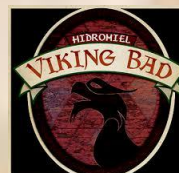
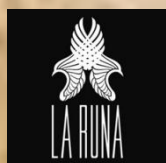
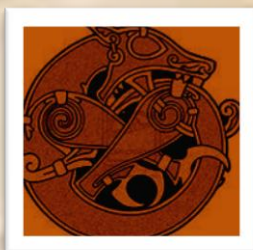











LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



LOS RESULTADOS DE LAS JORNADAS 7ª Y 10ª "JORNADA FANATISMA".

JORNADA 10		JORNADA FANTASMA
Artiro	Victoria-Derrota	Javier Kno 
Kaool 	Victoria-Derrota	Helios 
Viriato	Victoria-Derrota	Fede 
Sergio Nieto	Derrota-Victoria	Theodrid 
Ephedrine	Derrota-Victoria	Miguel "Culebras"
Pucchiny 	Victoria-Derrota	Adrian 
Titanius	Victoria-Derrota	Murazor
Jose 	EMPATE	Ernesto 
Pablo Cobo 	Victoria-Derrota	Diegorg
Cratylo	Derrota-Victoria	Erekose

JORNADA 7

Fraloco 	Derrota-Victoria	Ephedrine
Theodrid	Derrota-Victoria	Diegorg
Fede	Derrota-Victoria	Syberia
Helios 	Victoria-Derrota	Coke 
Ernesto	Victoria-Derrota	Erekose 
Viriato 	Derrota-Victoria	Manu
Titanius	Derrota-Victoria	Ronin Nita
Alexbm 	Derrota-Victoria	Murazor
Miguel "Culebras"	Victoria-Derrota	Pablo Cobo
Sergio Nleto 	Derrota-Victoria	Artiro 



WARLORD MUERTO EN COMBATE



HAN MATADO A SUS ANTEPASADOS EN LA JORNADA 10

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. LAS PENALIZACIONES EN NEGATIVO SON PTOS POSITIVOS POR OBJETIVOS ESPECIALES.

TABLA CLASIFICATORIA INDIVIDUAL DEFINITIVA 7ª JORNADA.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	9	6	1	2	4	184		23
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	9	7		2	5	162	3	23
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos	9	6	1	2	4	157		23
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings	9	5	1	3	5	177		21
Kaool	Asoladores	Sajones	8	4	1	3	5	149	-1	19
Ronin Nita	Mas hachas	Stepe Tribe	8	5	1	2	3	126		19
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael	8	5		3	3	121		18
Helios	Viking Bad	Hunos	9	4	1	4	3	163	-1	17
Theodrid	Asoladores	Pictos	8	4	2	2	2	126	-1	17
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael	9	4	2	3	2	117	-1	17
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus	7	4	2	1	2	171		16
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	9	4	1	4	3	124		16
Fraloco (Ocaple)	Frontera Norte	Milites	8	3	1	4	3	112	-3	16
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	9	4	1	4	1	159		14
Fede	Fenrirsonr	Vikingos	9	4		5	1	139	-1	14
Titanius (Muratomo)	Asoladores	Scotos	9	4		5	2	130		14
Jose	Clan despojos	Milites	7	3	3	1	2	127		14
Manu	Hijos de la culebra	Moros	8	3	3	2	1	151		13
Pucchiny	Lumen Dei	Cruzados	8	3	2	3	1	114	-1	13
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	8	3	1	4	3	104		13
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos	9	3	2	4		155	-1	12
Ephedrine	Milites Septimi	Milites	9	3		6	2	147		11
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings	8	2	1	5	3	96		10
Kapi	Mas hachas	Vikingos	7	2	2	3	2	92	1	9
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	7	2	2	3	1	80		9
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings	8	1	2	5	2	106		7
Coke (Luciano)	Frontera Norte	Vikingo	8			8	2	86		2



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
Viking Bad		27	13	4	10	10	457	-2	55
Pijus Magnificus		27	14	3	10	8	440		53
Asoladores		25	12	3	10	9	405	-2	50
Hijos de la culebra		26	13	5	8	6	468	2	48
Mas heavy que una lluvia de hachas		23	12	3	8	8	339	1	46
Clan de los Despojos		24	10	6	8	8	417		44
Fenrirsonr		24	10	3	11	6	406	-1	40
Lumen Dei		25	9	3	13	6	365	-1	37
Frontera Norte		22	5	3	14	6	278	-3	27



LA CRONICAS DE KADOL.

Hasta aquí nuestra séptima jornada. A estas alturas de la liga decir que la clasificación está abierta y puede pasar cualquier cosa aparte de ser un tópico es una realidad inmutable. Tres equipos diferentes lideraron la tabla en las tres últimas actualizaciones. Los puestos de clasificación oscilan en cada actualización y el baile de posiciones es constante. No comentare las acciones individuales esta vez y me centrare en los equipos, ya se acerca el final de la liga, solo faltan dos jornadas y ahora más que nunca hay que hacer piña.

Los viking bad no cejan en la lucha por entrar en clasificación y se ponen los primeros de la clasificación, dejando en segundo puesto a los romanos una vez más. El equipo de la jornada señores, además de ir líderes es unánime y habitual el comentario de que son el equipo más más majete y con el que más gusta jugar.

Los romanos empiezan a apretar el culo con el empuje imparable de los equipos que tenían por detrás. Los hijos de la culebra, Asoladores, Mas hachas y Despojos siguen en liza dejándose la piel por entrar. Después de pasar la liga en la cabecera de la clasificación parece que el arreón final que muchos equipos están pegando les está cogiendo por sorpresa y están capeando el temporal como pueden.

La liga es una carrera de fondo y lo importante es como acaba no como termina. La jornada fantasma ha sido un revulsivo para todos ya que hay muchos puntos en juego y el final está cerca. Todos queríamos la oportunidad de meter algo de ventaja al resto.

Los asoladores aprovechamos la fantasma y puntuamos muy bien cosa que nos sirvió para amortizar el pinchazo de esta última jornada. La regularidad nos pasa factura y aguantamos el tirón en la clasificación por los pelos.

Mas hachas sin haber jugado ninguna partida de la jornada fantasma se espera que den un subidón importante en la clasificación lo que apretara mucho más las plazas de clasificación.

Este equipo no ha dicho su última palabra y estar atentos porque cuando la digan más de uno se va a quedar con el culo torcido viéndose fuera de la clasificación.

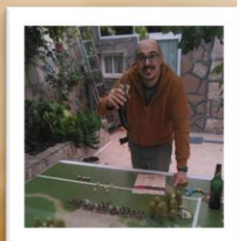
Los despojos lejos de descolgarse siguen agazapados esperando el momento sin alejarse de los puestos de clasificación. Se les acaba el tiempo para dar un golpe encima de la mesa.

Los hijos de la culebra espabilan y ganan un par de partidas a rivales directos que hacen que esos puntos valgan oro para ellos. Empiezan a sacar las uñas y a dar lo que se esperaba de ellos hasta tal punto que un tropiezo de su líder no ha supuesto un escollo para ellos y apenas se resintieron en la tabla.

Los Lumen Dei se reparten los puntos y los tres miembros dan un pasito para adelante para seguir intentando ganar posiciones. Van cogiendo moral y arañando puestos, una pena que la liga tenga el final tan cercano, una jornada más y hubiesen podido estar en la lucha.

Frontera Norte se descuelga en la clasificación en el último puesto y los fenrirson no terminan de dejar atrás la mala racha que les llegó cuando estaban en lo más alto. ¿Podrán recuperarse antes de que se consuman estas dos jornadas? Es difícil pero puede hacerse.

Jugadores nos vemos en las mesas. Ya sabéis apretar el culo y poner la carne en el asador que quedan pocas partidas y puede pasar de todo.



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

JORNADA: 8 1ª SEMANA Y PENÚLTIMA DE LA PRIMERA FASE.

JORNADA 8

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

JORNADA 9	JORNADA 8
Theodrid	Fraloco

*Por cuestiones de calendario, al ser impares ahora, surgen varios enfrentamientos que mezclan jornadas, en este caso la decisión del escenario a jugar será de los jugadores echándolo a suerte o eligiendo aquel que más les guste a los dos. Consultar los dos posibles escenarios por si hay cambios. Tendréis también más tiempo para poder jugarla...

Fechas: SEMANA DEL 19 FEBRERO AL 11 MARZO.

ESCENARIO: LA ÚLTIMA BATALLA.

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 bid ful araed...

IV

La última batalla

La suerte te ha dado la espalda y te encuentras rodeado por una marea de enemigos. Aléjalos y darás así lugar al nacimiento de una leyenda que los bardos cantarán durante generaciones, o bien cae por la gloria de tu Señor invocando su nombre en tu último suspiro.

Preparación

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

El Defensor (ver más adelante cómo se determina) puede colocar dos elementos de terreno, cada uno de ellos al menos con una parte a **C** o menos de un borde de la mesa.

Ningún otro elemento podrá usarse durante esta partida.

Duración de la partida

La partida dura el número de turnos que determine el Atacante.

Despliegue

El Defensor debe desplegar todas sus unidades primero. Pueden colocarse donde quieran en la mesa, a más de **M** de los lados largos de la mesa y a más de **L** de los lados cortos. Una vez que todas sus unidades se han desplegado, coloca una Fatiga en cada unidad.

Las unidades del Atacante no se despliegan al comienzo de la partida. El Atacante juega en primer lugar.

Reglas especiales

Las unidades del Atacante no se despliegan al principio de la partida pero entran en la mesa durante el primer turno (y no pueden usar ninguna regla especial que les permitiría desplazarse antes del primer turno). Durante la primera fase de Activación del Atacante, todas sus unidades se benefician de una activación gratuita. Estas activaciones gratuitas no pueden provocar capacidades de Activación/Reacción y no pueden modificarse ni anularse de ninguna forma. Todas las unidades del Atacante deben ponerse en la mesa durante el primer turno.

Como todas sus unidades están fuera de la mesa al principio del turno, el Atacante no genera ningún dado SAGA durante su primer turno, ¡lo cual no constituye un caso de derrota automática para el Atacante en este escenario!

Durante la partida, toda unidad montada del Atacante debe entrar por uno de los lados cortos de la mesa y mide su movimiento desde cualquier punto de ese borde de la mesa. Sus unidades a pie pueden entrar por cualquier punto de cualquier lado de la mesa. Cuando llegan, las unidades del Atacante pueden entablar un combate cuerpo a cuerpo si se lo permite su movimiento.

El Defensor DEBE desplegar todas sus unidades en la mesa al principio de la partida, y no puede hacer entrar ninguna otra nueva miniatura, incluso usando reglas especiales al respecto. Por tanto, no se tienen en cuenta unidades fuera de la mesa para el Defensor.

El Atacante se beneficia de la regla especial "Bandas Inagotables" (ver Bandas Inagotables página 108).

Condiciones de victoria

Antes de la fase de preparación de la partida, cada jugador apuesta en secreto por el número de turnos que necesitará para eliminar todas las miniaturas enemigas de la banda del Defensor (excepto el Señor). Este número no puede superar los 10 turnos. Los dos jugadores escriben su apuesta en un papel y las muestran simultáneamente. El jugador que ha apostado por el número más bajo de turnos se convierte en el Atacante (en caso de empate, el Atacante se elige al azar).

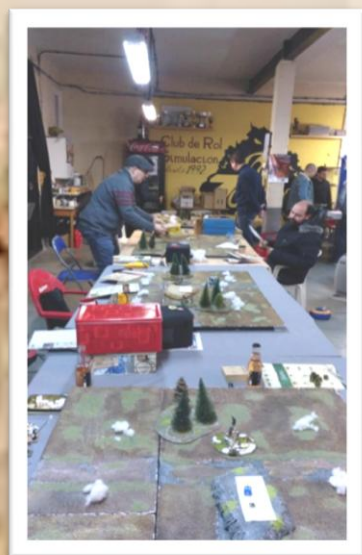
Si, al final del número de turnos elegido por el Atacante, por lo menos hay una miniatura enemiga a excepción del Señor en el campo de batalla, el Defensor gana. Si, durante la partida, no le queda al Defensor sobre la mesa nada más que su Señor, el Atacante gana.

IMÁGENES DE LA JORNADA 10ª JORNADA FANTASMA.



Bien está lo que bien empieza... Ephedrine, Fede, Artiro, Sergino Nieto, Titanius, Gakis, Culebras, Kaool y Ruben.

La distribución de las mesas y sus ocupantes...



Kaool, Helios y S Nieto al fondo. Fede, Kno y Artiro.



Aquí con Viriato brindando con Hidromiel



La visita de Theodrid, Sergio Nieto y Titanius (Milites)



Guerra Cristiana Rubén (Cruzados) vs Adri



Jose (Espliego) vs Ernesto. Tensión en el ambiente.



Ephedrine vs Miguel "Culebras"



Poses antes del combate.



Víriato explicándole a Fede que le iba a ganar.



Guerra civil Joms y aniquilación de Kno por Artiro.

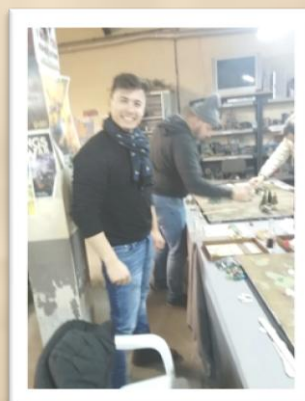


Helios vs kaool se respiraba el odio.



Titanius "Que vienen los Godos"

versus



Julián "Murazor" a este me lo meriendo.

Y como iban a faltar, los nuevos Señores de la Guerra, los aprendices que se sumaron a la jornada.



Alberto probando a los vikingos.



Kike y Antonio en una encarnizada batalla vikinga



Los vikingos de Coke hicieron sudar a los Jomsvíkingos de Kno que corría para todos lados y no llegaba



Otra guerra Civil entre Cristianos, estan revueltos los ánimos de la cristiandad. Ephedrine vs Fraloco.



guerreros Norse especializados en hachas danesas unidos a las filas de mis Joms de Artiro con ansias de hacer fortuna en sus incursiones.

Modificación/ampliación de las normas de la liga.

COMBATES PENDIENTES DE JORNADA 7 HAY QUE JUGARLA YA POR QUE EL PLAZO ESTA PASADO.

JORNADA 7

Kapi	VS	Cratylo
Gakis	VS	Kaool
Pucchiny	VS	Jose

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

JORNADA 11 RETO

ADRIAN	Vs	Alexbm
Viriato	Vs	Theodrid
Javier Kano	Vs	Jose "Espliego"

COMBATES PENDIENTES DE JORNADA 10 JORNADA FANTASMA QUE NO DEBERIAIS DESPISTAR MUCHO Y EMPEZARLOS.

JORNADA 10 FANTASMA

Ronin Nita	VS	Alexbm
Syberia	VS	Fraloco
Coke	VS	Gakis
Manu	VS	Kapi

SOLO QUEDAN DOS JORNADAS (6 SEMANAS) PARA REALIZAR LOS COMBATES DE JORNADA 10 Y 11 JUNTO CON LOS DE LIGA REGULAR....

- 1.- Cambios de escenarios en la jornada 9, se cambiará Snake inflames por Futuros señores .
- 2.- Los escenarios de la final, se utilizaran los que han salido en la v2. Por considerarse serán más equilibrados.
- 3.- Notificar a todos los Señores de la guerra que la final no será únicamente para los 12 finalistas, se hará la última quedada de esta VI Temporada de guerra de la liga Saga Madrid y seguramente de la v1 de Saga, y estáis todos convocados, disfrutaremos de las batallas, chances y piques de las finales y aquellos que no se clasifiquen jugarán un combate especial para esa jornada.... Además de entrega de premios, sorteos, etc.... No falteis a esta última fiesta 22 Abril de 2018 de despedida de la v1 y todo lo que nos ha ofrecido.

Organizan la VI Tempora de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

