

JORNADA 5ª “La emboscada”. EN LUDUS BELLI



¡¡¡A las armas!!! Gritan los señores, ansiosos responden sus vasallos, al unísono en un infernal ruido del metal contra el metal, y un estruendo de gritos y arengas, a la vista un gran botín, una caravana de mercaderes está cruzando unas tierras inhóspitas y poco recomendables, las prisas les habrán llevado a esta terrible elección y a un final fatídico... ¿Quién no desea obtener un botín a repartir con sus leales guerreros?

Pero no todo se promete feliz, otra banda ha tenido la misma idea...

¿Cómo osan intentar arrebatarnos vuestro botín por derecho? Ninguno de esta banda saldrá con vida de este campo de batalla....



ESTA JORNADA 5ª SERÁ ESPECIAL SE COMBATIRÁ EN LUDUS BELLI (MOSTOLES)

La quedada, será el sábado 14 de marzo 2020.

El lugar acordado para combatir es la tienda de Ludus Belli Móstoles patrocinador de la VIII Liga saga y II copa Cruz Campo de Saga.

(C/ Zaragoza, 14 bajos local 2. Móstoles (Madrid). Teléfono: +34 914 92 87 89. Móvil: +34 649507350. hola@ludusbelli.com)

Se celebrará una gran quedada .Contamos con vosotros y queremos llenar la tienda de nuestro patrocinador de combates, gritos y blasfemias al enemigo.

INSCRIPCIÓN Y BASES:

-La fecha para la inscripción será desde 14 Febrero al 8 Marzo 2020.

-El número de plazas está limitada a 24 jugadores, que se adjudicarán por estricto orden de inscripción. El resto de jugadores serán incluidos en una lista de espera.

-El número de plazas se podrá ampliar si hay mucha demanda. Para que participen el mayor número de jugadores posibles y nadie se quede fuera.

-¿Quién puede participar?

1º-Por supuesto todos los jugadores de la VIII Temporada de guerra liga Saga de Madrid, puesto que esta quedada será una jornada de Liga normal y dará los puntos descritos posteriormente.

2º-Cualquier jugador que quiera participar, sea de la liga o no, podrá participar en la quedada y jugar ese día como mercenario, enfrentándose a los jugadores de la liga.



-Los participantes deberán enviar un mail con los datos a: sagaseptimogrado@gmail.com

-NOMBRE JUGADOR:

-IMAGEN DEL ESTANDARTE PARA LOS NO PERTENECIENTES A LA LIGA (la bandera que te representa)

-BANDA A USAR.

-NIVEL DE JUEGO WARLORDS, GUARDIA, GEURRERO O LEVA (Para poder emparejarte con otros de tu nivel a ser posible)

-TELEFONO /MAIL DE CONTACTO.

-Precio de la inscripción: 0 euros..... Ganas de combatir y pasarlo bien, conociendo a muchos miembros de una gran comunidad de Saga en Madrid y Club 7º Grado.

-Será un único combate (se combatirá la jornada de liga).

-Se permite el uso de miniaturas sin pintar, pero las miniaturas deben representar correctamente al tipo de unidad, armas, etc... Queremos en esta ocasión fomentar la participación.

-Se permite el uso de proxis, siempre que reflejen correctamente el ejército elegido, la organización podrá vetar aquellas bandas cuyas miniaturas no cumplan las características estéticas o funcionales de jugabilidad de Saga v2. Las miniaturas extremas de fantasía como orcos no pueden representar a los paganos bálticos o si es una banda de normandos a caballo, tienen que llevar caballos...

-Se usarán los libros de la edad de los vikingos, Aethius y Arthurius y La edad de las cruzadas.

-Las bandas de Saga se formarán con 7 puntos y podrán variarse libremente de composición (LEVAS, GUERREROS, ETC).

-Se permitirá el uso de 1 punto en mercenarios usados según las reglas de Saga V2, y deberá ser cada uno de su libro correspondiente. Los mercenarios del AYA usan las reglas de mercenarios de la edad de los vikingos.

-No se permite el uso de unidades o héroes legendarios.

-Los emparejamientos serán de manera aleatoria metiendo en un grupo a los jugadores de la liga y en otro a todos los mercenarios.

-Los jugadores de la liga, deberán jugar con las bandas con las que están apuntados.



PREMIOS

Se otorgarán los siguientes premios:

- Jugador más determinante de la quedada.
- Berserker, premio al jugador que más puntos de muerte haya conseguido.
- Ejército mejor pintado: desde la organización se elegirá el mejor pintado.

Habrán sorpresas para ese día:

- LA ORGANIZACIÓN DE LA VIII TEMPORADA DE GUERRA LIGA SAGA MADRID REALIZARÁ UN SORTEO DE MINIATURAS, DADOS, ETC ENTRE LOS PARTICIPANTES Y POSIBLEMENTE ALGUNA SORPRESA MAS...

¡¡¡ NO FALTES A LA BATALLA!!!

MATERIAL NECESARIO:

Los jugadores deberán traer al torneo el siguiente material:

- Lista, Faqs y libros correspondientes.
- Miniaturas, dados, plantillas y marcadores necesarios.
- Reglas con las medidas oficiales de Saga.
- Armadura, casco, espada, lanza, arco o escudo todo aquello que le haga sentirse más valiente.

Horario del torneo:

Apertura y ubicación en los campos de batalla de 10:00 a 10:15

Batalla DE 10:20 a 13:45

Entrega de premios y sorteos 14:00 a 14:30

*Los horarios pueden sufrir modificaciones por temas de organización o del propio evento.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A LA MODIFICACIÓN DE ESTAS BASES SIN PREVIO AVISO. EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN DEL TORNEO SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL MISMO.



Jugadores de la liga.

Cada partida puntuará como una más de liga con los puntos habituales para la clasificación.

Para aquellos que realicen sus combates en la quedada, habrá una recompensa especial.

El jugador que más puntos de masacre consiga en cada partida, si hay una diferencia de más de 4, obtendrá 1 pto extra para la clasificación individual y por ende para la clasificación por equipos.

Así pues, también por cada señor de la guerra muerto se otorgará un punto extra

(Matar al warlord valdrá 2 ptos).

Se potencia en esta quedada las masacres y la muerte de tus enemigos y sus líderes apestosos.

El resto de los jugadores que no puedan asistir a la quedada de la jornada, podrán realizar sus enfrentamientos como una jornada normal con sus tres semanas para poder jugar y los emparejamientos serán entre ellos de manera aleatoria, pero no se beneficiarán de los puntos extra que se obtienen en la quedada.

EL ESCENARIO A COMBATIR....

Sera el escenario de Emboscada de la página 24 del libro de batallas de saga v2

(Pagina 16 y 17 del libro de batallas de saga v2)

Para jugarlo necesitarás conocer las reglas especiales de :

-Bagaje.

-Marcadores de objetivos (captura de un objetivo)

-Entrar en la mesa.

Reglas de la casa:

-La escenografía será acotada por la organización a : 2 colinas, 1 terreno rocoso, 1 terreno pantanoso, 1 sembrado, 2 bosques, 1 impasable y 1 ruinas; que lo colocarán según el método universal los jugadores siguiendo las reglas de colocación del escenario.

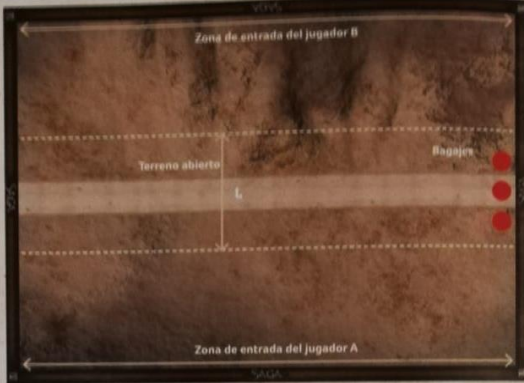
¡Emboscada!

En este escenario, los jugadores deben incautar el botín transportado en el bagaje. ¡Pero este no pertenece a ninguno de los dos jugadores y está tratando de salir de la mesa lo más rápido posible! A menudo, este escenario se divide en dos etapas. La primera consiste en intentar apoderarse del bagaje y luchar contra los defensores del mismo, y la segunda es ver a los jugadores tratando de defender las ganancias obtenidas.

COLOCACIÓN EN LA MESA

Comienza colocando 3 piezas de bagaje en la mesa, en contacto con un lado corto de la mesa determinado aleatoriamente. La primera pieza de bagaje debe colocarse en contacto con el centro de este lado de la mesa, y cada otra pieza de bagaje debe colocarse MC de este primer elemento de bagaje, respectivamente a la derecha y a la izquierda (ver el diagrama a continuación).

Coloca los terrenos de acuerdo con el Método Universal descrito en la página 8. Ningún elemento de terreno puede ser colocado o movido a M de la línea central del campo de batalla. Este corredor (de L de ancho, se extiende desde un lado lateral al otro) debe permanecer completamente como terreno abierto.



DESPLIEGUE E INICIO DE LA PARTIDA

No se despliegan miniaturas al comienzo de la partida.

Cada jugador colocará en la mesa sus unidades en el primer turno, por cualquier punto de su lado largo de la mesa a más de L + M de un bagaje (ver Entrar en la mesa pág. 16).

El primer jugador comienza la partida.

REGLAS ESPECIALES

Las reglas especiales del escenario son: Bagaje, Marcadores de objetivos (Captura de un objetivo) y Entrar en la mesa (ver págs. 16 y 17).

El bagaje está sujeto a las siguientes reglas especiales:

Salvo durante un combate cuerpo a cuerpo, ningún jugador controla el bagaje, por lo que cuenta como figura enemiga para ambos contendientes.

Los bagajes no tienen las siguientes reglas especiales en este escenario: Determinación y Guardaespaldas.

Al comienzo de cada una de sus fases de Activación, el jugador tira 1D6 por cada pieza de bagaje que todavía se encuentre sobre la mesa, y consulta la siguiente tabla:

Resultado	Bagaje
1-2	El bagaje no se mueve, pero quita todas sus FATIGAS.
3	El bagaje se activa para un movimiento en línea recta directamente hacia el lado corto opuesto de la mesa*.
4-5	El bagaje elimina una de sus FATIGAS, luego se activa para un movimiento en línea recta directamente hacia el lado corto opuesto de la mesa*.
6	El bagaje elimina todas sus FATIGAS, luego se activa para un movimiento en línea recta directamente hacia el lado corto opuesto de la mesa*.

*Si su movimiento pudiera llevarle a contactar con una figura, se para a MC de ella, y la unidad sufre 1 FATIGA.

Nunca se puede explotar la FATIGA de una pieza de bagaje en su movimiento. Si un bagaje entra en contacto con cualquier lado de la mesa, se retira de la partida sin ningún otro efecto.

Durante un combate cuerpo a cuerpo que involucre a un bagaje, no se pueden activar capacidades SAGA. Si un jugador se enfrenta contra un bagaje en cuerpo a cuerpo, su oponente controla el bagaje. El bagaje siempre usará su Resistencia para cancelar las pérdidas sufridas.

Cuando se elimina una pieza de bagaje, se reemplaza por un marcador de objetivo. Si se elimina en combate cuerpo a cuerpo, la unidad que lo eliminó recibe el marcador.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina después de que cada jugador haya anotado 5 turnos.

Cada jugador cuenta el total de puntos de Supervivencia de su banda (ver página 7). Suma a este total 6 puntos por cada marcador de objetivo que tenga una de sus unidades. Si un jugador ha anotado, al menos, 2 puntos más que su oponente, gana la partida. Cualquier otro resultado es un empate.