos que todos los cambios hechos sólo van a dar mas mordiente a la liga, pues todos los ejércitos se juntan más en la clasificación y se compactan las primeras posiciones.

-Se pide una vez más a los Señores de la guerra, que sean mas accesibles a los contrincantes, ha habido quejas de la dificultad para quedar con algunos de vosotros... Hay que ser más participativos, mandar mensajes y no esperar a que te escriban que es muy comodo, contestar en vez de dejarlos en la nevera días, no dejar tirados a los contrarios sin motivo reales.... Un poco de esfuerzo, se dan todas las facilidades para que combatais y sólo teneis que hacer.... Reitero que ha habido pegas de jugadores hacia la actitud de determinados jugadores a la hora de ofrecerse a quedar....

Aquellos jugadores que lleven 7 partidas a día de hoy van perfectos, muchas gracias por vuestro gran apoyo y esfuerzo participando al máximo, los que lleváis 6 vais al día pero no olvidéis "el reto" que es una jornada de liga y los que lleváis menos de 6 os tendríais que esforzar un poco para llegar al nivel de los demas...

-Muy importante, pues se acercan las fechas y necesitamos saber las personas que todavía no han decidido si irán o no a la quedada de la jornada 10 "Jornada fantasma" y que se postulen jhaci el sí o el no, pues hay que hacer los cruces de esa jornada dependiendo de vuestra asistencia y preparar la quedada en sí.... Estas son las personas que tengo apuntadas para ese día....

Artiro	Erepose	Ephedrine	Miguel "Culebras"
Kaool	Helios	Pucchiny	Titanius
Diegorg	Fede	Theodrid	Sergio Nieto
Murazor	Ronin Nita	Jose "Espliego"	Viriato

Muchas gracias a todos por vuestra participación.

Organizan la VI Tempora de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

