

# LA VOZ DE SNORRI STURLUSON



COMIENZO 1 OCTUBRE 2017  
INSCRIPCIONES DE 25 AGOSTO A 25 SEPTIEMBRE 2017  
en [elstudio02@gmail.com](mailto:elstudio02@gmail.com)  
[www.septimo grado.org](http://www.septimo grado.org)

**VÍ**  
**TEMPORADA**  
**DE**  
**GUERRA**  
**SAGA**  
**MADRID**

ORGANIZADO POR  
PATROCINADO POR



**BREAKING WAR**  
JUEGOS DE SIMULACIÓN E HISTORIA

**PAINTING WAR**  
BRINGING YOUR WARMOODES TO LIFE

**Séptimo Grado** 

CLUB DE ROL Y SIMULACIÓN  
- desde 1992 -



## LOS RESULTADOS DE ESTA TERCERA JORNADA DE GUERRA.

### JORNADA 2

Kaool	Derrota-Victoria	Kelemvor
Diegorg	Victoria-Derrota	Ocaple
Murazor	Victoria-Derrota	Viriato
Theodrid	Victoria-Derrota	Miguel "Culebras"
Ronin Nita	Derrota-Victoria	Ernesto
Alexbm	Victoria-Derrota	Alfredo
Erekose	Victoria-Derrota	Manu
Artiro	Victoria-Derrota	Luciano
Muratomo	PENDIENTE	Jose
Gakis	Derrota-Victoria	Sergio Nieto
Javier Kano	Derrota-Victoria	Ephedrine
Puchini	Derrota-Victoria	Kapi
Syberia	Victoria-Derrota	Cratylo
Helios	Derrota-Victoria	Pablo Cobo
Fede	Victoria-Derrota	Adrian

Los combates concernientes a la segunda jornada entre Muratomo vs Jose (Espliego) consideramos que se encuentran dentro de plazo y tendrán hasta el día 12 de Noviembre, plazo inicial que se dio en el calendario de la liga para la 2ª jornada. Si pasado ese plazo no combatesen se les sancionaría de acuerdo con las normas de la VI Temporada de guerra.



## TABLA CLASIFICATORIA INDIVIDUAL DEFINITIVA SEGUNDA JORNADA.

JUGADOR	EJERCITO	BANDA	PJIC	PJMC	PJSC	PG	PE	PP	WM	PM	PENAS	PTOS
Syberia	Mas hachas	Norse-Gael		2		2			2	36		8
Kelemvor	Milites Septimi	Milites		2		2			1	43		7
Diegorg	Hijos de la culebra	Mutawia	1	1		2			1	38		7
Sergio Nieto	Pijus Magnificus	Romanos		2		2			1	37		7
Ernesto	Viking Bad	Norse-Gael			2	2			1	23		7
Alexbm	Frontera Norte	Scotos	1	1		2			1	21		7
Fede	Fenrirsonr	Vikingos		1	1	2				43		6
Theodrid	Asoladores	Pictos	1	1		2				36		6
Murazor	Pijus Magnificus	Visigodos	1	1		2				28		6
Pablo Cobo	Clan despojos	Pagan Rus	1	1		1		1	1	31		4
Viriato	Lumen Dei	Anglosajones	1	1		1		1	1	29		4
Kapi	Mas hachas	Vikingos		1	1	1		1	1	24		4
Ocaple	Frontera Norte	Scotos	1	1		1		1	1	19		4
Erekose	Pijus Magnificus	Romanos	1	1		1		1		52		3
Ephedrine	Milites Septimi	Milites		1	1	1		1		38		3
Gakis	Fenrirsonr	Pagan Rus		1	1	1		1		30		3
Puchini	Lumen Dei	Cruzados		1	1	1		1		24		3
Artiro	Viking Bad	Jomsvikings		1	1	1		1		23		3
Ronin Nita	Mas hachas	Jomsvikings	2			1		1		16		3
Cratylo	Clan despojos	Jomsvikings		1	1		1	1	1	35		2
Manu	Hijos de la culebra	Moros	1	1			1	1		45		1
Kaool	Asoladores	Sajones	1	1				2	1	30		1
Javier Kano	Fenrirsonr	Jomsvikings		1	1			2	1	19		1
Adrian	Clan despojos	Milites		2				2		32		0
Miguel	Hijos de la culebra	Sarracenos		2				2		31		0
Alfredo Garcia	Lumen Dei	Anglosajones		1	1			2		26		0
Helios	Viking Bad	Hunos		1	1			2		25		0
Muratomo	Asoladores	Norse-Gael		1				1		18		0
Jose	Milites Septimi	Milites			1			1		15		0
Luciano	Frontera Norte	Vikingo		1	1			2		13		0



## TABLA CLASIFICATORIA POR EQUIPOS DEFINITIVA JORNADA 2.

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		6	5		1	1	107	16
Mas heavy que una lluvia de hachas		6	4		2	2	76	14
Frontera Norte		6	3		3	2	63	11
Milites Septimi		5	3		2	1	96	10
Fenrirsonr		6	3		3	1	92	10
Viking Bad		6	3		3	1	71	10
Hijos de la culebra		6	2	1	3	1	104	8
Asoladores		5	2		3	1	82	7
Lumen Dei		6	2		4	1	79	7
Clan de los Despojos		6	1	1	4	2	100	6

## CRONICAS DE KAOL.

Segunda jornada de liga jugada. Muchos partidos enfrentando a jugadores de similar experiencia. Syberia se destaca como líder individual siendo el único jugador que además de ganar las dos partidas ha conseguido matar a los dos warlords. Imparable en el liderato.

Su determinación y juego agresivo siempre en busca del objetivo son premiados con victorias abultadas. Siempre se dijo que la suerte está con los audaces.

Indiscutiblemente es el jugador revelación de la competición por méritos propios. Pero cuidado, otros tres novatos como son Sergio Nieto o Ernesto que a base de astucia, o Fede a base de hostias y corazón siguen la sombra de Syberia. Fede está dando un recital de buen hacer en la liga y siguiendo el espíritu de su banda vikinga arroja a sus rivales sin descanso incluso aunque tenga la victoria en el bolsillo.

Esta jornada ha estado marcada por el escenario, lo que ha producido un aumento del juego defensivo. El objetivo de matar al warlord enemigo pasó a un segundo plano para que la sucia estrategia de muchos jugadores fuera matar un tío más que el rival y acochinarse atrás.

Esa técnica sucia, ruin, rastrera y baja ha dado buenos resultados a muchos jugadores y malos resultados a los menos. Por otra parte el escenario ha dado ciertas ventajas a los jugadores muy montados que jugaban contra jugadores a pie. Ese plus de velocidad unido a la técnica de matar uno más que el enemigo dejaba con pocas opciones a sus rivales.

Recomendaría para este escenario dos medidas disuasorias para que los jugadores estuviesen obligados a jugar con honor. Si no se mata el warlord enemigo sencillamente es un empate.

O que si no se matan warlords enemigos la diferencia de puntos matados tenga que ser superior a 3, 4 o 5 puntos.

Cualquiera de esas dos medidas equilibraría el escenario y fomentaría un juego más agresivo por parte de ambos contendientes.

En cualquier caso Tenemos un equipo que brilla en el firmamento. Los pijus magnificus consiguieron tres victorias y se ponen a la cabeza de la clasificación seguidos de cerca por los heavys de la lluvia de hachas. La constancia de los miembros del equipo hace que de 6 partidas tan solo una no se cuente como victoria. Difícil igualar esos números.

Ningún equipo se ha descolgado por abajo y en el centro de la tabla, hay un batiburrillo de equipos considerable luchando por el ascenso. La lucha por los puestos en el medio de la tabla tiene a 6 equipos en un puño y la cosa puede oscilar en favor de cualquiera. A buen seguro tendremos muchas sorpresas en este sentido a lo largo de la liga.

Cualquier equipo puede darle la vuelta a la tortilla en una jornada.

Se produjeron partidas de altura en esta jornada como la que enfrento a Ocaple con Diegorg, que termino con victoria de este último. Kelemvor termino con las aspiraciones de Kaool desplazando al vigente campeón al fondo de la tabla. Lo mismo sucedió en el derbi clásico del club entre Theodrid y Culebras, con la derrota de este último. De la mano con Kaool o su compañero de equipo Manu se van los tres al hoyo. Murazor consiguió vencer a Viriato que no pudo tomar venganza después de la semifinal del año pasado.

Pablo Cobo y Fede aun jugando contra bandas montadas un escenario que no les venía bien consiguieron la victoria contra los bizantinos de Helios y los milites de Adrián. Enhorabuena por la gesta.

Del mismo modo que Kapi termino con el sueño de Puchini, Ernesto venció a Ronin y ya van dos jugadores pros en dos jornadas descabezados por Ernesto. Cuidado con este jugador que promete estar arriba al final, apodado como

“El Estadista” se mantiene en los puestos altos de la liga pese a haber disputado las partidas más complicadas de su calendario.

Gakis vio sus esperanzas truncadas en una partida en la que le fue arrebatada la gloria por la Astucia de Sergio Nieto. Otro novato con dos victorias que con paso firme y sin hacer ruido se mantiene en los puestos más altos de la tabla.

Alexbm, Erekoze y Artiro consiguieron vencer a Alfredo, Manu y Luciano respectivamente, que son jugadores de similar categoría y por lo tanto rivales muy directos. De este modo dan un paso de gigante y esos tres puntos terminaran pesando al final de la liga. Recordemos que esto es una carrera de fondo y al final estas victorias son las que marcan la diferencia.

Hoy comienza la tercera jornada con un escenario que va a ser todo un reto. Un reto porque los objetivos a cumplir no son nada fáciles de lograr, ni para el defensor ni para el atacante.

El empate sin lugar a dudas será el resultado más repetido pero seguro que ya hay muchos generales pensando la configuración de lista más idónea para conseguir la victoria.

A todos tener en cuenta que podéis ser atacantes o defensores y vuestra banda tiene que estar preparada para ambas situaciones.

Suerte a todos incluso a mi rival, va a necesitarla.



## SORTEO DE LA SEGUNDA TEMPORADA DE GUERRA

3ª JORNADA: SEMANA 6 Noviembre al 26 Noviembre de 2017.

### JORNADA 3

Ronin Nita	VS	Gakis
Alexbm	VS	Viriato
Erekose	VS	Javier Kano
Manu	VS	Jose
Artiro	VS	Kaool
Helios	VS	Theodrid
Kelemvor	VS	Kapi
Alfredo	VS	Fede
Ernesto	VS	Adrian
Muratomo	VS	Murazor
Ephedrine	VS	Ocaple
Syberia	VS	Diegorg
Luciano	VS	Miguel "Culebras"
Puchini	VS	Pablo Cobo
Sergio Nieto	VS	Cratylo

ESCENARIO: Incursión sobre el ganado.

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](mailto:rulestudio02@gmail.com) o [kowrolseptimogrado@gmail.com](mailto:kowrolseptimogrado@gmail.com)

Wyrd bid ful araed...

## Escenario de combate 3ª jornada.

### INCURSIÓN SOBRE EL GANADO

Caer sobre ese pueblo fue como llegar en medio de un gran festín. Galopábamos con el estómago vacío desde la víspera y entonces, un auténtico paraíso. Sólo algunos campesinos inofensivos para vigilar ese montón de animales: vacas, cerdos, pollos... ¡Había para todos los gustos! Francamente, sólo había que agacharse para coger tu siguiente cena. Bueno, primer problema, estábamos tan obnubilados a causa del hambre que no habíamos visto a algunos siniestros legionarios que merodeaban alrededor del pueblo. Está bien, sigamos. No contábamos con la llegada de su comandante y sus jinetes. Viendo llegar a toda esta gente, no nos lo pensamos mucho, cada uno cargó su montura con lo que tenía más a mano y nos fuimos ipso facto.



#### PREPARACIÓN

El escenario se juega sobre una mesa de 120 x 90 cm.

Los jugadores designan un atacante y un defensor, de común acuerdo o a suertes.

Empezando por el defensor, los jugadores colocan alternativamente 6 marcadores en total (representando al ganado), entre **L** y 2 x **L** del borde de la mesa del defensor. Los marcadores deben desplegarse a más de **M** unos de otros.

Puedes colocar algunas casas en la mitad de la mesa del defensor; contarán simplemente como terrenos infranqueables pero añadirán encanto a tu mesa de juego.

El defensor podrá colocar 1 elemento de terreno en la mitad de la mesa del atacante.



#### DESPLIEGUE

El defensor despliega primero, hasta **M** de su borde de la mesa. Sólo puede colocar 4 puntos de banda. Los 2 puntos restantes y el Señor llegarán más tarde.

El atacante despliega a continuación toda su banda, hasta **M** de su borde de la mesa.



#### DURACIÓN DE LA PARTIDA

La partida dura 6 turnos.



#### REGLAS ESPECIALES

**El ganado:** para capturar el ganado, la unidad del atacante debe terminar su movimiento en contacto con un marcador Ganado. Dicha unidad ya no podrá volver a ser activada hasta el final de la fase de Activación tras haberlo capturado. Podrá activarse de manera normal después.

Una unidad en posesión de un marcador Ganado ve su movimiento limitado a **M**. Ten en cuenta que una limitación de movimiento no es una reducción: sean cuales sean las capacidades SAGA o las reglas especiales de las que se beneficia tu unidad, inunca podrá desplazarse a más de **M**!

El ganado no cuenta como una miniatura sino como un simple marcador: no puede ser elegido como objetivo de un disparo, de una capacidad SAGA, de un ataque cuerpo a cuerpo, etc.

Si una unidad que posee un marcador Ganado es destruida, el marcador se queda donde está.

**¡Al ladrón!** cuando el atacante capture el primer marcador Ganado, llegan los refuerzos del defensor. El Señor y los dos puntos restantes se despliegan entonces inmediatamente según las reglas que rigen a las unidades fuera de la mesa, y en contacto con el borde de la mesa del defensor.

#### CONDICIONES DE VICTORIA

El atacante debe capturar el mayor número de marcadores Ganado que pueda. Al final de la partida, obtendrá un punto por cada unidad de su banda en posesión de un marcador Ganado y situada a **L** o menos de su borde de despliegue de la mesa.

- Si el atacante tiene de 0 a 2 puntos, pierde.
- Si el atacante tiene de 3 a 4 puntos, es un empate.
- Si el atacante tiene de 5 a 6 puntos, gana.

## Reglas del Escenario de combate 3ª jornada para la VI Temporada de guerra.

1º El comienzo de las hostilidades será por parte del jugador atacante.

2º Cada unidad solo podrá coger un objetivo

3º Los refuerzos del jugador defensor se despliegan a vs del borde del tablero del defensor.

4º Una unidad que coge un marcador no puede volver a activarse hasta el siguiente turno del jugador.

5º Los warlords también pueden coger un marcador.

6º Se tirará un dado antes del comienzo para determinar quién es el atacante y quién el defensor, el que gane la tirada elige rol.

7º El atacante puede colocar un par de casas en la mitad del campo del defensor, se consideran terreno impasable y no se pueden entrar en ellas.

El defensor podrá colocar un elemento de escenografía en el lado del atacante.



## IMÁGENES DE LA JORNADA.

Ocaple con scotos contra los mutawí de Díegorg.

Ocaple "-¿Sabemos ya quiénes son esos desharrapados que han llegado a nuestra costa? -preguntó el rey Macbeth-  
-No muy bien, mí señor, parece que dicen continuamente que vienen de 'allá' y añaden no se qué de un bar. Pero les ofrecimos whiskey y lo rechazaron.

-¿Qué no quisieron whiskey? ¿A qué coño han venido a Escocia entonces? ¡¡¡EXPULSADLOS!!"

Díego7grado: "Ala ak bar"

Ocaple: "¡Eso es lo que dicen, eso!"

Las tropas escocesas se enfrentan a la invasión de los mutawí. ¡Que el Destino decida!



Díego7grado planeando su estrategia nada heroica, pero eficaz.

Díego7grado en el turno 3 sabiendo que ganaba

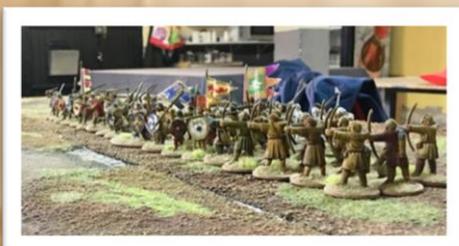
Vikingos paganos (Kapi) seguidores de Thor y Odín y los Milités (Rubén "Puchiny") seguidores del dios crucificado se enfrentaran a la luz del Alba, cuando los cuervos aún despiertan sobre los páramos aún sangrientos de la batalla anterior. Y el viento silbe y anuncie la llegada del único Dios.



Despliegue de ambas bandas

Turno 2 los vikingos de Kapi casi matan al Warlord de Ruben  
Así aprenderan que todos los guardias vikingos son duros y no solo los que portan hachas danesas.

Alexbm con scotos y Alfredo "El grande" con Anglosajones presentan sus temibles muros de escudos.



Pagan Russ de Pablo C se las hicieron pasar duras a los Hunos de Helios.



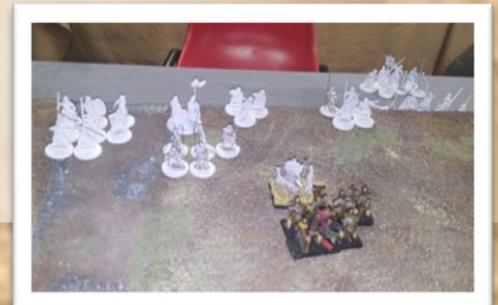
El impresionante despliegue de la caballería de hunos. La mirada del monje Russ . 5 guardias Russ emboscan a Uldin y lo matan.

Kaool (Asoladores) uno de los organizadores entrenando para la VI Temporada de guerra que falta les hace a su equipo.

Kno (Fenrirsonr) entrenando para coger el ritmo A su banda de jomsvíkings.



Ángel (Gakis) con pagan russ contra Sergio N en un duro combate con final agónico y épico.



Dura partida donde los russ tomaron el ataque intentando sin mucho éxito romper las líneas de los férreos y disciplinados romanos.

Ronin Nita con jomsvíkings contra Ernesto con norse gaelic.



Despliegue inicial de ambas bandas.

Toc-toc Cuando el warlords enemigo llama a tu puerta para que salgas a jugar

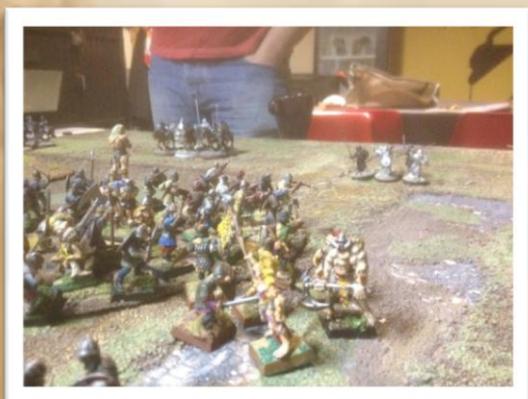
La masacre de los nórdicos. Artiro con jomsvíkings contra Luciano con vikingos....



Fedetroll (Fenrirsonr) ferviente adorador de Odín Dura batalla de Milites y Vikingos. Último duelo de warlords entre Adrián y Fedetroll



Otro duelo pagano/Dios crucificado Kno (Fenrirsonr) con jomsvíkings contra Ephedrine (Milite Septimí) con Milites.



Theodríð "El picto" sobre su escudo dominando el centro de batalla  
Frente a Miguel "Culebras"

Alarico al frente de las tropas Visigodas.

## Modificación ampliación de las normas de la liga.

Buenas Señores de la guerra, tras las pequeñas dudas/polémicas acaecidas por el hecho de variaciones en las hojas de varias bandas, debido a la duración de los efectos de alguna habilidad, sobre todo en anglosajones y pagan russ, aunque hay otras bandas que también ofrecen dudas en el uso de este tipo de habilidades como es el caso de los milites. Los organizadores pensamos que si no sale nada oficial o como dicen los autores en el texto que este tema se va a corregir en el próximo libro que saldrá, dejar claro que nosotros al principio de la liga concretamos no utilizar las nuevas reglas que saldrán y terminar con estas del CJC toda la VI temporada de guerra, para no favorecer o desfavorecer a nadie con los posibles cambios.

Entendemos que como no sacarán FAQs o correcciones a las habilidades de las tablas de batalla, ya que en unos meses estarán obsoletas y no querrán perder el tiempo o llevar a errores a jugadores, y que su intención será corregirlas en la siguiente versión de las reglas, decidimos que tras revisar las reglas referidas a las habilidades de las tablas de batalla y no considerarlas que sean desproporcionadas o abusivas respecto a las hojas de combate de otras bandas, no cambiaremos nada de las tablas de combate y se usarán tal como vengán traducido en las tablas de batallas mientras no haya unas FAQs oficiales al respecto, ya que la traducción actual, es lo que realmente está al uso legalmente.....

Aunque para no llevar a dudas sobre la duración de ciertas habilidades, usaremos las reglas que se describen en la página 9 del CJC, donde explican que las habilidades de las tablas se consideran aplicadas a un turno de juego de un jugador y no turno de juego (ambos jugadores), a menos que en la habilidad indique la frase "hasta el comienzo de tu próximo turno", en este caso la habilidad durará desde el momento en que se juega hasta el comienzo de tu próximo turno, esto se aplicará a cualquier habilidad que pueda usarse en varios turnos y así no habrá dudas sobre su uso.

Así todos continuaremos la campaña de guerra en las mismas condiciones en las que se empezamos.

Por otro lado, dos jugadores de la liga Muratomo y Jose (espliego), tienen su partida el viernes 10, considerando que es la única que queda para terminar la 2ª Jornada, decimos adelantar la jornada al lunes 6, para que los jugadores no tengan que esperar mucho y continuar con la buena marcha del calendario, que permitirá realizar las demás actividades que tenemos pensadas y programadas como complemento de la VI temporada de guerra. Dado que se encuentran dentro de plazo (y si se hubiesen pasado por poco seríamos flexibles) y si tienen intención de combatir, no tendrán ningún tipo de penalización y sus resultados se incluirán cuando terminen su combate para completar esa jornada....

Entendemos que todas nuestras decisiones no pueden agradar a todos pero pretendemos ser lo más justos posibles a y no perjudicar a nadie.

Organizan la VI Temporada de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

