

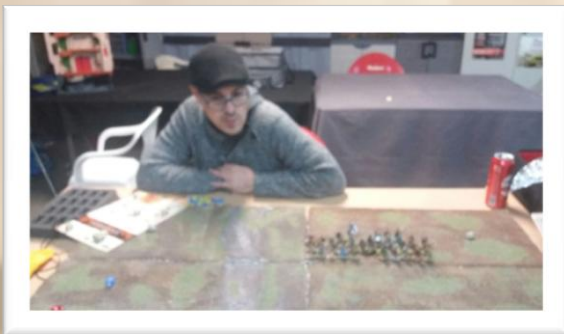
EL DUELO DE LA JORNADA.

Manu VS Kaool



Mi idea para la batalla estaba clara, tenía que ser un bloque y avanzar en conjunto para que no pudiera ponerle fatigas a mi warlord, poder reaccionar a sus nafta y que mis unidades se apoyaran entre ellas. La protección del warlord en el interior de la tortuga también tenía que ser vital.

Desplego primero Manu manteniendo una línea de combate compacta y homogénea saltando 3 unidades de 10 guerreros con las dos unidades de cuatro guerreros más 2 naftas en cada una. Desplego el warlord en el extremo de la línea.

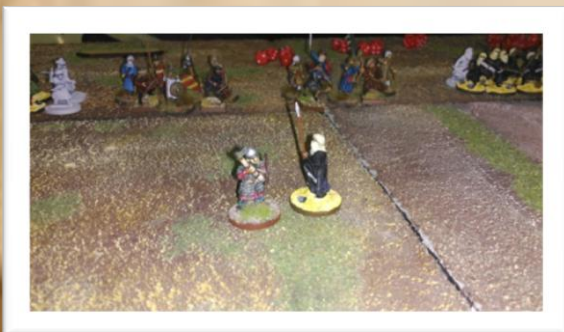


Me tocaba desplegar a mí y como sabía que podría cambiar dos de sus unidades desplegué la tortuga en el centro pero un poco ladeada a donde se encontraba su warlord. De ese modo y como estaba claro cambiaría su warlord de posición pero siempre estaría más o menos a tiro. En algún momento de la partida lo mismo podría trincarle en un despiste pensé.

Por otro lado las dos unidades de naftas de 6 guerreros podrían ser peritas en dulce si yo llegaba a pegarles antes que ellas a dispárame así que así desplegué.

Cuando le toco a Manu recolocar cambio al warlord de un extremo al otro. Eso hacía que casi delante de mí tenía a 2 infanterías de 10, en el centro sus naftas, otra de 10 guerreros y el warlord en el extremo.

En el duelo inicial después de varios empates lo termine ganado así que empezaba yo la partida.



Turno 1:

Al empezar yo vi que llegar al warlord es muy difícil por el número de activaciones que necesitaba. Pero si podría calzarme la unidad de 10 guerreros que tenía a su lado y dejárselo aislado. Si no caía este turno sería en el siguiente.

Al tirar los dados de saga me salieron par de cascos y me decidí a hacer la machada.

Salió bien la cosa y después del primer empujón quedaron 3 guerreros a los que asalte por segunda vez para matarlos. Mi unidad de 12 guerreros se había visto reducida tan solo a 8.

Con las mismas asalte a su warlord y me lo cargue. A todo esto cada activación de mi unidad provocaba una fatiga a mi warlord a causa de una Habilidad de Manu. Se quedó con 4 fatigas y mi unidad con dos. Pero su unidad estaba muerta y su warlord también.

En el turno 1 de Manu con los naftas más cercanos disparo a la unidad causando un par de bajas y con otro disparo otras tantas bajas más y 6 fatigas. Se quedaron inutilizados toda la partida, pensé, pero aún tenían que vengarse de los naftas.



Fuera las normas musulmanas, lleno de cerveza se va mejor al combate.

Turno 2:

Recompongo la línea descanso al warlord y me alicato para cargar con mis guardias dopados hasta la saciedad. Pero Manu sabiamente me mete una fatiga con una habilidad y después la usa para reducirme el movimiento y me quedo con los guardias como patos de feria.

Efectivamente la otra unidad de naftas va a hacia ellos y hacen su trabajo liquidando 3 de los 6 guardias, un nafta se muere al explotarle una de bombitas en la mano.

Manu adelanto la línea de combate y se preparó para el turno 3.

Turno 3:

Descansar y recolocarme de las putaditas morunas fue lo que hice este turno y alicatarme a saco para recibir las embestidas del turno de Manu.

Manu vio a mi warlord con 3 fatigas y se lo jugo todo a una con su unidad de guerreros, la cual no consiguió matar al warlord por que este tenía muchos colegas alrededor para absorber heridas. No obstante le sirvió para posicionarse con cierta ventaja en campo de batalla.



Los turnos 4 y 5 fueron de desgaste mutuo hasta tal punto que en el turno 6 Manu tenía tan solo la unidad de naftas, yo 1 guardia de una unidad, otro guardia de otra unidad, una unidad de 3 guerreros y la unidad de 4 guerreros exhausta desde el turno 1 que hicieron la machada.

Manu con un solo dado les cargo a mis fatigados guerreros los cuales dejaron un solo superviviente para que regresara a su pueblo y contara la historia.



Gran actuación de los Nafatum de Magu



Campo de batalla foto final

Al final la batalla fue una sangría brutal. En el primer turno cambie el planteamiento que tenía para la batalla viendo que podía ser factible descabezar a Manu y me salió bien la jugada.

Ya mi rival pasaría el resto de la partida a remolque y yo solo tendría que preocuparme de matar.

Manu se pasó toda la partida luchando como un jabato, y usando los nafta que le dieron un rendimiento muy bueno. Cerca del turno 3 pensé que tenía que dar otro golpe de efecto a la batalla por que el desgaste me estaba pasando más factura que a él. En el turno 4 los dados no me permitieron recomponerme pero en el 5 si fue una tirada más favorable y pude acabar con otro par de unidades y dejarle con dos dados mientras que yo seguía tirando 5. Ya podía quedarme tranquilo que el resultado estaba atado otra vez.










Gran partida y gran rival. Revancha ineludible.



Kaool ajusticiando a Manu por su derrota....

Modificación/ampliación de las normas de la liga.

1.-Notificación de cambio de facción o cambio de configuración en la banda.

Gakis	Guerrero	Fenrirsonr		Pagan Rus	3 guardias, 4 guerreros, 1 levas
Ocaple	Warlord	Frontera Norte		Scotos	Macbeth, 2 guardias, 4 guerreros y 1 levas
Ronin Nita	Warlord	mas hachas		Tribus de las estepas	4 guerreros, 2 levas y 1 advisor
Kelemvor	Warlord	milites septimi		Milites	5 guardias y 3 guerreros
Alfredo García	Guerrero	Lumen Dei		Galeses	2 guardias, 4 guerreros y 2 levas
Manu	Guardia	hijos de la Culebra		Moros	2 guardias 5 guerreros 1 nafatum
Coke	Guerrero	Frontera Norte		Vikingos	3 de guardias 3 de guerreros 1 de levas Ragnar
Titanius	Guardia	Asoladores		Scotos	3 guardias 3 guerreros 1 punto de atecoti 1 de guías.
Alexbm	Guardia	Frontera Norte		Scotos	2 guardias, 5 guerreros y 1 levas

2.- Nos apena comunicar que dos de los jugadores de la VI Temporad e guerra Saga han tenido que abandonar y no continuaran en nuestros campos de batalla, nos veremos pronto mucha suerte:

Muratomo	Guerrero	asoladores		Norse-Gael	4 guardias , 3 guerreros y Sigurd Hlodvisson
Luciano	Guardia	Frontera Norte		Vikingo	Harald Hardrada, 3 guerreros, 3 guardias y 1 leva

3.- Plazos Jornada 4ª:

Debido a las fechas en las que nos encontramos, y algunos de los señores de la guerra no estarán disponibles o verán muy reducidas sus posibilidades de quedar, por las fiestas de pascua o el solsticio del invierno dependiendo de lo que celebren, además con las nuevas incorporaciones y cambios en el calendario de combates, ampliamos el plazo de juego de la jornada 4ª a todo el mes hasta el 31 diciembre 2017. (para los nuevos, los viajeros y los rezagados) y metemos la jornada 5ª eso sí con su con su plazo normal 18 diciembre 2017 al 7 enero 2018.

JORNADA 4

Puchiny	Vs	Diegorg
Sergio Nieto	Vs	Viriato
Kapi	Vs	Ernesto
Ronin Nita	Vs	Miguel "Culebras"
Coke	Vs	Cratylo

Recordamos que la jornada del reto es hasta el último día de la primera ronda. 8 de Abril de 2018.

JORNADA 11

Gakis	Vs	Erekose
Puchiny	Vs	Fede
Artiro	Vs	Ocaple
Kelemvor	Vs	Alexbm
Murazor	Vs	Syberia
Viriato	Vs	Theodrid
Javier Kano	Vs	Adrian
Helios	Vs	Alfredo
Coke	Vs	Titanius
Jose	vs	Cratylo

4.- Ya está abierto el plazo para la jornada 10ª "La jornada fantasma" ya os podéis ir reservando esa fecha e ir mandando un cuervo con vuestra confirmación de participación a rulestudio02@gmail.com

5.- Intentar cumplir los plazos para que el desarrollo de la liga sea lo mas dinámica posible.... Gracias. Al comienzo de la VI Temporada de guerra avanzabamos jornadas, comiendo terreno al calendario, permitiendo meter las jornadas sorpresa y ahora no solo no se avanza, si no que no se cumple los plazos alargando las jornadas.... Creemos que el plazo de juego es mas que correcto, incluso hay quien querría mas jornadas mas seguidas, pero así es perfecto para no dejar caer la ilusión, ánimo y ganas y no perder la línea de la Liga.... Si se van atrasando las jornadas se pierde la continuidad que tanto buen sabor de boca ha dejado en las primeras jornadas.... No nos gustaría que nadie saliese perjudicado con una posible sanción, por eso somos comprensibles y flexibles en los plazos, pero en las bases estaba bien claro y si consideramos que alguien no está cumpliendo para poder quedar injustificadamente alargando las jornadas sin necesidad será sancionado él y su equipo, aquí somos todos uno y sufrimos todos las consecuencias....



La Jornada 10ª de la VI temporada de guerra Liga Madrid de Saga está patrocinada por **Hidromiel La Runa**.

Como vamos a pedir hidromiel para esa fiesta, esta vez podremos pedir más cantidad, con lo cual podemos coger pedidos de Hidromiel para aquellos que quieran probarla o beberla sin interesarle las partidas de Saga de ese día, si estáis interesados os recordamos pedir con antelación para reservar pues en el último evento volaron y casi no tuvimos para todos los que queráis comprar... Pedidos a:

rulestudio02@gmail.com

Todo el dinero recaudado con la venta de hidromiel será destinado para los premios de la VI Temporada de Guerra Liga Saga Madrid....

Estas son las variedades que vamos a pedir, para reservar poner cantidad de cada una que queréis y vuestros datos de contacto. Los lotes de 6 unidades salen a mejor precio a 13 Euros, las unidades sueltas a 2,3 Euros.



Dulce



Naranja



Frutos del bosque

Muchas gracias a todos.



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 SEPTIM O GRADO
CONFIRMA TU ASISTENCIA EN rulestudio02@gmail.com

Organizan la VI Tempora de guerra de saga:

-Raúl (kaool)

-Angel (Gakís)

