

# BASES DEL I TORNEO TIERRA DE NADIE



1500 puntos - 10 plazas

Sexta pura

9 de agosto de 2025

## Localización

CEULAJ

Avenida de las Américas MA-703, s/n  
29532, Mollina (Málaga)

## Precio de inscripción

10€

## Contacto

[batallademaisontaal@gmail.com](mailto:batallademaisontaal@gmail.com)

## ✧ HORARIO DEL TORNEO ✧

Bienvenida	9:40
Emparejamientos	9:50
Primera partida	10:00 - 12:00
Segunda partida	12:00 - 14:00
Parada para comer	14:00 - 17:00
Tercera partida	17:00 - 19:00
Entrega de premios	19:00 - 20:00
Clausura	20:00

El horario es orientativo, sujeto a cambios a criterio de la organización de **Abades de Maisontaal** o de la organización de las jornadas **Tierra de Nadie**. Cualquier cambio que se lleve a cabo velará por el correcto desarrollo del evento.

## ✧ FORMATO DEL TORNEO ✧

Este torneo se jugará a **1500 puntos**, empleando las normas **de sexta edición** (también conocida como *sexta pura*) sin ningún tipo de añadido.

Los emparejamientos de la **primera ronda** se harán de forma aleatoria, **procurando que ninguno de los jugadores que pertenezcan a la misma asociación o club se enfrenten** y que **tampoco coincidan jugadores con el mismo ejército**. Por supuesto, todo esto será en medida de lo posible.

El escenario de esta primera partida será «**ola de calor**», en honor al clima que esperamos disfrutar en Andalucía en estas fechas: extraído de «Lluvia de Peces, un tratado sobre fenómenos misteriosos de la Lluvia de Peces y otros efectos meteorológicos fantásticos en la Ciudad Maldita de Mordheim», y adaptado para mejorar su jugabilidad en sexta edición.

Una vez se lleve a cabo el despliegue, y al inicio de cada turno del jugador que haya comenzado la partida, se lanzarán 2D6 y se consultará el resultado obtenido en la tabla climática que os enseñamos aquí (y que proporcionaremos a los jugadores para que puedan consultar):

Resultado	Efecto	Descripción
2	Calor opresivo	Los agricultores se lamentan por el estado de sus cultivos y los temores por la gran sequía están en boca de todos los aldeanos. Lanza 1D6 por cada unidad dentro de la partida, si el resultado es 1 verán tanto su HA como su HP reducidos a 1 durante ese turno.
3-4	Calor	El calor vuelve a todos más lentos. Lanza 1D6 por cada unidad dentro de la partida, si el resultado es 1, esa unidad no podrá marchar (pero sí mover normalmente).
5-9	Día agradable	¡Excepto por la perspectiva de muerte a manos de un enemigo, claro!
10-11	Viento fuerte	Los vientos soplan con fuerza hoy, burlándose de cualquier intento de disparar armas a distancia. Todos los disparos que dependan de la HP de la unidad tienen un -1 para impactar.
12	Calor alucinógeno	La cabeza de los aldeanos da vueltas, y muchos de ellos tienen imágenes acechando su mente, que no les dejan pensar con claridad. Cada unidad que no esté en combate debe hacer un chequeo de liderazgo al comienzo del turno. Si falla, no podrá hacer nada más durante ese turno, distraído por las alucinaciones.

Debido a las particularidades de este escenario, su duración será de **cuatro turnos** en lugar de seis. No hay restricciones a la hora de contabilizar puntos cuando finalice la batalla.

Durante la segunda y la tercera ronda, se seguirá el **sistema suizo** para los emparejamientos, por lo que no dependerá de la organización que jugadores de la misma asociación o club coincidan durante las partidas.

Resultado de la partida	Puntos para el vencedor	Puntos para el perdedor
Masacre	6	0
Victoria decisiva	5	1
Victoria marginal	4	2
Empate	3	3

Los desempates se decidirán por puntos de victoria.

En la segunda partida, **se colocará un pozo en el centro de la mesa que servirá como marcador**, otorgando 300 puntos de victoria adicionales para el jugador que lo controle (estando a 15 centímetros o menos). Se considerará disputado si la unidad rival tiene la misma o menor potencia.

El marcador no puede ser atrapado por unidades que tengan la habilidad «volar» o que tengan la regla de «objetivo grande».

Durante la tercera partida se jugará en formato **batalla campal**; es decir, una clásica partida sin reglas adicionales para que no se haga tan cuesta arriba las últimas horas de torneo.

## ✦ **CONDICIONES DE PARTICIPACION**

Las listas serán admitidas tanto en formato **battlescribe** como **armybuilder**. A vuestra disposición se encuentra un post en *¡Cargad!* donde se explica cómo manejar el primer programa, y también podéis consultar un vídeo de *Leyendas en Miniatura* que cumple con la misma función. **Aceptaremos otros formatos siempre y cuando sean cómodos y legibles de cara a las correcciones de la organización**, en caso de no tener acceso a los programas ya mencionados.

**Queda restringida la inclusión de regimientos de renombre en cualquier ejército que no sea Mercenarios**. Además, los jugadores que lleven Mercenarios deberán usar el suplemento **Tilea y los Mercenarios**.

Además, **aceptaremos las listas alternativas oficiales siempre y cuando estén recogidas en el Warhammer Compendium**, que facilitan nuestros compañeros de las [Tablillas Sagradas](#).

Los jugadores enanos utilizarán el **segundo libro de ejército** (publicado en el año 2005) y los jugadores de enanos del caos con **Hordas Invasoras**.

Siguiendo la tónica de la segunda edición de este torneo, recordamos que el objetivo principal de este evento es tener una excusa para «hacer piña» con otros compañeros de hobby, por lo que desde la organización se aconsejarán las variaciones o modificaciones pertinentes a favor de la deportividad y el espíritu de comunidad.

**No será necesario que vuestro ejército esté totalmente pintado**; ya que queremos que sea una actividad abierta a todo aquel que quiera probar un ejército nuevo o introducirse en el mundo de los torneos. Pero, desde la organización, se agradecerá que se traiga la menor cantidad de marea gris posible (ya que estamos haciendo esto de forma excepcional).

**Se recomiendan que las unidades sean representadas de la forma más fiel posible** para evitar confusión y no entorpecer la fluidez de las partidas. En caso de duda, siempre se puede consultar a la organización. Esto quiere decir que se admiten proxys, marcas alternativas, impresión 3D, etcétera...

**No está permitido en ninguna circunstancia el actuar de *coach***; con esto no nos referimos a dar dos o tres consejos a los jugadores que están disputando una batalla porque se considere pertinente o mencionar alguna regla porque se está desarrollando la acción de manera incorrecta. Hablamos de un jugador (espectador) que permanece al lado de otro jugador mientras se desarrolla la partida, dándole instrucciones para jugarla en su lugar y no dejando que este tome las decisiones que le apetezca, haciendo la experiencia de su oponente desagradable.

La escenografía usada en este torneo pertenece a Abades de Maisontaal, además contamos con material cedido por otros jugadores o clubes colaboradores. Por respeto a los propietarios de estos materiales, **se prohíbe realizar cualquier modificación o daño a las estructuras** para mantener su buen estado.

Para concluir, desde la organización expresamos nuestro firme rechazo a cualquier comentario o acto discriminatorio dirigido hacia otras personas, ya sean asistentes al evento o no, por su género u orientación sexual.

## ❧ PREMIOS

Al tratarse de un torneo más pequeño, donde queremos favorecer el estrechar lazos entre jugadores y disfrutar de un buen día lanzando dados, queremos que cada participante se lleve un recuerdo especial. Por ello, un enorme porcentaje del importe de inscripción se destinará a la confección de una camiseta conmemorativa del evento, como obsequio para todos los asistentes.

Quedamos a la espera de saber si la organización de Tierra de Nadie quiere ofrecernos otro premio, ya sea para el ganador en particular o para los participantes en general. ¡Pero lo iremos desvelando con el tiempo!

## ❧ INSCRIPCIONES

La inscripción se hará por riguroso orden de llegada a través de [este formulario de Google](#) hasta que se completen las 10 plazas vacantes, y una vez dentro del grupo de *WhatsApp* se facilitará a los participantes la información de dónde realizar el pago. Desde ese momento y, como fecha límite el **lunes, 14 de julio** (para que las camisetas puedan llegarnos a tiempo) se podrán abonar los 10€ de inscripción.

Si alguno de los jugadores inscritos, por cualquier circunstancia, no pudiera asistir finalmente al evento, **no se le podrá devolver el dinero de inscripción** si se ha enviado para hacer las camisetas. **Pero sí que recibirá su camiseta**, ya que ha abonado la inscripción.

Como se ha mencionado anteriormente, las listas se harán a través de programas como battlescribe o armybuilder, así como otros formatos siempre y cuando resulten cómodos y legibles para la organización, y **se entregarán al correo de [batallademaisontaal@gmail.com](mailto:batallademaisontaal@gmail.com)** para su corrección.

Las listas serán revisadas por la organización y, en caso de que hubiera cualquier tipo de error o fueran necesarias modificaciones, se notificará a los jugadores para que puedan corregir o variar lo que se considere oportuno. **La**

fecha límite para entregar las listas será el sábado 26 de julio, aunque desde organización se agradecerá que se envíen en el momento en el que se tengan para tener más tiempo.

