

II TORNEO VILLA DE NAVARIDAS

WARHAMMER



SÁBADO 18 DE NOVIEMBRE

AYUNTAMIENTO DE NAVARIDAS

SEXTA EDICIÓN - 2000 PUNTOS

PLAZAS LIMITADAS

INSCRIPCIONES Y BASES AQUIESTALAPARTIDA@GMAIL.COM

Organiza



Colaboran



AYUNTAMIENTO DE
NAVARIDAS
NABARIDASko
UDALA



Asociación cultural
y Turística El Cerrillo



El torneo se celebrará en el Ayuntamiento de Navaridas, el sábado 18 de noviembre del 2023. El ayuntamiento aparece en Google Maps, ubicado en la Calle Fabulista de Samaniego. El torneo contará con 10 mesas, por lo tanto el límite de plazas de establece en 20 personas.

El horario del torneo será:

- 8:30 – 9:00 Recepción de jugadores y bienvenida. Revisión de datos.
- 9:00 – 11:30 Primera ronda
- 11:45 – 14:15 Segunda ronda
- 14:30 – 16:00 Pausa para comer
- 16:00 – 18:30 Tercera ronda
- 18:30 – 19:30 Premios y cierre

REGLAS DEL TORNEO

El torneo será de Sexta edición pura, y se podrán resolver las dudas con el Reglamento Anotado y las recopilaciones de FAQs de Burjassot y Direwolf. En caso de que haya interpretaciones diferentes para una duda, prevalecerá el criterio de los árbitros. La organización dispondrá de estos documentos y reglamentos, que podrán ser consultados por los/las participantes.

- Serán 3 rondas a 2000 puntos con el primer emparejamiento sorteado y los siguientes con sistema suizo.
- Cada partida se desarrollará en distintos tipos de escenarios, que vendrán descritos posteriormente. En cada escenario vendrá descrita la duración en turnos de la partida. No se dará tiempo de cortesía, **las partidas durarán 2 horas y 30 minutos**. En caso de terminarse ese tiempo, y no haber finalizado la partida, los jugadores terminarán el turno activo de ambos de la manera más ágil posible por su cuenta.
- No se podrán incluir regimientos especiales, personajes especiales, ni listas alternativas, ni otras listas fuera de los libros de ejército que requieran permiso del oponente. Se podrán incluir unidades de mercenarios como unidad singular siguiendo las reglas incluidas en cada libro de ejército. Se podrá jugar con todos los libros de ejército autorizados. Los enanos podrán usar el libro del año 2000 o el del año 2005. No se podrán usar unidades de Manuscritos de Altdorf o aquellas descritas en las revistas White Dwarf.

- Se utilizarán los saberes de magia revisados de los manuscritos de Altdorf.
- Las puntuaciones serán de: 6-0 V. Masacre, 5-1 V. Decisiva, 4-2 V. Marginal, 3-3 Empate. Se utilizará la tabla de 2000 puntos del reglamento oficial de 6ª edición.
- Es **OBLIGATORIO** que todas las miniaturas estén pintadas, mínimo con una capa base y la peana mínimamente pintada y/o decorada. En caso de tener alguna unidad o miniatura sin pintar, el jugador no puntuará en las partidas, ni optará a las distintas categorías del torneo.
- Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre y cuando representen de una forma eficaz a quien representan y no den pie a confusiones con el rival.
- Recomendamos traer las **listas impresas** para poder cotejarlas fácilmente con el rival en caso de duda.

- RECOMENDAMOS ENCARECIDAMENTE ESTUDIARSE BIEN LAS LISTAS Y NO ABUSAR DE FASES COMO LA MAGIA, QUE SUELEN SER MÁS TEDIOSAS. A 2000 PUNTOS PUEDEN DARSE EJÉRCITOS DIFÍCILES DE GESTIONAR, LLEVÁNDONOS A UN PROBLEMA DE TIEMPO.

- EL ESPÍRITU DEL TORNEO ES TOTALMENTE AMISTOSO. NO SE TOLERARÁ NINGÚN TIPO DE COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO O DESAGRADABLE. ESTO CONLLEVARÁ LA INMEDIATA EXPULSIÓN DEL TORNEO.

REGLAS DE LA CASA

- No se podrán repetir más de 3 veces la misma unidad básica, 2 veces la misma unidad especial y no se podrá repetir las unidades singulares. (no incluye personajes).
- Será obligatorio ocupar el hueco de Comandante (para eso hacemos un torneo a 2000).
- No se podrán tener más de 3 unidades voladoras (incluyen personajes).
- No se podrán incluir más de 3 carros (los carros de Khemri cuentan como medio).
- No podrá haber más de 3 hechiceros (o equivalentes).
- No se podrán tener más de 3 máquinas de guerra (las unidades ½ cuentan como 1. Ejemplo, dos Lanzapinchoz goblin ocupan 1 hueco).
- No se podrán tener más de 3 unidades que tengan armas de proyectiles (no incluyen unidades como carros, caballerías voladoras, caballerías rápidas, personajes...).

Cualquier duda en este apartado se puede consultar con la organización por mensaje privado. Si vemos que son dudas reiteradas, se expondrán posteriormente en el grupo de Whatsapp que se hará para el torneo.

CATEGORÍAS Y PREMIOS

- **Campeón del torneo:** quien más puntuación haya obtenido contando puntos de batalla.
 - Segundo puesto: segundo/a con más puntuación haya obtenido.
 - Tercer puesto: tercero/a que más puntuación haya obtenido.
- **Mejor ejército:** Se valorará el pintado, conversiones/personalización y originalidad del ejército. Se decidirá por jurado.
- **Pintura.**
 - Premio de pintura a la **mejor unidad**. Se podrá presentar por cada participante una unidad de infantería, caballería o caballería voladora. Para ello, enviarán por correo electrónico el nombre de la unidad seleccionada. Se decidirá por jurado.
 - Premio de pintura a la **mejor miniatura individual**. Se podrá presentar por cada participante una miniatura individual, de tipo personaje, monstruo o similar. Para ello, enviarán por correo electrónico el nombre de la unidad seleccionada. Se decidirá por jurado.

En ambos casos (unidad y miniatura individual) se dará a los jugadores unas tarjetas con las que marcar las unidades seleccionadas por ellos el día del torneo, para posteriormente, valorarlas, exponerlas y fotografiarlas. No es obligatorio, pero nuestra intención es que cada jugador presente ambos elementos, para exponer “lo mejor de cada casa”.

- **Mejor trasfondo de ejército.** Este apartado será opcional. Se podrá presentar un manuscrito en el que se relate el trasfondo del ejército y sus unidades, así como sus personajes. Máximo 1 página. Tendrán que enviarlo antes del 8 de noviembre al correo de la organización. Se decidirá por jurado.

Las **categorías son independientes** y no se combinan puntos entre ellas. Tanto el trasfondo como las miniaturas y ejércitos, serán publicados y expuestos en redes sociales (así que a currárselas). Todos los participantes recibirán un obsequio de la organización.

PARTIDAS

Cada jugador disputará 3 batallas en mesas de 180 cm x 120 cm, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía no puede moverse por parte de los jugadores. En el caso del jugador Elfo Silvano, tendrá que traer su propio bosque con las medidas que dice el libro de ejército (diámetro máximo de 15 cm). Este bosque solo podrá utilizarse en el primer escenario.

Elegir lado o empezar. Al saber cuál es tu contrincante debéis lanzar 1D6. El jugador con el resultado más alto podrá elegir entre, en qué lado quiere jugar o si prefiere empezar primero. El otro jugador se quedará con la otra opción. El jugador que haya sacado mayor tirada en ese 1D6 será el segundo en comenzar a desplegar.

Se jugarán 3 escenarios. Tendréis que tener en cuenta estos detalles a la hora de sumar vuestros puntos para saber cuál es el resultado de la batalla, en caso de abandono contará como masacre para el rival (6-0 y 1500 puntos).

Las batallas durarán 6 turnos (a menos que el escenario especifique otra cosa), hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse. Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, cuadrantes...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, excepto que el escenario especifique otra cosa.

INSCRIPCIÓN

- 20 euros. Incluye comida/picoteo.
- El email de contacto y las inscripciones es el siguiente: aquiestalapartida@gmail.com
- Quienes se inscriban después de estas 20 plazas pasarán a formar parte de la lista de espera, por si algún jugador cancela su reserva.
- Tras la confirmación de la reserva, habrá de plazo **hasta el 4 de noviembre** para confirmar totalmente tu plaza, enviándonos al correo tu lista de ejército en formato PDF y pagando la cuota de inscripción vía Bizum con el nombre e inicial del apellido del participante al 663019755, o en efectivo antes de esa fecha.
- Los participantes de la anterior edición tendrán prioridad.

ESCENARIOS

Escenario 1 – Los vientos de la magia

- El primer escenario será una **batalla campal**. Se contarán la captura de estandartes y toma de cuadrantes de la forma habitual.
- Habrá **despliegue oculto**. Para esto, el jugador deberá hacer un dibujo (aproximado) del despliegue, justo antes de la partida, después de haberse situado en las mesas (elegir lado), y entregárselo al rival después de desplegar para comprobar que se ajusta a la representación. Se dejarán folios y bolígrafos. El área de despliegue será la habitual.
- *Este escenario tiene una sorpresa, y es que la batalla transcurre cerca de un monolito que controla los vientos de la magia y es un espacio donde suceden eventos aleatorios constantemente que hará que los ejércitos tengan que adaptar su estrategia en cada turno. Los hechiceros de cada ejército, intentarán controlarlos con toda su voluntad pero no será fácil. Además, la zona tiende a ser cenagosa, con fuertes lluvias y vientos, y está infestada de anfibios más grandes y agresivos de lo habitual.*

Eventos aleatorios. Al inicio del turno de **CADA JUGADOR** se lanzarán 2D6:

2- Niebla densa: *Un bando de niebla espesa cubre el campo de batalla y apenas se pueden distinguir las siluetas de las unidades aliadas.* La visión de las unidades se ve reducida a 15 cm. Afecta a ambos jugadores.

3- Neblina: *Parece que los hechiceros están controlando las nieblas y va despejando, por lo que comienza a verse algo mejor el campo de batalla.* La visión de todas las unidades pasa a ser de 40 cm. Afecta a ambos jugadores

4- Ventisquero. *Un fuerte viento impide que las tropas puedan moverse a un ritmo constante y tratan de sujetar sus equipos y armaduras para que no salgan por los aires.* No se puede duplicar el movimiento, ni en cargas ni en marchas. Las unidades voladoras y planeadoras, también moverán la mitad. Afecta al jugador activo.

5- Lluvia y barro. *Una tromba de agua ha sorprendido a ambos ejércitos. El suelo se ha embarrado y moverse es una tarea difícil.* Todas las unidades que quieran mover, deberán superar un chequeo de iniciativa (las que huyen no). Si no lo superan se considera que está sobre terreno difícil (excepto elementos de escenografía con sus

propias reglas). Voladoras, personajes individuales (infantería) y hostigadores no se ven afectados. Afecta a ambos jugadores.

6- Calma. *Los hechiceros de ambos ejércitos han podido controlar los vientos de la magia, consiguiendo un instante de normalidad en el campo de batalla.*

7- Calma. *Los hechiceros de ambos ejércitos han podido controlar los vientos de la magia, consiguiendo un instante de normalidad en el campo de batalla.*

8- Calma. *Los hechiceros de ambos ejércitos han podido controlar los vientos de la magia, consiguiendo un instante de normalidad en el campo de batalla.*

9- Vientos huracanados. *El viento sopla tan fuerte que es difícil que los proyectiles acierten o que algunos monstruos y monturas puedan volar por miedo a precipitarse al vacío.* La HP se verá reducida en -1. Las unidades voladoras no podrán volar, aunque podrán utilizar su atributo normal de movimiento. Las máquinas de guerra que quieran disparar tendrán que sacar un 4+ en una tirada. Afecta a ambos jugadores.

10- Calor extremo. *Una tormenta de temperaturas sofocantes hace que los ejércitos no puedan emplearse como debieran, y apenas pueden sostenerse y sujetar sus armas.* La Fuerza se ve reducida en -1. Afecta a ambos jugadores.

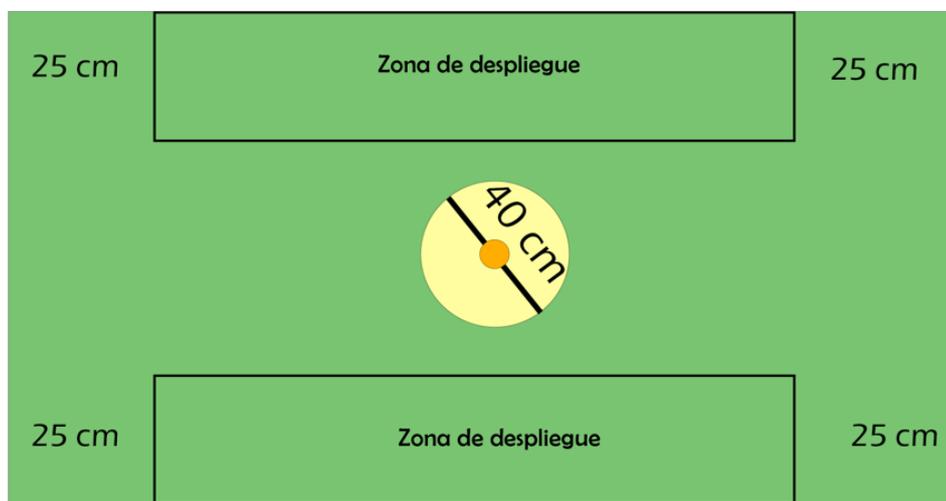
11- El ataque de las ranas. *Parece que la zona por donde avanza el ejército está plagada de lagunas, turberas, charcas y ciénagas, con sapos y ranas muy peculiares... y ¡letales!* Al inicio del turno, tras los chequeos de psicología, se tira 1D6, con un resultado de 1, los anfibios saltarán y atacan a todo aquel que tengan a la vista. **Todas las unidades** (personajes incluidos) que no estén en un bosque o pegadas a cobertura (vallas/ setos) y/o elementos impasables como edificios, sufren 1D6 de F3. Se distribuyen como proyectiles. No genera pánicos. Afecta al jugador activo.

12- Vientos de la magia alterados. *Los hechiceros pierden completamente el control de los vientos de la magia y cualquier intento de lanzar un hechizo puede resultar desastroso.* Cualquier doble en el lanzamiento de hechizos es disfunción. Incluso las fuerzas irresistibles. Primero entra el hechizo con fuerza irresistible, y luego se resuelve la disfunción. Afecta a ambos jugadores. En el caso del jugador pasivo ese turno, los intentos de dispersar magia, cualquier doble es un fallo en dispersión.

- **A la caza del héroe.** El bono típico de +100 puntos por la muerte del general se anula. Sin embargo, en este escenario habrá un bono de +200 puntos por la muerte del Comandante y +50 puntos por la muerte de cada héroe.

Escenario 2 - Controlar el centro

- El objetivo principal del escenario será **controlar el centro del tablero**. El ejército con mayor potencia de unidad a 20 cm del centro (colocaremos un elemento fijo) al finalizar la partida ganará... **¡400 puntos extra!** Se considerará dentro del radio de los 20 cm (40 cm diámetro) a la unidad que tenga al menos la mitad de sus miniaturas dentro de dicho radio. El despliegue se hará acotando 25 cm a cada lado del tablero.



- Además, en esta partida **no puntuarán los cuadrantes**. Sí lo hará la captura de estandartes y la muerte del general de la forma habitual.
- Y por si no fuera suficiente, **¡la partida únicamente durará 4 turnos!** Así que no perdáis el tiempo y tirad pa'lante (sí, los enanos también).

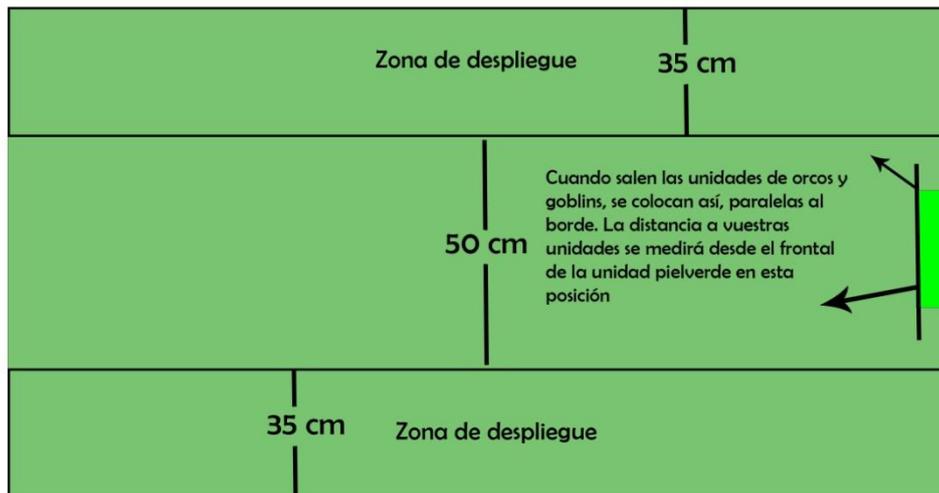
Escenario 3 - ¡Festival pielverde!

La batalla se lleva a cabo en una zona de valle con barrancos y gargantas, lugar idóneo para las emboscadas. Si a esto le sumamos que hay varias tribus de pielesverdes asentadas en las montañas colindantes, preparadas para saquear y aprovecharse de aquellos que se encuentren en una situación comprometida, ya tenemos la fiesta montada.

- **A partir del turno 2, al inicio del turno de CADA JUGADOR, después de los chequeos de psicología y antes de comenzar la fase de movimiento, con un 4+, una unidad pielverde podrá salir por uno de los lados del tablero de forma aleatoria.** Para conocer el punto exacto, se tirará el dado de dispersión. Si en ese turno la unidad no ha salido, se procederá a repetir la misma tirada en turno 3, pero aumentando la probabilidad, es decir, con un 3+, y así sucesivamente. Finalmente la unidad de pielesverdes saldrá automáticamente al inicio del turno 5 si no ha salido en los anteriores. **Únicamente saldrá una unidad por mesa en toda la partida.** Las unidades podrán ser diferentes y se designarán aleatoriamente a cada mesa. Los jugadores no serán conocedores de las unidades que puedan salir hasta que, tras efectuar la tirada descrita anteriormente, salgan al tablero. El perfil de cada unidad pielverde vendrá descrito en una hoja que se entregará en cada mesa.

Estas unidades tendrán una serie de reglas genéricas:

- Animosidad simple. Al inicio de cada turno de cada jugador, tira 1D6. Con un 1, la unidad sufre animosidad y no podrá mover ese turno.
- Estupidez simple. Al inicio de cada turno de cada jugador. Tira 1D6, con un 1 son estúpidos.
- Ansia verde. Las unidades son inmunes a psicología, y tendrán que mover o cargar hacia el enemigo visible más cercano y a través del trayecto más corto (no ignoran terreno difícil). En caso de poder cargar se tendrá que realizar una carga. Siempre pueden marchar. Esto podrán hacerlo incluso en el turno en el que entran en el tablero. Además, si ganan un combate siempre perseguirán y arrasarán. Cuando la unidad sale, se coloca paralelamente al borde de la mesa, con la parte trasera de la peana pegada al borde. En esta posición se mide la distancia a la unidad más cercana



- Se moverán y actuarán de forma habitual al inicio de todos los turnos de **ambos** jugadores, después de la fase de psicología, antes de la fase de movimiento del jugador activo.
- Los jugadores podrán reaccionar a estas cargas de forma habitual. Las unidades pieles verdes no podrán redirigir cargas.

Así que, nuestro consejo es que seáis cautos, y no dejéis vuestros magos o nigromantes solitos detrás de alguna unidad, no vaya a ser que se coma una bonita carga de unos jabalíes, o peor aún, unos snotlings.

- **Objetivos valiosos**

Una vez realizado el despliegue, cada jugador tendrá que informar al rival de cuáles son sus unidades con un valor de más de 100 puntos. De forma secreta, apuntando en un papel para enseñarlo al final de la partida, tendremos que elegir 3 de estas unidades del rival que serán nuestros objetivos. Si cuando acabe la partida hemos logrado destruir 1 de estos objetivos, sumaremos 100 puntos extra, 2 objetivos 200 puntos y 3 objetivos 300 puntos.

- La distancia de despliegue pasa a ser de 60 a **50 cm** la una de la otra (mirar diagrama superior).
- Se contará la toma de cuadrantes, la captura de estandartes y la muerte del general de la forma habitual. Además, el jugador que aniquile o haga huir del tablero a la unidad pielverde **COMPLETAMENTE** sumará sus puntos.

***Las normas y otros aspectos de este documento pueden ser objeto de modificación por parte de la organización hasta el día del evento. Se avisará de cualquier cambio a las personas inscritas en el momento de cualquier cambio o actualización.**