

TORNEO WARHAMMER FANTASY

SEXTA EDICIÓN AMPLIADA



Por parejas a 1000 puntos por persona
19 Septiembre de 2026
en el Ordo Navarrorum
(Villava, Navarra)



**TXARLI
FACTORY**

CG
MANUALIDADES
BELLAS ARTES

BASES TORNEO ORDO-HAMMER POR PAREJAS

Índice

1. Reglamentos válidos para el torneo:	2
2. Formato del torneo:	2
2.1 Composición del equipo:	2
2.2 Personajes. General del ejército:	4
2.3 Magia:	4
3. Puntuación del torneo:	5
3.1 Puntos de Batalla:	5
3.2 Puntos de composición de listas:	6
3.3 Trasfondo	7
3.4 Puntuación de deportividad:	7
3.5 Pintado del ejército:	7
4. Categorías premiadas y rangos de puntuaciones:	8
5. Detalles del evento:	8
6. Proceso de inscripción:	9
7. Partidas, escenarios y puntuación:	10

Bram el Halcón Infame le daba vueltas y vueltas a su copa, apurada ya hacía rato. No alcanzaba a vislumbrar una salida al atolladero en el que se habían metido.

- Todo esto es culpa de ese cerdo de Steiner el Bizco. Maldito sea ese hechicero – soltó Ulas Flint, rompiendo el pesado silencio que reinaba en la tienda – estamos atrapados en esta tierra de salvajes, con otra compañía de mercenarios peligrosamente cerca y de la que apenas sabemos nada.
- ¿Y si envenenamos la copa de su capitán, como hicimos en Haro? – terció maese Paolus, pagador de la compañía.

Bram torció levemente el gesto al recordar lo acontecido meses atrás en Haro. La compañía del Crisol Dorado se encontraba en uno de sus peores momentos, y tuvieron que recurrir al envenenamiento para eliminar a uno de sus más capaces rivales. El capitán Adler Nalgas Fofas murió entre terrible sufrimiento, mientras que la responsabilidad de liderar a la compañía de mercenarios recayó en Steiner el Bizco, un mago de batalla bastante competente. Presentó batalla de forma honorable, pero supo aceptar su derrota y tras unas breves negociaciones aceptó unirse a la compañía del Crisol Dorado. A Bram no le gustaba demasiado recurrir a tales artimañas, pero tuvo que reconocer que ese golpe de efecto favoreció enormemente a su compañía.

Steiner poseía un códice que era una guía para viajeros que recorrían el “camino Calixtino”, una peregrinación que hacían ciertos devotos de Myrmidia y que transcurría por Estalia. En dicho “códice Jacobino”, entre otros, Steiner descubrió referencias a bestias voladoras que anidaban en los acantilados y cuyos huevos eran “asombrosamente fáciles de robar”. Ese era el siguiente objetivo de la compañía de Steiner, ya que contaban con

expertos domadores de bestias, y esos huevos se convertirían en valiosos activos en la guerra, una vez hubieran criado a las bestias. La compañía del Crisol Dorado hizo suya esa meta, y se pusieron en camino a Novareno, hacia su capital, Pajena (llamada así debido a las costumbres de sus lugareños, según se dice).

Lo que no contó Steiner eran las advertencias que el código Jacobino hacía acerca de Novareno, ya que era una tierra plagada de salvajes traidores. En el código se describía a los habitantes de Novareno como "malvados, perversos, pérfidos, desleales, lujuriosos, borrachos, agresivos, feroces y salvajes", con un habla que "te recuerda los ladridos de los perros, por lo bárbaro de su idioma". Sus bestiales habitantes "fornican incestuosamente con el ganado", "que colocan protecciones en sus mulas para que nadie más pueda acceder a ellas". Semanas atrás Bram no hubiera dado crédito a tan exageradas afirmaciones, pero ahora le parecía que incluso se quedaban cortas.

El continuo hostigamiento de los pobladores de Novareno había diezmando a su compañía, que había descubierto que pese a lo primitivo de su equipo y sus tácticas, eran feroces guerreros no faltos de valentía y con una cierta inteligencia para las emboscadas y las huidas que los hacía exasperantemente efectivos.

El Halcón Infame se lamentaba en silencio de todo esto cuando Dorrán el Sigilo entró en la tienda y se dispuso a darle informe, acercándose convenientemente al brasero del centro de la estancia.

- Sire, movimientos de tropas rondando Pajena. Gran cantidad de ejércitos al norte, al este y al oeste. He podido contar al menos dos campamentos de sucios orcos, una fuerza de expedición enana, una tribu ogra bastante diezmada, y humos de hogueras que no he podido identificar. La región es un polvorín. Los mensajeros vienen y van entre los campamentos, sospecho que tratando de forjar alianzas, ya que ellos también han sufrido los ataques de los asquerosos bárbaros que pueblan esta infecta tierra.
- Gracias Dorrán, aprovecha para descansar, creo que te voy a necesitar pronto – terció Bram, haciendo un gesto con la mano.

El ceño del Halcón se contrajo mientras meditaba acerca de lo que le habían informado. "Lo que me temía, - pensó - si queremos salir de este agujero infecto deberemos aliarnos con alguien mínimamente de fiar". Y si además de huir para siempre de esa tierra maldita se llevaban algo de botín, mejor que mejor. Se levantó de su asiento, agarró el cinto y el tahalí colgados en la percha y se los ajustó. El haber tomado una decisión le llenó de vigor, las manos le hormigueaban y el pecho se le ensanchó.

- ¡Dorrán! – gritó - ¿Dónde escondes tu huesudo culo? Prepárate, salimos a parlamentar con nuestros vecinos.

1. Reglamentos válidos para el torneo:

- Reglas y ejércitos de **Warhammer 6ª edición Ampliada**
- **NO** se permite incluir **personajes especiales**.
- **NO** se permite incluir **regimientos de renombre**, salvo en ejército de Mercenarios.
- **SÍ** se permiten las **listas alternativas** de finales de los **libros**.

2. Formato del torneo:

2.1 Composición del equipo:

Cada jugador formará equipo con otro jugador a su elección. La inscripción se hará de forma conjunta. Entre los dos jugadores formarán un único ejército aliado de máximo **2.000 puntos**, con la siguiente composición de listas, junto a las reglas propias de cada libro de ejército:

- Tamaño de cada facción aliada de 1.000 puntos. Se aceptará un ratio de 950+1.050 puntos para poder ajustar tamaño de unidades, objetos mágicos, etc.
- Elección de personajes: máximo de 5 personajes de tipo héroe por equipo. Mínimo un personaje por cada facción, máximo 3 personajes por cada facción. No están permitidos los comandantes.
- Unidades básicas: mínimo 2 por cada facción.
- Unidades especiales: máximo de 2 por cada facción.
- Unidades singulares: máximo de 1 por cada facción.
- Tabla de alianzas: las facciones se emparejarán siguiendo las siguientes reglas, modificadas de “Manuscritos de Altdorf III” y “Contingentes aliados” de Sexta ampliada. El objetivo del torneo es jugar con listas diferentes, divertidas y locas. Es por ello que en caso de que un equipo opte por jugar dos facciones iguales (Hermanos de batalla), éstas deberán pertenecer a listas alternativas diferentes. No obstante, os animamos a no hacerlo y a formar equipos con diferentes facciones

	AE	BR	CA	CV	EO	ES	EN	EC	HL	IM	ME	OG	RO	RF	SK
AE	H	B	E	E	E	B	M	E	B	B	B	E	M	M	E
BR	B	H	E	E	E	B	B	E	B	B	E	E	M	E	E
CA	E	E	H	B	B	E	E	B	E	E	M	B	M	M	B
CV	E	E	B	H	M	E	E	B	E	E	M	B	M	E	B
EO	E	E	B	M	H	E	E	B	E	E	M	M	M	M	M
ES	B	B	E	E	E	H	M	E	B	M	M	E	M	M	E
EN	M	B	E	E	E	M	H	E	B	B	B	E	M	M	E
EC	E	E	B	B	M	E	E	H	E	E	M	M	M	B	B
HL	B	B	E	E	E	B	B	E	H	B	B	E	M	M	E
IM	B	B	E	E	E	M	B	E	B	H	B	E	M	E	E
ME	B	E	M	M	M	M	B	M	B	B	H	M	B	B	M
OG	E	E	B	B	M	E	E	M	E	E	M	H	B	M	B
RO	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	B	B	H	M	M
RF	M	E	M	E	M	M	M	B	M	E	B	M	M	H	M
SK	E	E	B	B	M	E	E	B	E	E	M	B	M	M	H

AE Altos Elfos
BR Bretonia
CA Caos (Reino del Caos)
CV Condes Vampiro
EO Elfos Oscuros
ES Elfos Silvanos
EN Enanos
EC Enanos del Caos

HL Hombres lagarto
IM Imperio
ME Mercenarios
OG Orcos y Goblins
RO Reyes Ogros
RF Reyes Funerarios
SK Skaven

H: hermanos de batalla. Son de la misma raza, así que no hay problema.

B: buenos aliados. No hay reglas especiales, la alianza está permitida.

M: malos aliados. Se permite la alianza, pero las unidades y los personajes aliados que se encuentren a 15 cm o menos entre sí sufrirán un modificador al liderazgo de -1.

E: enemigos acérrimos. No se pueden aliar bajo ningún concepto.

2.2 Personajes. General del ejército:

- Antes de empezar cada batalla, antes de la tirada para elegir lado, cada jugador del equipo tira 1D6 delante del equipo adversario, tirada a la que sumará el liderazgo del personaje aspirante a liderar la batalla. El jugador que haya obtenido el mayor resultado liderará el ejército en esta batalla y su héroe será el general, siguiendo las reglas habituales y las reglas propias de cada facción. Ambos ejércitos de un equipo reaccionan a las órdenes del general siguiendo las reglas de Warhammer. En caso de que algún jugador saque un 1 en esta tirada, el otro personaje será el general, sin importar la suma de la tirada del dado y el liderazgo.
Ejemplo: en una alianza entre enanos y hombres lagarto, el jugador lagarto tira un dado (obteniendo un 2) que se suma al liderazgo 6 de su jefe eslizón. El jugador enano obtiene un 1 en la tirada, por lo que pese a que su señor del clan tenga una mayor puntuación (L9+1), no podrá ser el general, siendo el jefe eslizón el encargado de liderar la alianza.
- Portaestandarte de batalla: en caso de que el equipo esté formado por “Hermanos de batalla” o “Buenos aliados”, el portaestandarte de batalla tendrá efecto a las tropas de los dos jugadores del mismo equipo, de la forma en que tienen efecto en cada facción. En caso contrario, sólo tendrá efecto en las tropas de su propia raza. Será **obligatorio** llevar **1 porta de batalla** en alguno de los 2 ejércitos. En equipos formados por “Malos aliados” se permitirá la inclusión de un portaestandarte por ejército, que bonificará únicamente a su facción. Todo jugador que incluya un portaestandarte de batalla deberá incluir otro personaje, de forma que éste pueda ser el general.
- Inclusión de personajes en unidades: los personajes sólo podrán unirse a unidades de su misma facción, respetando el resto de reglas del reglamento y los libros de ejército.
- Condes Vampiro: en caso de que el General del ejército no sea un hechicero de los Condes Vampiro, uno de los hechiceros deberá actuar como si fuera el General, a efectos de las reglas de Desintegración y Marcha (respecto al resto de normas, el general será el personaje del jugador aliado que haya obtenido la tirada más alta).

2.3 Magia:

- Generación de dados de energía: cada facción generará un dado de energía de base, de forma que entre los dos jugadores se generen 2 dados de energía. Los hechiceros generan dados de energía de la forma habitual. En caso de alianzas con enanos, el dado de energía generado por el jugador enano sólo se podrá utilizar para dispersar hechizos activos en la fase de magia propia.
- Para lanzar hechizos, cada mago/hechicero podrá utilizar los dados de energía generados por él mismo, mas uno de los dados de energía de base generado por su facción.
Ejemplo 1: en una alianza entre Ogros y Reyes Funerarios, con un matarife y un sacerdote, se generan 1+1 dados de base. El matarife podrá utilizar 1 dado de base y sus 2 dados propios. El sacerdote utilizará los 2 dados de su cántico. Podrán utilizarse como máximo 4 dados de magia

no utilizados (2 de base y 2 del matarife ogro) para dispersar hechizos que permanecen en juego.

Ejemplo 2: en una alianza entre enanos e imperio, con un mago imperial de nivel 2 y sin herrero rúnico, se generan 1+1 dados de base. El mago imperial podrá utilizar sus 2 dados de magia y uno de los dados de base para lanzar hechizos. Podrán utilizarse como máximo 4 dados de magia no utilizados (2 de base y 2 del mago imperial) para dispersar hechizos que permanecen en juego.

Ejemplo 3: en una alianza entre altos elfos y hombres lagarto, con un mago alto elfo y un chamán eslizón, se generan 1+1 dados de base. El mago alto elfo, al igual que el chamán eslizón, podrá utilizar sus 2 dados de magia y uno de los dados de base para lanzar hechizos. Podrán utilizarse como máximo 6 dados de magia no utilizados (2 de base, 2 del mago alto elfo y 2 del chamán) para dispersar hechizos que permanecen en juego.

- Generación de dados de dispersión: cada facción generará la mitad de dados de dispersión (enanos 2, resto de facciones 1), de forma que entre los 2 jugadores se generen 2, 3 o 4 dados de dispersión de base (dependiendo de cuantos jugadores enanos haya en el equipo). Los personajes y unidades generan dados de dispersión de la forma habitual.
- Se podrá hacer objetivo de hechizos, portahechizos u objetos mágicos a facciones aliadas como si fueran la propia facción, siguiendo las reglas propias de esos objetos o hechizos.

3. Puntuación del torneo:

El torneo se puntuará atendiendo a los siguientes aspectos:

- Puntos de batallas [0-30]
- Puntos de composición de listas [(-3)-3]
- Trasfondo [0-3]
- Deportividad [0-6]
- Pintado del ejército [0-3]

3.1 Puntos de Batalla:

En cada partida se podrán conseguir **hasta 10 puntos de torneo** que dependerá de los **puntos de batalla** conseguidos durante la partida y que se registrará según la siguiente tabla:

Diferencia de puntos de batalla	Resultado	Puntos de Torneo
0-199	Empate	5-5
200-449	Empate a favor	6-4
450-749	Victoria/derrota pírrica	7-3
750-1.099	Victoria/derrota clara	8-2
1.100-1599	Victoria/derrota contundente	9-1
+1600	Victoria/derrota apabullante	10-0

3.2 Puntos de composición de listas:

Cada lista de ejército obtendrá puntos de composición que dependerá de la configuración de la lista que se realice. Se penalizará las listas extremas que abusen de la magia, disparo, unidades voladoras, caballerías pesadas y también del spam de unidades.

Aparte de las restricciones propias de las reglas de cortesía (modificadas para adaptarse a este evento), la organización otorgará de forma subjetiva los puntos de composición de listas, con una puntuación que podrá ir de **-3 a 3 puntos**, que servirán para hacer los emparejamientos de la primera ronda. Reglas de cortesía modificadas:

- No juegues personajes especiales sin permiso de tu oponente.
- No juegues mercenarios en un ejército no mercenario (Tilea, Estalia y los Mercenarios) sin permiso de tu oponente.
- No juegues Monstruos Arcanos sin permiso de tu oponente.
- No juegues regimientos de renombre en un ejército no mercenario sin permiso de tu oponente.
- No juegues contingentes aliados sin permiso de tu oponente (salvo que vayas a jugar un ejército específico entero de un contingente aliado, como por ejemplo Kislev).
- Los personajes y unidades procedentes de otros juegos no están permitidos.
- No juegues con más de 3 hechiceros.
- No juegues con más de 3 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquina de guerra a estos efectos. Los lanzavirotes no élficos, grupos de apoyo skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- No juegues con más de 3 pergaminos de dispersión.
- No incluyas más de 3 fuentes de terror.
- No juegues con más de 4 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No juegues con más de 3 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite).
- No juegues con más de 3 unidades o personajes voladores.
- No ocupes más de 2 huecos de unidad especial con la misma opción.
- No utilices más de dos tercios de tus unidades básicas en una misma opción (cuenta para este límite las unidades que no cuentan para el mínimo de básicas).
- No juegues la misma lista por sistema una y otra vez contra el mismo oponente. No le aburras.

3.3 Trasmfondo:

Se puntuará con entre **0 a 3 puntos** por entregar un trasfondo que acompañe y vaya acorde con la lista de ejército del equipo. Se valorará originalidad, inmersión en el trasfondo, y sobre todo una explicación coherente de la aberración de lista que hayáis presentado.

3.4 Puntuación de deportividad:

Después de cada partida, cada equipo dará entre 0 y 2 puntos de deportividad al equipo rival. De este modo, un equipo podrá conseguir **hasta 6 puntos** de deportividad que **contarán para la clasificación general**.

3.5 Pintado del ejército:

Aunque no es obligatorio presentar pintadas las miniaturas del ejército, sí que rogamos que en la medida de lo posible las miniaturas se presenten con al menos tres colores (sin contar sombras y luces de un mismo color). Un ejército que contenga alguna miniatura sin pintar con al menos 3 colores básicos se llevará un 0 en este apartado. Un ejército correctamente pintado y con las peanas mínimamente decoradas se llevará 1 punto en este apartado. Un ejército muy bien pintado y con peanas temáticas y/o conversiones se llevará 2 puntos en este apartado. Un ejército pintado y/o conversionado de forma excepcional se llevará **3 puntos** en este apartado.

Representación de las unidades:

Las unidades deberán, al menos, ser del mismo tipo que las tropas incluidas en la lista. P.E. no sirve utilizar una unidad de arqueros para representar espadachines, goblins por orcos, o caballería ligera como pesada.

En caso de que una miniatura/unidad por su composición y/o transformaciones no represente fielmente su naturaleza y/o equipo a efectos de juego, deberás desplegar junto a ella un cartel indicador de la composición y equipo, para evitar cualquier confusión.

En caso de no haber representado, ni indicado correctamente la composición de la unidad, provocando un conflicto durante la partida con tu adversario debido a la falta de información sobre tus unidades, este podrá exigir que aquellos elementos indebidamente representados sobre tus unidades, sean anulados.

Los personajes deben diferenciarse claramente del resto y la miniatura debe responder a la categoría del personaje (mago, paladín, sacerdote guerrero, etc).

Los Grupos de Mando incluidos en las listas deben estar representados debidamente, de forma que si no se incluyen las miniaturas del GM no se podrán aplicar sus reglas. No se podrán incluir en los regimientos miniaturas del GM si no se han incluido en las listas de ejército.

Siempre que el rival solicite información acerca de las armas, armaduras y personajes de una unidad, se le deberá proporcionar esta información (salvo objetos mágicos, habilidades de personajes y estandartes mágicos).

4. Categorías premiadas y rangos de puntuaciones:

A continuación se nombran las categorías premiadas al final del torneo. Ningún jugador podrá conseguir más de un trofeo, dando prioridad al trofeo de mayor categoría. Por ejemplo, si un jugador es el campeón absoluto y también el mejor general, solo se llevará el trofeo de Campeón Absoluto, pasando el trofeo de Mejor General al siguiente jugador con más puntos de batalla.

1. **Campeón Absoluto:** equipo con más Puntos de Torneo entre todas las categorías. Se sumarán los puntos de las **batallas**, de **composición de listas**, de **trasfondo**, de **deportividad** y de **pintado**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo los puntos de batalla.
2. **Mejor General [0-30]:** equipo con **más Puntos de Torneo** conseguidos **en batallas**. En caso de empate se usará como primer criterio los puntos de batalla, y como segundo la composición de listas.
3. **Ejército mejor pintado [0-3]:** ejército mejor **pintado y personalizado**. Se podrá puntuar a varios jugadores con 3 puntos en este apartado, pero el mejor pintado sólo se otorgará a un único jugador.
4. **Mejor trasfondo [0-3]:** equipo con mejor trasfondo. Se podrá puntuar a varios equipos con 3 puntos en este apartado, pero el mejor trasfondo sólo se otorgará a un único equipo.
5. **Equipo más deportivo [0-6]:** equipo con **mayores puntuaciones por parte de sus rivales**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo la clasificación general.
6. **Cuchara de palo:** equipo con **menos puntos** conseguidos **en batallas**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo la clasificación general.

5. Detalles del evento:

Fecha del torneo:

Sábado, 19 de Septiembre de 2026.

Lugar del torneo:

[Ordo Navarrorum](#).

C. Fermín Tirapu 6, Villava-Atarrabia, Navarra.

Nº máximo de Jugadores:

20 parejas, 40 jugadores.

Horario

8:30 RECEPCIÓN DE JUGADORES
8:45 // 11:30 PRIMERA PARTIDA
11:45 // 14:30 SEGUNDA PARTIDA

14:45 // 16:30 PAUSA PARA COMER
16:30 // 19:15 TERCERA PARTIDA
19:30 ENTREGA DE PREMIOS.

6. Proceso de inscripción:

Apertura de inscripción:

Lunes 27 de Julio a las 8:00.

Fecha límite de envío de listas:

Domingo 23 de Agosto hasta las 23:59.

Fecha límite de envío de trasfondos:

Domingo 6 de Septiembre hasta las 23:59.

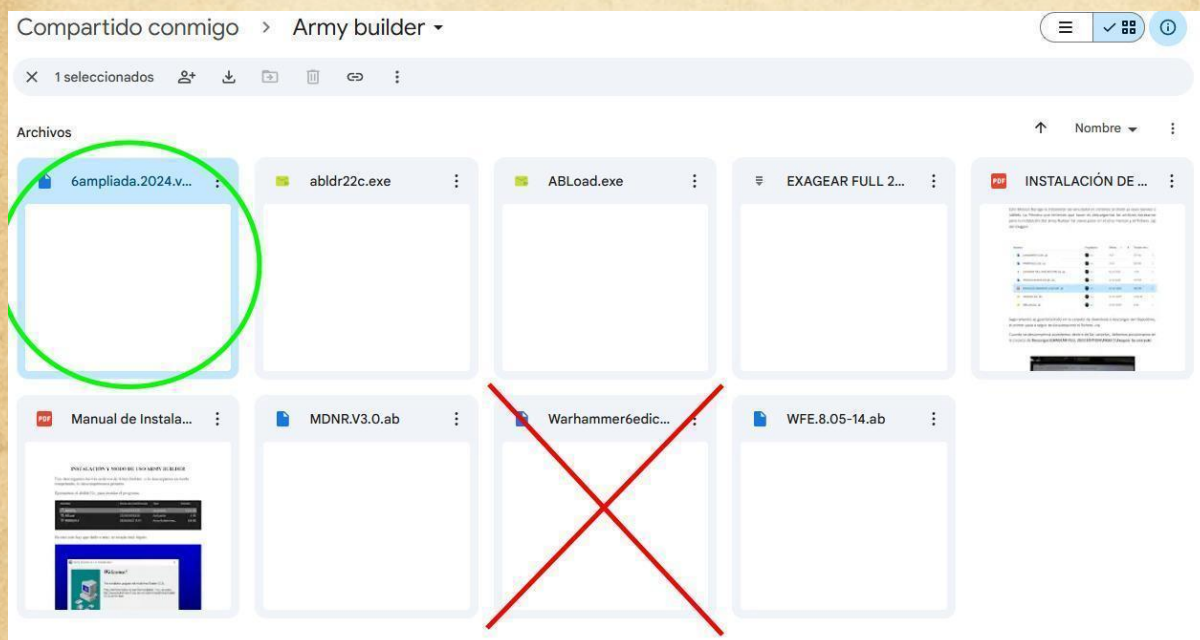
Formato de entrega de listas:

Será **OBLIGATORIO** que la lista se cree con el programa **Army Builder** y se guarde y se envíe en el formato del programa (**RST**).

Podéis descargar el Army Builder en el siguiente enlace así como las instrucciones para su instalación:

<https://drive.google.com/drive/folders/11YYlq1M9LxcuXaIZ-gVv7omfwoENvMf>

Es importante que a la hora de crear la lista utilicéis el archivo correspondiente a **Sexta edición Ampliada** y uséis la **última versión** del archivo. A continuación podéis ver el archivo correcto para la creación de listas:



La inscripción para la participación en el torneo implica la aceptación de todas las normas reflejadas en las bases, así como cualquier otra decisión que los árbitros y la organización puedan tomar durante el desarrollo de éste. Si estás de acuerdo envía un email con los siguientes datos a: **ikeribag@gmail.com**

RELLENAD LOS SIGUIENTES DATOS PARA CADA JUGADOR:

Nombres y apellidos:

Teléfono:

Nick/Nombre de guerra:

Email: (se tomará como tal aquel que se utilice para realizar la inscripción, a no ser que se especifique lo contrario).

Equipo y/o Localidad: de cara a evitar enfrentamientos en 1ª ronda contra jugadores habituales del mismo club/asociación.

Nota: es posible inscribirse sin pareja para el torneo. En ese caso, indicadlo expresamente en el correo de inscripción. Se creará un grupo de Whatsapp para que los inscritos de forma individual puedan ponerse de acuerdo para formar parejas.

Coste de inscripción:

El precio de inscripción al torneo es de **40€ por persona con comida incluida** (se informará de la forma de pago por e-mail a los jugadores ya inscritos).

7. Partidas, escenarios y puntuación:

Se jugarán 3 partidas con un límite de **2:45 minutos de duración**, cada una con diferentes despliegues, formas de puntuar y objetivos.

Nota: Al inicio de cada partida, para elegir lado de mesa y para decidir quién empieza, se hará **una única tirada de un 1d6**, siendo el equipo ganador quien decida si elige lado de la mesa o elige quién empezar. El otro equipo se quedará con la elección que no haya elegido la pareja ganadora. El equipo que eligió lado, empezará a desplegar las unidades. Recordad hacer la tirada para determinar quién es el general.

Escenario 1: ¡No hay quien entienda el tiempo!

Novareno es una tierra infecta con una climatología caprichosa y cambiante. Los ejércitos deberán afianzar sus posiciones y probar la solidez de su alianza con las condiciones climatológicas en contra. Una densa bruma inunda la Cuenca de Pajena, por lo que no es posible ver el despliegue de las tropas enemigas.

Despliegue oculto (no es batalla campal al uso, por tema de los bosques silvanos).

- Conquistar el objetivo central (elemento de escenografía). Quien tenga más potencia de unidad combinada en un radio de 20 cm (tiene que estar más de la mitad de la unidad o miniatura en el radio para puntuar) → 250 puntos.
- No se contarán cuadrantes
- Capturar portaestandartes de unidades → 100 puntos
- Capturar portaestandarte de batalla → 100 puntos
- Muerte del general enemigo 100 → puntos

Condiciones climatológicas:

1D6 al inicio de cada turno completo, no de cada equipo:

1. Lluvia torrencial, el campo de batalla se convierte en un barrizal: Las unidades no pueden marchar (voladoras mueven la mitad), las unidades que carguen tendrán que hacer una tirada, con resultado de 4+ la unidad llega a duras penas a entrar en combate con el lodazal (atacarán en último lugar, incluso con cualquier regla u objeto mágico que le haría atacar en primer lugar). Los carros actúan con normalidad pero realizarán 1d3 impactos por carga en lugar del 1d6. Los carros ligeros, 1d3-1 impactos por carga.

2. Escasez de vientos de la magia, los vientos de la magia se disipan: el nivel de dificultad de los hechizos aumenta en 2, se disfuncionará con doble 1 y doble 2 y no habrá fuerza irresistible, todos los portahechizos podrán usarse con su nivel normal, pero se agotarán con 5+ durante el resto de la batalla.

3,4. Día soleado, hace un bonito día para pelear: Sin efectos.

5. Niebla, ¡no se ve un pimiento!: Las unidades de proyectiles y proyectiles mágicos ven reducido su alcance a la mitad. Los proyectiles mundanos o mágicos que no requieren línea de visión o alcance, requieren línea de visión y tienen un alcance de 60 cm.

6. Terremoto, ¡ay redeu senyor!: Al inicio del turno, toda unidad que se encuentre dentro o en un radio de 10 cm de cualquier elemento de escenografía deberá efectuar una tirada de 1D6 por miniatura, incluyendo personajes; con resultado de 1 en el dado, sufrirá 1 herida sin salvación de ningún tipo (estas heridas no causan pánico).

Escenario 2: Calma en la tempestad

No hay tregua en los campos de batalla. Los ejércitos siguen tratando de abrirse paso para huir de la región (y saquearla de paso), y no importa quién se ponga por medio.

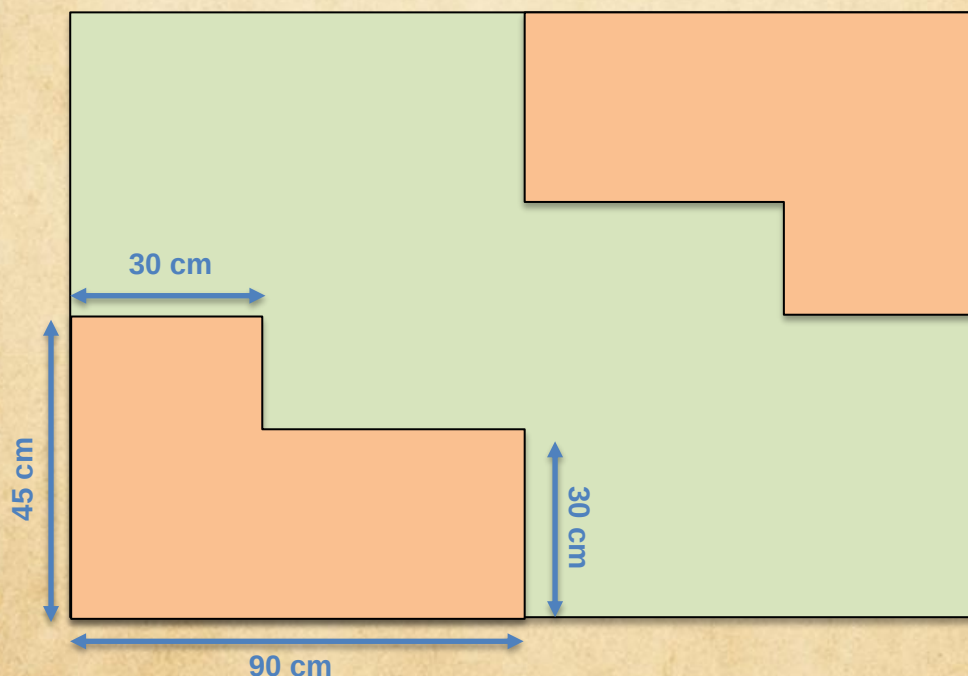
Batalla campal con las siguientes modificaciones:

- Capturar portaestandartes de unidades → 100 puntos
- Capturar portaestandarte de batalla → 100 puntos
- Muerte del general enemigo → 100 Puntos
- Asesinar personaje enemigo → 100 Puntos
- Capturar cuadrantes → 100 puntos (para capturar y anular un cuadrante se necesitará mínimo PU 5)

Escenario 3: Asaltagallinas

En los acantilados de Etxa-huri, cerca de la capital, abundan los nidos de bestias aladas. Todo ejército quiere una de estas bestias de su lado, y hará lo imposible por llevarse uno de sus huevos antes de abandonar para siempre Novareno. Pero tanto ejércitos enemigos como los sacrificados progenitores tienen otros planes, y nadie regala nada en esta baldía tierra.

Despliegue en L, 90x30cm en el lado largo parte izquierda y 45x30 cm lado corto parte izquierda, vamos que es desplegar cada uno en su esquina izquierda (**no es batalla campal al uso, por tema de los bosques silvanos**).



El objetivo es robar un huevo de un nido de águilas en el centro de la mesa. **La primera unidad que reclame el huevo gana 200 puntos de victoria** (cualquier unidad o miniatura a 5 cm o menos del nido). En el momento en que la primera unidad reclame el huevo, se acudirán a la mesa de la organización en donde podrán escoger un sobre. En el sobre se indicará el perfil de atributos de la madre o progenitores del huevo.

La mamá se coloca a 8D6 en una dirección aleatoria determinada por el dado de dispersión y midiendo desde el nido, pero siempre encarado hacia la unidad que controla el huevo y con línea de visión hacia ella. Siempre se va a intentar que acabe en la posición más amenazante posible hacia el ladrón.

La unidad que porte el huevo no puede marchar ni volar (esta reducción no afecta a unidades con movimientos aleatorios).

La mamá o progenitores tienen su propio turno como si se tratase de un tercer jugador, que comienza según termine el turno del jugador que reclame el nido.

Mientras se encuentren a 30 cm o menos del huevo, La mamá es Tozuda y si ya lo era, aumentará en 1 su atributo de liderazgo. Nunca persigue ni arrasa. Puede ser objetivo de disparos, hechizos, cargas, etc. Siempre deberá cargar contra la unidad más cercana, salvo que pueda ver a la unidad que lleva el huevo, en cuyo caso será su prioridad, contra la que cargará siempre que pueda y, si no puede, siempre intentará acercarse lo máximo posible hacia ella por el camino más corto, cargando contra quien se interponga en su camino. Mientras el huevo no se encuentre en manos de nadie, los turnos en que no tenga objetivos a los que cargar, se moverán hacia el huevo tratando de acercarse todo lo posible, pero manteniéndose a 5 cm de éste. A efectos de línea de visión y movimiento, se comporta como un hostigador.

La mamá tendrá odio contra la unidad que porte su huevo.

Mantener el Huevo. En el momento en que una unidad sea destruida o huya perderá el huevo y éste caerá al suelo. Si la destrucción o huida se produce durante un combate, la unidad que la hizo perderlo lo reclamará automáticamente siempre que la persiga o arrase.

- **Mantener el huevo al final de la partida → 300 puntos.**
- **El cazador**, quien acabe con la mamá **obtiene 150 puntos, mas los puntos de la mamá** (se especificarán durante la partida).
- **Capturar portaestandartes de unidades → 100 puntos**
- **Capturar portaestandarte de batalla → 100 puntos**
- **Muerte del general enemigo → 100 Puntos**
- **No se contarán cuadrantes**