

III TORNEO VILLA DE NAVARIDAS WARHAMMER FANTASY

Sábado 9 de noviembre
Ayuntamiento de Navaridas

Sexta Ampliada - 1500 puntos

Información e inscripciones:
picnicendrakenhof@gmail.com

Organiza:



Colaboran:



AYUNTAMIENTO DE
NAVARIDAS
NABARIDASko
UDALA



Asociación
EL CERRILLO
Elkartea



Aventum
DINAMIZACIÓN · EVENTOS · OCIO ALTERNATIVO



Ilustración: fanart
no oficial de @zilarbizar

El torneo se celebrará en el Ayuntamiento de Navaridas, el sábado 9 de noviembre del 2024. El ayuntamiento aparece en Google Maps, ubicado en la Calle Fabulista de Samaniego. El torneo contará con 15 mesas, por lo tanto el límite de plazas de establece en 30 personas.

El horario del torneo será:

- 8:30 – 9:00 Recepción de jugadores y bienvenida.
- 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 AMPLIADA**, 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 1500 puntos con el primer emparejamiento sorteado y los siguientes con sistema suizo. Se evitará emparejar en primera ronda a gente del mismo grupo y mismo ejército.
- 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.
- **Elaboración de listas.** Para la redacción de listas se empleará **única y exclusivamente BattleScribe** o **Army builder** con los archivos actualizados a día de la publicación de estas bases, del blog de Leyendas en Miniatura. Podéis descargaros los archivos en este enlace:

<http://www.leyendasenminiatura.com/p/recursos.html>

Las listas podrán presentarse en formato **PDF**. No se aceptarán listas elaboradas a mano o en Bloc de notas. Para cualquier duda, podéis consultar con la organización.

- No se podrán incluir regimientos de renombre, 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 utilizarán los saberes de magia del Reglamento Anotado.
- 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 sin pintar, el jugador podrá jugar normalmente pero no puntuará en las partidas, ni optará a las distintas categorías del torneo.
- Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre y cuando no den pie a confusiones con el rival.
- Recomendamos traer las **listas impresas** para poder cotejarlas fácilmente con el rival en caso de duda.

EL ESPÍRITU DEL TORNEO ES AMISTOSO. NO SE TOLERARÁ NINGÚN TIPO DE COMPORTAMIENTO ANTIDeportivo O DESAGRADABLE.

REGLAS DE CORTESÍA DEL TORNEO

- No se podrán usar más de 2 hechiceros (no se incluyen en este apartado personajes como espectros de los árboles, sacerdotes...).
- Únicamente se podrá usar un único Objeto Portahechizos por ejército (no se tendrán en cuenta los portahechizos que tengan de por sí las unidades. Ejemplo, Hombre árbol).
- Máximo 2 máquinas de guerra. El girohélicóptero y el girobombardero no cuentan como máquina de guerra a estos efectos. Los lanzavirotos no élficos, grupos de apoyo skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- Máximo 2 pergaminos de dispersión.
- Máximo 2 fuentes de terror.

- No se podrán usar más de 3 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No se podrán usar más de 2 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite). Bretonia máximo 3 unidades.
- No se podrán usar más de 2 unidades o personajes voladores.
- No se podrá repetir el hueco de unidad especial.
- Sólo se podrá repetir una vez cada unidad básica.
- No se podrán tener más de 2 unidades de infantería que tengan armas de proyectiles, que estén enfocadas al disparo (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.
- **Mejor ejército:** Se valorará el pintado, conversiones/personalización y la decoración de las peanas. Se decidirá por jurado.
- **Pintura:**
 - Premio de pintura a la **mejor unidad**. Se podrá presentar por cada participante una unidad. Para ello, se les entregará una ficha el día del torneo para que la coloquen al lado de dicha unidad.
 - 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, se les entregará una ficha el día del torneo para que la coloquen al lado de dicha unidad.

No es obligatorio, pero nuestra intención es que cada jugador presente ambos elementos. **Sólo se premiarán aquellos ejércitos/unidades pintadas por el propio jugador.** Esperamos honestidad en este aspecto a la hora de presentar las miniaturas.

- **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 de Word (Fuente Arial; tamaño 12; interlineado 1,5). Tendrán que enviarlo antes del 22 de octubre al correo de la organización con el asunto Trasmfondo y Nombre del jugador. 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. Todos los participantes recibirán un obsequio de la organización.

INSCRIPCIÓN

- 25 euros. Incluye comida y picoteo.
- El email de contacto e inscripciones es el siguiente: picnicendrakenhof@gmail.com
 - Nombre
 - Apodo
 - Ejército
 - Grupo de juego
 - Lugar de procedencia
- Quienes se inscriban después de estas 30 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 9 de octubre** 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 + torneo (ejemplo: Luis A. torneo) al 663019755, o en efectivo antes de esa fecha. A partir de esta fecha si el jugador decide retirarse no se le devolverá el dinero de la inscripción a menos que se encuentre otro jugador que le reemplace.

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).

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.

ESCENARIOS

PRÓLOGO

El moco y la baba procedente de Gabrialtapelt comenzaron a fluir con más intensidad. El gran sacerdote Slann de la perdida y oculta ciudad templo de Navaridholt estaba despertando tras casi dos milenios de meditación.

Su más leal y fiel sirviente, Puchinehuin, pastor de renacuajos, comenzó a recoger los fluidos en frascos para futuros ungüentos, mientras el astromante Josea-itzi, explorador de charcos, immortalizaba la escena tallándola en madera a toda prisa.

Un enorme viejaestirpe, Manotl, presente en la sala, esperaba el momento en el que el gran anfibio comenzase a hablar. No lo hizo directamente, sino a través de Ivan'to, conocedor de lenguas.

- "El momento ha llegado." Dijo el eslizón con una voz de ultratumba mientras sus ojos permanecían en blanco. "Debemos recuperar aquello que tanto tiempo ha permanecido oculto."

El enorme ser hizo una pausa.

- "Sé que los sangre caliente también acudirán, y que los pielesverdes ocupan la zona, pero así debe ser. No serán un problema, sino una herramienta para el Gran Plan"

Escenario 1 – EMBOSCADA PIELVERDE

El sonido de las peleas, los gritos y las carcajadas guturales eran la música constante en el campamento de la tribu de “Loz Kazadorez de Piñoz”.

Sin embargo, un silencio sepulcral de incredulidad se apoderó del lugar cuando una intensa luz azul apareció en medio de todas aquellas chozas. Las figuras del eslizón Ivan'to, acompañado por Manotl y cuatro enormes kroxigors surgieron de ella.

Antes de que los pielesverdes saliesen de su asombro y reaccionasen contra ellos, Ivan'to comenzó a hablar:

- “¿Dónde está vuestro líder?”

Los orcos y goblins se miraban entre ellos, confusos.

- “Ka dicho?” dijo uno de los pequeños goboz mientras se arrancaba pelos de la nariz.

El eslizón, dándose cuenta de su error, carraspeó para aclararse la garganta:

- “Ande eztá el jefe?”

- “Ahhhh...” Se escuchó al unísono en todo el campamento.

La llegada de un enorme orco negro fue anunciada por los pielesverdes que se apartaban a toda prisa de su camino.

El saurio viejaestirpe, impertérrito, simplemente alzó su mano señalándolo, como gesto de desafío. Fue más que suficiente para que la bestia orca se lanzase a la carrera con su enorme rebanadora alzada sobre su cabeza. El hombre lagarto esperó a que estuviese lo suficiente cerca, para recibirlo con un certero golpe de su lanza de obsidiana en el cráneo. La inercia de la carga del Kaudillo hizo el resto.

Antes de que el cuerpo sin vida del jefe de aquella tribu tocase el suelo, Ivan'to ya se estaba aclarando la garganta para hablar de nuevo.

- “Vuestro jefe eztá muerto. Nezesitaiz uno nuevo.”

La confusión reinaba entre pielesverdes.

- “Y zabeiz ké? Eztaiz de zuerte.”

Toda la tribu empezó a prestar atención a las palabras del eslizón.

- “Vamoz a hazer un konkurzo. Muchoz vienen a eztaz tierraz: taponez, orejotaz, cozaz rozaz.... El tipo que maz piñoz coja zerá el nuevo jefe”.

De este modo todas las peñas de chicoz, grandes y pequeñas, en lobo o a pie, salieron en tromba del campamento para buscar a los invasores y sus valiosos “piñoz”. Incluso Fulgoz el gigante, al cual un goblin le había prometido ser su segundo al mando, se dispuso a “konkurzar”.

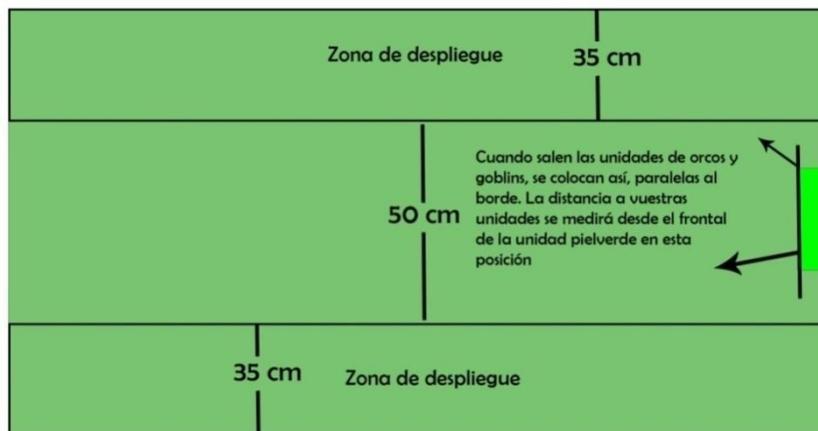
Reglas

- El primer escenario será una **batalla campal**. Se contarán la captura de estandartes y toma de cuadrantes de la forma habitual.
- La distancia de despliegue pasa a ser de **50 cm**.
- 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.
- **A partir del turno 2, antes del turno de los dos jugadores, 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.
- El jugador que aniquile o haga huir del tablero a la unidad pielverde **completamente** sumará sus puntos.

Estas unidades tendrán una serie de reglas genéricas:

- **Turno pielverde**. Estas unidades de pielesverdes **tendrán un turno propio (como si fueran otro jugador)**, justo antes del turno de ambos jugadores en el que se moverán como se describe a continuación y combatirán de la forma habitual. Las unidades de pielesverdes no pueden lanzar hechizos ni disparar.
- **Animosidad simple**. Algunas unidades son susceptibles de animosidad. Al inicio del turno de la unidad pielverde, si la unidad no está trabada en combate o huyendo, un jugador tira 1D6. Con un 1, la unidad sufre animosidad y no podrá mover ese turno.

- Estupidez simple. Algunas unidades son susceptibles de estupidez. Al inicio del turno de la unidad pielverde, un jugador tira 1D6. Con un 1, la unidad sufre estupidez.
- **Ansia verde.** Las unidades **son inmunes a psicología en el turno que salen**, ven 360° al salir, y tendrán que mover o cargar hacia el enemigo más cercano y a través del trayecto más corto (no ignoran terreno difícil). En caso de poder cargar se tendrá que realizar un movimiento de marcha. Siempre pueden marchar (loz chicoz están motivadoz). 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 (desde el punto más cercano, se puede medir desde la esquina de la unidad).



- Se moverán y actuarán de forma habitual al inicio del turno pielverde.
- 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. Y si alguno/a se lo pregunta, efectivamente, habrá gigante/¿s?.

Escenario 2 - Controlar el centro

Tras los primeros enfrentamientos con otros rivales, añadido al desgaste provocado por los pielesverdes, los sangre caliente comenzaron a acercarse a los puntos donde se originaba el poder que los había atraído hasta allí.

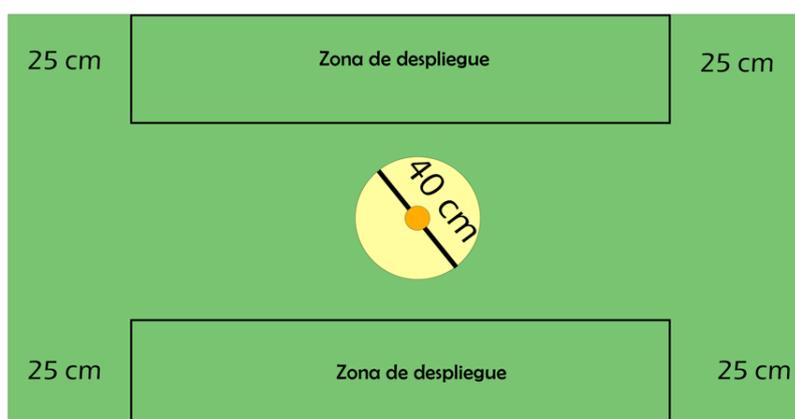
Unas pequeñas estructuras se alzaron en medio del campo. Dentro de ellas, cada raza podía encontrar aquello que más deseaba: Desde oro para los simples humanos hasta tomos del más oscuro conocimiento arcano, pasando por la sangre más pura y llena de poder que podría beber un vampiro o el mondongo de troll más exquisito que podría degustar un ogro.

Los ejércitos debían darse prisa en saquear todo lo posible mientras luchaban contra sus enemigos, puesto que, en cualquier momento, aquellas enormes riquezas podrían esfumarse tan rápido como aparecieron.

Solo los sirvientes de los ancestrales apreciarían cuales eran los objetos de un valor mucho más trascendental... La segunda parte del plan del Señor Gabrieltapelt estaba en marcha.

Reglas

- El objetivo principal del escenario será **controlar el centro del tablero**.
 - El ejército con mayor suma de potencias de unidad a 40 cm del centro (colocaremos un elemento fijo) al finalizar la partida ganará **250 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.
- **¡Corred insensatos!**
 - Cuidado, porque a partir del turno 4, la partida puede llegar a su fin de forma inesperada, así que no perdáis el tiempo. **Al terminar el turno 4 de ambos jugadores, se tira 1D6. Con un 6+ la partida se da por finalizada.** En caso de que no suceda nada, se repite el mismo proceso en el turno 5, también con un resultado de 6+.



- Además, en esta partida **no puntuarán los cuadrantes**. Sí lo hará la captura de estandartes y la muerte del general de la forma habitual.

Escenario 3 – Batalla campal

Tras la matanza, los ejércitos se retiran con todas las riquezas que han podido saquear. Sin embargo, aún tendrán que enfrentar a otro enemigo: La ambición y la soberbia.

Los que no pueden resistirse a arrebatar el botín conseguido por sus enemigos, buscarán la gloria derrotando a héroes rivales para conseguir el favor de sus dioses, un aumento de estatus entre los suyos o simplemente un buen combate.

Ivan'to observaba la planicie desde un risco cercano. Poco quedaría de los ya maltrechos enemigos después de este último combate.

Reglas

- La tercera partida será una batalla campal regular. Se contarán la toma de cuadrantes propios y la toma de estandartes de manera habitual. Los **cuadrantes enemigos** y la **muerte del general** contarán **200 puntos**
- **Misión secundaria: Objetivos valiosos**
 - Una unidad de cada jugador (potencia mínima 10) **transporta un botín** que será representado con un *token*. El jugador deberá colocar dicho *token* que le proporcionará la organización al lado de una de sus unidades, a la vista del rival. Si el rival consigue capturar el botín (*token*) y mantenerlo hasta el final de la partida en una unidad propia, ganará **100 puntos extra** (como si fuera un estandarte). En caso de que la unidad portadora del botín huya por algún motivo, dicha unidad abandonará el botín en ese punto (centro de la unidad antes de huir). Cualquier unidad puede recuperar el botín pasando por encima, moviendo o cargando (nunca huyendo). En caso de ser amiga, esa unidad pasará a poseer el *token* y la colocará a la vista del enemigo pero no se llevará 100 puntos ya que es el *token* propio. En caso de que ese *token* abandonado lo consiga una unidad enemiga, habrá ganado **100 puntos y lo deberá mantener hasta el final de la partida. En caso de que alguno de los tokens quede abandonado en el campo de batalla, no se recibe ningún punto por dicho elemento.**

***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.**