

FREAK WAR'S 2019 **"EL GRAN EJÉRCITO PAGANO"**

TORNEO 7G SAGA
INVADE INGLATERRA
O
DEFIENDELA DE LOS
PAGANOS

SÁBADO 14 SEPTIEMBRE A LAS 10:00H
PABELLÓN DE CRISTAL
CASA DE CAMPO MADRID
www.septimogrado.org

BREAKINGWAR
THE WORLD OF WARGAMES
PAINTINGWAR
THE WORLD OF WARGAMES



GRAN MELE SAGA FREAK WARS 2019 “El gran ejército pagano.”

Nos situamos en el marco de la invasión del “gran ejército” danés a Inglaterra (865-879); es el ejército vikingo de origen danés que intentará conquistar gran parte de Inglaterra a finales del siglo IX, una de las más poderosas fuerzas armadas de su clase, entre centenares de naves y miles de guerreros bajo el mando de los caudillos vikingos y jarls: Halfdan Ragnarsson, Inguar, Hubba Ragnarsson, Beicsecg, Guthrum “el viejo”, Oscytell, Amund, dos jarls con el mismo nombre Sidroc, Osbern, Frana y Harold.

Su origen es los grupos vikingos que atacaron París en el año 845 y devastaron la región a partir del año 850, saqueando repetidamente Ruan y otras ciudades en su actividad depredadora, liderados por el legendario caudillo Ragnar Lodbrok...

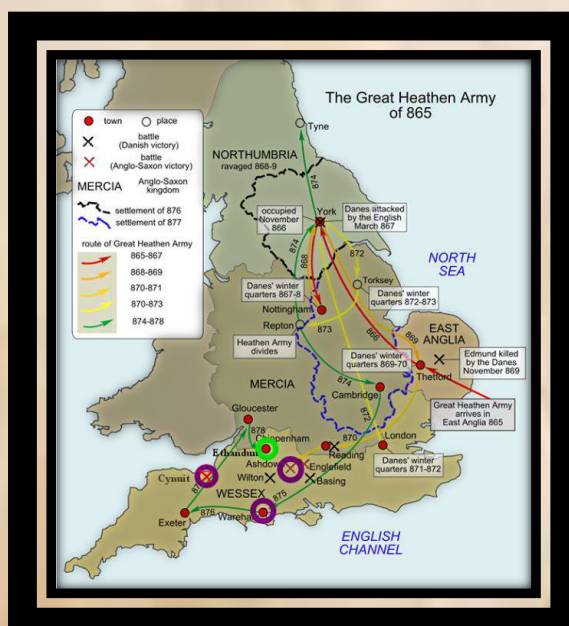
Tras ganar experiencia a lo largo y ancho de Europa, el ejército llega a Gran Bretaña a finales de 865, entrando por East Anglia. Bajo el mando de Halfdan Ragnarsson e Ivar "el Deshuesado", con apoyo de Ubbe Ragnarsson.

(Las sagas nórdicas entienden la invasión como una respuesta a la muerte de su padre, Ragnar Lodbrok, a manos de Ælla de Northumbria en 865)

En 871, se les unió el “gran ejército de verano” desde Escandinavia, liderados por el vikingo Bagsecg para conquistar Mercia. Tras la conquista de Mercia, Halfdan Ragnarsson se dirigió al norte a Irlanda para atacar a los pictos y enfrentarse al rey irlandés Eystein Olafsson, mientras que Guthrum “El Viejo” se quedó como jefe de las fuerzas del sur.

En 876 las fuerzas vikingas estaban divididas en dos frentes, el gran ejército pagano encabezado por Halfdan Ragnarsson en York consolidando su poder en la zona, y Guthrum con la segunda oleada conocida como gran ejército de verano en el sur.

Lucha hombro con hombro en el muro de escudo de los jarl vikingos y lleva al gran ejército pagano a la victoria o defiende tu territorio de estos paganos. Participa en las batallas más importantes de la época.



Las diversas rutas que tomaron el gran ejército pagano entre los años 865 y 878.

EL TORNEO "EL GRAN EJÉRCITO PAGANO":

-El torneo consta de dos fases, una fase inicial que serán 3 partidas, donde los jugadores se enfrentaran entre sí de manera aleatoria por bandos. Y una fase final donde se enfrentarán los dos campeones absolutos (del bando que sean).

-Todos los jugadores formarán parte de un conjunto, pertenecerán al gran ejército pagano o a los defensores cristianos de Inglaterra.

-Los emparejamientos serán a sorteo (previo al torneo) pero siempre enfrentarán a jugadores de distintos bandos (cristianos/paganos) nunca del mismo bando.

-Las bandas que pueden asumir distintos roles como anglo daneses (cristianos/paganos) o su rol sea dudoso (irlandeses, scotos, etc.), serán asignadas a uno de los dos bandos por la organización con el fin de cuadrar bandos.

-Cada jugador obtendrá los siguientes puntos de sus combates de jornada inicial:

3 PUNTOS LA VICTORIA, 1 PUNTO EL EMPATE Y 0 PUNTOS LA DERROTA.

Además cada jugador obtendrá un punto extra si consigue matar al warlord enemigo en el campo de batalla.

Pudiera haber escenarios con objetivos adicionales que aporten más puntos extra a la clasificación si se consiguen dichos objetivos en la partida.

-El pase a la final será mediante una clasificación matemática; se clasificarán los 2 primeros jugadores de la tabla (independientemente de ser paganos o cristianos); en caso de empate se usarán los puntos de muerte y si persiste el empate el que mas warlord haya conseguido matar y si aún así ha sido tan equilibrado que no hay desempate, el que más objetivos secundarios haya realizado.

-Al finalizar cada partida, se suman los puntos de cada bando (pagano y cristiano). El bando que tenga más puntos, podrá elegir el lado de despliegue de su siguiente partida y tendrá (+1 o -1) a la tirada de iniciativa de la siguiente partida, deberá decidirlo antes de tirar los dados.

Jornada 1: BATALLA DE ASHDOWN 871



Con seguridad este será uno de los choques más sangrientos de la guerra, hoy 8 de enero de 871 dos grandes ejércitos se enfrentan.

Los vikingos, confiados por los continuos éxitos obtenidos saqueando Reading, Berkshire y los alrededores, se dirigen al Oeste para atacar a los sajones. El joven Alfredo y su hermano el rey Etereldo I, tienen que actuar con rapidez para evitar el desastre y reorganizar su ejército llamando a sus levas y así poner los cimientos del reino de Inglaterra, combatiendo a un ejército vikingo liderado por los jarl Bagsecg y Halfdan Ragnarsson (hijo de Ragnar Lothbrok), así como varios jarls importantes en Æscesdūn.

Los ejércitos se encuentran frente a frente, es una fría y húmeda mañana, ambos ejércitos han dividido sus tropas en dos columnas. Las divisiones danesas están comandadas por sus Reyes, Bagsecg y Halfdan; las inglesas por Ethelred y Alfred. Los vikingos están situados cerca de una elevación. Los sajones formados a la sombra de un antiguo árbol espinoso, un árbol adorado por los antiguos druidas. Tras los oportunos insultos de rigor los daneses avanzan a la batalla, mientras Alfredo espera con preocupación la llegada de su hermano el rey, que se encuentra rezando antes de ir al combate.

Jornada 2: Batalla de Wareham (876)



La batalla de Wareham será entre fuerzas sajonas de Alfredo “el Grande” y las del caudillo vikingo Guthrum. Es el año 876. Tras las derrotas de los reinos de Mercia y Northumbria, Guthrum por fin se siente fuerte a iniciar una ofensiva contra el reino de Wessex junto con el gran ejército de verano....

Guthrum lleva a su ejército en más de 120 barcos hasta el puerto de Poole en el sur de Inglaterra y allí se une al otro ejército vikingo que estaba invadiendo el área entre los ríos Frome y Trent, zona gobernada por Alfredo y subiendo por estos ríos y usando un antiguo camino romano, llegan hasta la plaza fuerte de Wareham donde acamparon fuera del asentamiento.

Mientras tanto el rey Alfredo se encuentra construyendo un sistema de defensa basado en ciudades fortificadas conocidas como burh, creando grandes terraplenes de arena y grava alrededor de la ciudad y el convento de monja que allí se ubica.

La batalla será en un lugar cercano al “*castellum*” un pequeño fuerte ahora ruinoso de la época de los romanos y la plaza fortificada de Wareham con los terraplenes de tierra que recorren sus lados.

Jornada 3: Batalla de Cynwit o de Cynuit (878)



Durante la campaña de los vikingos para someter a Wessex, Guthrum “el Viejo” pidió ayuda a los comandantes del Gran Ejército Pagano. Ubba Ragnarsson, y su hermano Ivar “el Deshuesado” respondieron a la llamada a las armas y navegaron con su flota vikinga desde Dyfed en el sur de Gales hacia Devon.

El objetivo de los vikingos, era coger a Alfredo entre ambos ejércitos.

Una partida de vikingos comandados por Ubbe Ragnarsson, y sus hermanos Ivar “el Deshuesado” y Halfdan Ragnarsson , desembarcan en la costa de Combwich con una flota de 23 naves y 1200 hombres y se dirigen a unirse con el ejército de Guthrum.

Un grupo de thanes y sus soldados los descubren, y tras un primer enfrentamiento, los anglosajones al mando del Earldorman Odda de Devon se refugian en la fortaleza de Cynwit en Somerset. Ubbe y sus vikingos asedian la fortaleza, mientras esperan una rápida rendición de los sajones por la falta de agua potable. Inesperadamente, en lugar de esperar la muerte sedientos en una colina, Odda decide atacar al anochecer tomando a los daneses por sorpresa.

Cuentan que el estandarte del cuervo, que los vikingos llamaban Hrefn (Cuervo), artilugio muy importante y valorado para el ejército pagano, sobre todo para el supersticioso Ubba Ragnarsson y se encuentra entre sus pertenencias.

Final: Batalla de Ethandun (878)



Es el 6 mayo del 878, el gran ejército pagano de los daneses han hecho un ataque por sorpresa el día de Reyes en Chippenham, una plaza fuerte donde se encontraba Alfredo, la mayoría de los habitantes fueron capturados, excepto el rey Alfredo, que pudo huir con una pequeña tropa al bosque al pantano de Somerset.

Tras la Pascua ha construido la fortaleza en Athelney, y desde esa fortaleza comenzar a luchar contra el enemigo, reuniendo a las milicias locales de Somerset, Wiltshire y Hampshire, marchando hacia Ethandun.

Allí les esperan los daneses, liderados por Guthrum el Viejo. Esta batalla pondrá a cada uno en su sitio y el vencedor tomará mucha ventaja frente al caído.

INSCRIPCIÓN Y BASES:

- La fecha para la inscripción será desde 1 Junio 2019 al 25-Agosto 2019.
- El pago de la inscripción se realizará mediante transferencia bancaria, se facilitará por privado el número de cuenta a los jugadores y deberá ser efectivo antes del 5 de Septiembre para que se considere asegurada la plaza al evento.
- La inscripción será de 15 Euros.
- El número de plazas está limitada a 20 jugadores, que se adjudicarán por estricto orden de inscripción y justificante de pago. El resto de jugadores serán incluidos en una lista de espera.
- Las plazas serán 10 para el bando pagano y 10 para el bando cristiano.
- 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.
- Los participantes deberán enviar un mail con los datos a:
sagaseptimogrado@gmail.com
- NOMBRE JUGADOR:
- IMAGEN DEL ESTANDARTE (la bandera que te representa)
- BANDA A USAR.
- TELEFONO /MAIL DE CONTACTO.
- JUSTIFICANTE DE PAGO.
- No se permite el uso de miniaturas sin pintar y las miniaturas deben representar correctamente al tipo de unidad, armas, etc...
- 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 usará el libro de la edad de los vikingos y las bandas pertenecerán a él.
- Las bandas de Saga se formarán con 7 puntos y podrán variarse libremente de composición (LEVAS, GUERREROS, ETC) antes de cada batalla.
- Se permitirá el uso de 1 punto en mercenarios usados según las reglas de Saga V2, y podrá variar de una partida a otra.
- No se permite el uso de unidades o héroes legendarios.

Adicionalmente la inscripción incluye las siguientes bases relacionadas con el propio evento Freak Wars 19 con el fin de poder garantizar la seguridad del evento:

1. La inscripción a un torneo garantiza una plaza para el mismo.
2. [SOLO TORNEOS DE MAÑANA] La inscripción permite acceder al pabellón una hora antes a la apertura al público general el día del torneo (9:00 - 10:00) SOLO para participar en el torneo.
3. [SOLO TORNEOS DE TARDE] Se recomienda a los participantes asistir con una hora de antelación al inicio del torneo para evitar esperas en la entrada al pabellón y tener todo listo para el inicio del torneo.
4. La inscripción a un torneo no garantiza el acceso al pabellón en horario de apertura a todo el público en caso de que el aforo esté completo por motivos de seguridad.
5. La organización de Freak Wars hará lo posible por dar prioridad de acceso al público asistente a torneos.
6. La organización de Freak Wars se reserva el derecho de admisión al pabellón.
7. La organización de Freak Wars no se hace responsable de la pérdida, robo o rotura del material utilizado para participar en el torneo, por lo que se aconseja tener todas las propiedades vigiladas.



Horario del torneo:

JORNADA 1: Batalla de Ashdown de 10:00 a 12:00

JORNADA 2: Batalla de Wareham (876) DE 12:30 a 14:30

HORARIO DE COMIDA Y DESCANSO DE 14:30 A 15:30

JORNADA 3: Jornada 3: Batalla de Cynwit o de Cynuit (878) de 15:30 a 17:30

FINAL: Batalla de Ethandun (878) DE 18:00 a 20:00

ENTREGA DE PREMIOS 20:15

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

Premios

Se otorgarán los siguientes premios:

- 1ª clasificado.
- 2ª clasificado.
- Último clasificado (Cuchara de palo).
- Berserker, premio al jugador que más puntos de muerte haya conseguido.
- Ejército mejor pintado: desde la organización se elegirá el mejor pintado.

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.

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.



WYRD BID FUL ARAED..... EL DESTINO LO ES TODO