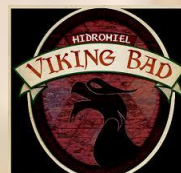
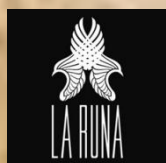
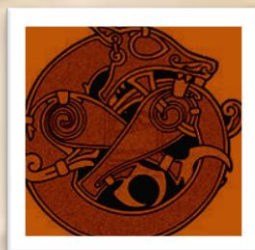


LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



LOS RESULTADOS DE LA 8ª JORNADAS DE GUERRA.

JORNADA 8

Theodrid	Derrota-Victoria	Artiro
Viriato	Victoria-Derrota	Jose
Alexbm	Victoria-Derrota	Gakis
Miguel "Culebras"	Victoria-Derrota	Sergio Nieto
Cratylo	Derrota-Victoria	Diegorg
Kaool	Derrota-Victoria	Erekose
Ephedrine	Derrota-Victoria	Ernesto
Helios	Victoria-Derrota	Fede
Titanius	Victoria-Derrota	Javi Kno
Manu	Victoria-Derrota	Pablo Cobo

LOS RESULTADOS DE LA 10 "jornada fantasma" y 11ª "EL RETO".

JORNADA 11		EL RETO
Gakis	Victoria-Derrota	Erekose
Manu	Derrota-Victoria	Kaool
Miguel "Culebras"	EMPATE	Kapi
Ernesto	Derrota-Victoria	Diegorg
Pucchiny	Victoria-Derrota	Fede
Artiro	Derrota-Victoria	Fraloco
Sergio Nieto	EMPATE	Pablo Cobo
Murazor	Derrota-Victoria	Syberia
Ronin Nita	Victoria-Derrota	Ephedrine
Helios	Victoria-Derrota	Cratylo
Coke	Derrota-Victoria	Titanius

JORNADA 10 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
Cratylo	Derrota-Victoria	Erekose
Manu	Victoria-Derrota	Kapi
Pablo Cobo	Victoria-Derrota	Diegorg



WARLORD MUERTO EN COMBATE



HAN MATADO A SUS ANTEPASADOS EN LA JORNADA FANTASMA

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 8ª JORNADA.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJ	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	10	8		2	6	189	3	27
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings	10	6	1	3	6	204		25
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	10	6	1	3	4	203		23
Kaool	Asoladores	Sajones	10	5	1	4	6	193	-1	23
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos	10	6	1	3	4	178		23
Manu	Hijos de la culebra	Moros	10	5	3	2	3	194	-1	22
Helios	Viking Bad	Hunos	10	5	1	4	4	190	-1	21
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael	10	5	2	3	3	144	-1	21
Jose	Clan despojos	Milites	9	5	3	1	2	142		20
Ronin Nita	Mas hachas	Stepe Tribe	8	5	1	2	3	126		19
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	10	5	1	4	2	170		18
Titanius (Muratomo)	Asoladores	Scotos	10	5		5	3	157		18
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael	8	5		3	3	121		18
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus	9	4	2	3	3	215		17
Theodrid	Asoladores	Pictos	9	4	2	3	2	139	-1	17
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos	10	4	2	4	1	182	-1	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
Fede	Fenrirsonr	Vikingos	10	4		6	1	148	-1	14
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	9	3	1	5	4	126		14
Pucchiny	Lumen Dei	Cruzados	9	3	2	4	1	117	-1	13
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	8	3	2	3	2	100		13
Ephedrine	Milites Septimi	Milites	10	3		7	3	183		12
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings	10	2	2	6	2	139		10
Kapi	Mas hachas	Vikingos	9	2	2	5	2	120		10
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings	9	2	1	6	3	114		10
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		30	16	4	10	13	538	-2	67
Hijos de la culebra		30	17	5	8	10	564	1	65
Asoladores		29	14	3	12	11	489	-2	58
Pijus Magnificus		29	15	3	11	9	472		57
Clan de los Despojos		29	13	6	10	8	489		53
Mas heavy que una lluvia de hachas		25	12	3	10	8	351		47
Lumen Dei		28	10	3	15	8	426	-1	42
Fenrirsonr		28	10	3	15	7	573	-1	41
Frontera Norte		24	6	3	15	7	298	-3	31



LA CRONICA DE KAOL.

La penúltima jornada de la liga, ahora es cuando el miedo comienza a florecer, viendo el primer objetivo tan cerca, la clasificación de 4 equipos para la segunda ronda, la orilla a la que hay que llegar para la salvación y la gloria, muchos de los señores de la guerra y los ejércitos estarán dando vueltas a la cabeza pensando ¿si han dado todo lo que podían ofrecer? ¿Si lo que queda será suficiente tiempo para llegar a la orilla de este bravo mar? ¿Señor por qué me has abandonado en estas fechas en las que más te necesitaba?

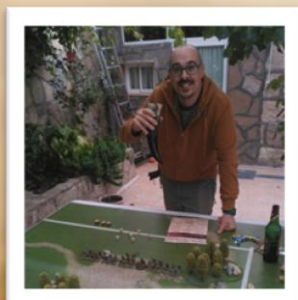
La jornada ha seguido la tónica de las anteriores en las que los Viking Bad, han dado el golpe final y han vencido los tres sus respectivos combates, haciéndose más aún si cabe claros elegidos para pasar de ronda, el ascenso de Artiro, Helios (que venció su jornada en dos turnos) y Ernesto ha sido apoteósico y no han parado de crecer en estas jornadas, convirtiéndose en unos duros rivales a los que enfrentarse.

Al igual que los hijos de la culebra, donde tras pasada la primera mitad de la liga, no han vuelto a sufrir grandes derrotas y sus combates se cuentan por victorias, aportando ahora todos a uno a su ejército para que llegue a lo más alto de la clasificación, solventados los primeros envites de la liga donde solo Diegorg sumaba y seguía y los otros dos señores aportaban poco, ahora los tres han unificado victorias y están ahí arriba.

Estos dos puestos parecen que se han ido definiendo claramente y que el resto de los equipos lucharán por una plaza de 3º y 4º puesto, donde asoladores con su run run continuo y martilleo constante se han ido manteniendo arriba una vez por el acierto de unos y otra vez por el acierto de otros, los tres han aportado su veteranía para dar la vuelta a una difícil liga que tenían y estar ahí en la lucha; Pijus magnificus, los romanos que parecen les pesan las botas en estas últimas jornadas, donde el imperio se ha tambaleado con pocos aciertos en el campo de batalla, aunque siempre alguno de ellos lograba mantener el tipo para el equipo, viviendo mas de las rentas que de lo sacado actualmente, sigan siendo unos muy peligrosos enemigos y aún no han dicho su última palabra; Mas hachas, la gran incógnita, dependen mucho de la gran cantidad de partidas que tienen pendientes y aunque la lógica pueda imperar, esto es Saga y cualquier cosa podrá suceder cuando se lancen los dados, en el momento que pongan al día sus partidas pendientes de verdad veremos el potencial de este ejército y por último los despojos, ejercito que sin mucho ruido ha estado en todo momento luchando por esos puestos que dan la gloria, aunque su mayor exponente Pablo Cobo, haya flojeado en sus últimos enfrentamientos contra rivales directos y pese a que lo tienen complicado no han terminado su liga.

Por último nos quedan los que ya no tienen opciones, o casi sería imposible, esos equipos que aunque no llegarán a la gloria, tendrán el gran honor de ser jueces, jurados y verdugos de esta liga, a más de uno se les atragantarán los Lumen Dei, que aunque tarde ,han despertado de su letargo dando golpes y pueden sorprender a más de uno, o los Frontera Norte, un equipo del que posiblemente en un inicio se esperaba más pero que las adversidades y cambios de jugadores les ha costado establecerse, eso sí liderados por un gran Alexbm pueden destrozar las esperanzas de muchos y por último y más dolorosa la caída de los novatos de Fenrirsonr un ejército que se ha mantenido arriba frente a viento y marea durante toda la liga pero que sus últimos enfrentamientos se cuentan por derrotas tras derrotas, sin poder reinvertir la situación, sus resultados les han llevado de estar dentro y ser favoritos a poder quedar últimos....

Así que esto todavía no está terminado y cuidado con confiarse que en esta liga de saga todos los perros muerden...



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

JORNADA: 9ª y ÚLTIMA.

JORNADA 9

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

JORNADA 9

Theodrid

JORNADA 8

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 12 Marzo 1 Abril.

Se dará una de margen hasta 8 Abril para terminar el resto de las jornadas pendientes y así terminar la fase de liga regular

ESCENARIO: Cambio de la organización del escenario propuesto inicialmente en vez de Snake in Flame, se combatirá Futuros Señores.

Mucha suerte a todos y disfrutar de los últimos enfrentamientos de la liga regular.

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 jornada.

FUTUROS SEÑORES

by Raul García

Ha llegado el momento después de años de adiestramiento; tu heredero está listo para entrar en batalla. Como señor de la guerra tienes que llevar a tu hijo o protegido a ver como se desenvuelve en el campo de batalla. Por supuesto tendrás que dar el ejemplo que necesita. Llama a tus vasallos y acude al combate a demostrar quién tiene más arrestos.



PREPARACIÓN DEL ESCENARIO

El escenario se juega en una mesa estándar de SAGA de 120x90cm. La escenografía se despliega de la forma descrita en el reglamento de Saga “Las cruzadas”.

DESPLIEGUE

Se despliegan las unidades sobre el campo de batalla de forma alterna y a elección de los jugadores sin restricción. Una a una va desplegando empezando por el jugador que obtuvo la tirada más alta en dos dados. Los dos contendientes despliegan a L de los lados largos de la mesa. El jugador que termine primero en desplegar empieza el primer turno.

DURACIÓN

El escenario tendrá una duración de 6 turnos.

REGLAS DEL ESCENARIO

Futuros Señores: En este escenario los jugadores contarán con un segundo señor de la guerra gratuito. Este señor de la guerra no es tan poderoso como su padre y no puede pasar más de dos heridas por turno a sus hombres. Tira 6 dados en combate cuerpo a cuerpo (tiene que impresionar a su padre y lo quiere dar todo) pero todavía no es un gran señor y sólo genera un dado saga no dos como su padre, por lo demás es un señor de la guerra normal a todos los efectos y reglas especiales.

CONDICIONES DE VICTORIA

El objetivo es conseguir puntos de muerte pero solo contarán los puntos que causen los señores de la guerra. Cada tres levadas, dos guerreros o un guardia que mate cada señor de la guerra contará un punto. Matar al señor de la guerra rival son los 3 puntos habituales y matar al futuro señor de la guerra rival serán 4 puntos.

Las tropas en la batalla van acompañando a sus señores y el bando que consiga más puntos de muerte obtendrá 3 puntos adicionales. Solo 3 puntos tienen en juego las bandas. Los señores de la guerra son los que se la tienen que jugar en este escenario.

Si los guerreros de la banda matan un señor de la guerra o futuro señor enemigo solo les cuenta para el cómputo general del tanteo de las tropas. No ganarán los 3 o 4 puntos por asesinarle. Hay que llevar la cuenta de lo que mata la banda y por otro lado de lo que matan los señores de la guerra.

IMÁGENES DE LA JORNADA.



La masacre de los Russ de Gakis contra Sajones de Kaool pendiente de la jornada 6.



Los Vikingos de Fedetroll, con Ragnar en el campo de batalla, perecieron todos en el turno 2 escondidos en los bosques a manos de los Hunos de Helios.



Pese a la imponente presencia de los pictos de Theodrid, los Jomsvikings de Artiro no se amilanaron y les vencen en combate.



El gran general escoto Alexbm, sacando el mayor provecho a la táctica de los Scotos y frenando el frío glacial de Rusia que traían los Russ de Gakis.



Los romanos de Erekeose en formación defendiéndose contra los duros Sajones de Kaool



Los moros al mando de Manu acabaron con los Russ de Pablo Cobo.



Los vikingos de Kapi sucumbieron contra el imparable Manu y sus Moros en la jornada fantasma.



Otra dura caída para Roma, Sergio Nieto no pudo frenar el ímpetu de los Sarracenos de Miguel "Culebras"



Victoria final de los Scotos a@a de Santi frente a los jomsvikings de Kno en el último turno.

Modificación/ampliación de las normas de la liga.

COMBATES PENDIENTES DE JORNADA 10 "Jornada fantasma" y 11 "EL RETO".

JORNADA 11		EL RETO
Alexbm		Adrian
Viriato		Theodrid
Javier Kano		Jose

JORNADA 10		FANTASMA
Ronin Nita		Alexbm
Syberia		Fraloco
Coke		Gakis

JORNADA 8

Pucchiny		Syberia
Coke		Kapi
Ronin Nita		Murazor

Con esto teminariamos la fase primera de la jornada regular de la VI Temporada de Guerra liga Saga Madrid y veriamos quien se clasifica para la fase final.

El resto de jugadores que no se clasifiquen podran seguir combatiendo, ya por el mero placer de combatir, eso si, en las posibles quedadas que se hagan para la resolucion de la liga....

Felicitar a los ejércitos de Viking Bad e Hijos de la culebra por tener todas sus partidas al día todos sus integrantes.

Cómputo de Partidas combatidas.

1 Jornada	15
2 Jornada	15
3 Jornada	15
4 Jornada	15
5 Jornada	15
6 Jornada	12
7 Jornada	13
8 Jornada	10
9 Jornada	PRÓXIMA
10 Jornada	11
11 Jornada	11
Especiales	2
TOTAL	134

Organizan la VI Tempora de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

