



Club de rol y simulación

PATROCINADO
POR:



VENTA
HIDROMIEL
PARA
TOMAR Y
LLEVAR

10ª JORNADA LIGA SAGA MADRID "LA JORNADA FANTASMA"



UN RUMOR RECORRE LOS CAMPOS DE BATALLA.
TUS ANTEPASADOS SE HAN LEVANTADO DE SUS
TUMBAS BUSCANDOTE.

LUCHA POR TU HONOR, ¡VENCE AL MIEDO!!!

VIERNES 9 FEBRERO 2018 A LAS 22:00H EN EL CLUB SEPTIMO GRADO
CONFIRMA TU ASISTENCIA EN rulestudio02@gmail.com

El retorno de los muertos.

Un rumor está recorriendo todos los campamentos, los hombres dicen haber visto a tus antepasados recorriendo los campos de batalla buscándote. La mañana de bruma densa impide la visibilidad, el campo de batalla esta cegado, pero sabes que tus enemigos están al otro lado, sus voces, el ruido de sus armaduras, el relinchar de los caballos.... De repente tropiezas con algo, es un objeto brillante, algo parecido a un collar o un brazalete de tus enemigos, parece una reliquia de tiempos pasados, un escalofrío recorre tu espalda, los muertos han pasado por aquí... Debes apaciguar su ira, o expulsar a esos demonios que descentran a tu ejército. Lucha por tu honor y ¡¡vence el miedo!!! Para devolverlos al lugar donde deben estar y no deberían haber salido.

“Lo que crea, conserva y fomenta la superstición.... es el miedo”



Lucha por tu honor y ¡¡vence el miedo!!! Para devolverlos al lugar donde deben estar y no deberían haber salido.

Debido a la buena marcha de la liga, la euforia desatada y las ganas de combates y sangre en las hachas, y dado que vamos con tiempo suficiente para poder celebrar una jornada más, la organización os presenta la Jornada 10 “La jornada fantasma.”.

Esta jornada no será una jornada típica como las demás, que se realizaría al finalizar las nueve jornadas ya establecidas de liga, si no una jornada que insertaremos en mitad de la liga.

Para ello convocamos a los señores de la guerra y sus huestes a una gran quedada donde todos los participantes que vayan combatirán su jornada de liga 10 “Jornada fantasma”....

Los combates para ese día, seguirán las mismas normas de sorteo que las demás jornadas, atendiendo a nivelar aún más si se puede los enfrentamientos de la liga, pero con la salvedad de que se harán dos grupos, los que quieran participar en dicha quedada y los que no puedan participar en ella.... Se hará el sorteo contra los jugadores dependiendo de si vas no....

El resto de jugadores que no puedan asistir a la quedada de la “la jornada fantasma”, tendrán hasta el final de la jornada 9 para realizar esa partida, insertándola en su calendario en la jornada que puedan ambos contrincantes... hay plazo más que suficiente para poder jugarla.

En la quedada de la Jornada Fantasma se realizará un solo combate celebrado en la sede de 7º Grado el día 9 de Febrero 2018 a las 22:00 horas.

Habrà sorpresas, como la ya tradicional degustación de hidromiel en esta ocasión de La Runa....

Celebraremos la jornada fantasma en un gran ambiente de diversión batallas, piques y compañerismo....

Preparación del Escenario:

- 1.-El juego se juega en una mesa de 90cmx120cm con los jugadores desplegados en los bordes largos.
- 2.-La escenografía se dispone de manera habitual por todo el campo de batalla, pero ningún elemento podrá situarse a menos de M de otro elementos, y no podrán usarse edificios que no estén en ruinas y sólo como terreno impasable no podrán ser ocupadas.
- 3.-En medio de la mesa cada jugador situará uno de los dos grupos de muertos/espíritus/demonios que representan a los antepasados del enemigo en un margen de L y 2L desde su borde de la mesa, nunca a menos de M del otro.
- 4.- El despliegue se realizará hasta L del borde propio.
- 5.- Una banda no se verá afectada por los antepasados del enemigo (los que maneja él en la defensa) pero tampoco los podrá ver, serán invisibles para él, los espectros no se aparecen a sus ojos.... Sólo sus antepasados son visibles.... No se verán entorpecidos por ellos y los podrán atravesar como terreno normal aunque no quedarse dentro de su área de influencia....

Uso de las figuras de los antepasados: Los antepasados están compuestos por una minitura principal con peana de warlord y dos miniaturas menores que le acompañan siempre a mínimo de vs de él, para ello se usan figuras de muertos, zombies o demonios a modo de objetivo, al principio de cada turno (completos de ambos), los jugadores tiran 1d6 con un resultado de 5-6 cada jugador mueve el objetivo de antepasados del contrario en la dirección que quiera hasta M (o S si entra en terreno difícil). Cada muerto genera una zona de conflicto en torno a él de (s) y nadie puede pasar dentro de esta zona por el miedo que provocan los muertos salvo que vayan a cargarle, en dicho caso la niebla se considera terreno difícil, si entras te llevas 1 fatiga y solo mueves (S) seas el tipo de unidad que seas. El muerto no puede atacar sólo moverse, y se puede defender comportándose como un warlords generando tb dados de ataque (que decide y controla el enemigo como si fuese una unidad suya), los acompañantes no generan dados de ataque y sólo se usan para pasar heridas. Matar a la figura principal te da 3 puntos muerte para cálculo de victoria y 1 pto extra para la liga y los acompañantes 1 punto para los pm de victoria de la partida. Cuando un jugador entra en combate con sus antepasados estos son utilizados por su rival que puede utilizar una de las habilidades de su tabla de un solo dado en ese combate aunque no tenga puesto el dado para potenciar a los antepasados del rival. Los antepasados solo pueden morir por el filo de la espada, hacha o lanza, en cuerpo a cuerpo y no por disparos. Los espectros no acumulan fatiga en los combates cuerpo a cuerpo.

La duración del juego:

El juego tiene una duración de 6 turnos.



Despliegue:

Lanza los dados para elegir uno de los lados largos de la mesa (en caso de empate ganará quien tenga un aspecto más tenebroso...).

Despliegue especial: Debido a la densa niebla que cubre el campo de batalla impidiendo la correcta visibilidad del enemigo, los jugadores podrán desplegar hasta cuatro unidades ocultas, colocando un marcador de niebla donde irán dichas unidades ocupando la sombra de la unidad. Cada El uso de estos marcadores es igual al escenario ataque al alba.

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 que 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.

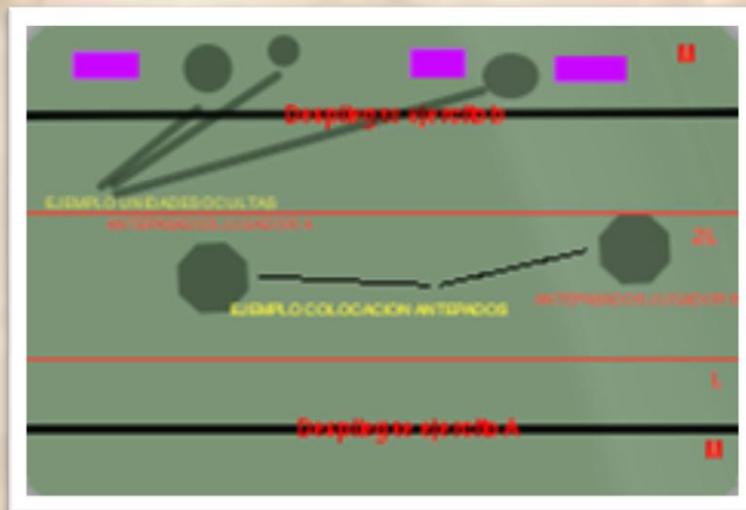
El ganador elige un lado largo de la mesa y comienza el despliegue, alternando entre ambos jugadores, primero se colocan las unidades ocultas, luego en orden ascendente de nivel todas sus levás, luego todos los guerreros, luego todos los guardias y el señor de la guerra por último, todos en su lado de la mesa dentro de L del borde.

Condiciones de victoria:

- El enemigo ha encontrado dos reliquias de tus antepasados y las mantiene ocultas entre sus unidades, si recuperas dichas reliquias matando a las unidades que las portan ganas un punto de victoria por cada una. (2 reliquias por bando)
- Matar a tus antepasados otorga 1 punto de victoria.
- Obtener más de 4 puntos de masacre que el enemigo otorga dos puntos de victoria.

Gana la partida aquel jugador que btenga mas puntos de victoria.

Nota de cara a la liga: Este escenario te puede dar hasta 5 pto para la clasificación de la liga: 3 puntos por la victoria, 1 por matar al warlords enemigo y uno por matar a tus antepasados... Así que no desperdicies la oportunidad de ganar puntos.



Enfrentamientos de la jornada 10 "La jornada fantasma"

JORNADA 10		FANTASMA
------------	--	----------

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

