

# BASES TORNEO ORDO-HAMMER POR PAREJAS

## Índice

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

---

## 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 equipos. 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.

	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** Reinos 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, cada jugador del equipo tira 1D6 delante del equipo adversario. El jugador que haya obtenido el mayor resultado liderará el ejército en esta batalla y uno de sus héroes 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 un equipo formado por “Hermanos de batalla” (misma raza), ambos jugadores podrán acordar quién será el general.
- 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. 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.

## 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 sólo se podrá utilizar para dispersar hechizos activos en la fase de magia propia.
- Los dados de energía que generen los Sacerdotes de Reyes Funerarios sólo podrán ser usados por ellos mismos, y no pueden utilizar los dados generados por un hechicero aliado. Los dados de energía que generen los Matarifes de Reinos Ogros sólo podrán ser usados por ellos mismos, y no pueden utilizar los dados generados por un hechicero aliado. Podrán utilizar uno de los dados de energía de base.
- Generación de dados de dispersión: cada facción generará la mitad de dados de dispersión (enanos 2, resto de facciones 1). Los personajes 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 batalla [0-30]
- Puntos de composición de listas [(-11)-(+4)]
- Trasfondo [0-2]
- Deportividad [0-6]

#### 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 regirá 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. Los puntos totales de composición de listas será la **suma** de los **modificadores generales** (positivos y negativos).

##### Modificadores negativos (acumulables):

- Llevar **3 unidades voladoras** (incluidos personajes) [-1]
- Llevar **4 o más unidades voladoras** (incluidos personajes) [-1]
- Tener **potencia mágica de 8** (la suma de dados de energía, objetos portahechizos y objetos que permitan acumular dados de energía extra) [-1]
- Tener **potencia mágica de 9 o más** (la suma de dados de energía, objetos portahechizos y objetos que permitan acumular dados de energía extras) [-1]
- Llevar **3 máquinas de guerra** (cuentan los grupos de apoyo skaven) [-1]
- Llevar **4 máquinas de guerra o más** (cuentan los grupos de apoyo skaven) [-1]

- Llevar **3 unidades de caballería pesada** (salvación 3+ o mejor). No cuentan las unidades de pegasos. [-1]
- Llevar **4 unidades de caballería pesada o más** (salvación 3+ o mejor). No cuentan las unidades de pegasos. [-1]
- Llevar **3 unidades iguales** (ej: 3 unidades de zombies) [-1]
- **No llevar** al menos una unidad de **infantería** compuesta por al menos 10 miniaturas no hostigadoras [-2]
- Llevar al menos **un personaje a pie** (peana de 20x20 o 25x25) con **movimiento de más de 15 cm**. También cuenta si tiene la capacidad de volar [-1]

Modificadores positivos (acumulables):

- **No repetir** slot de unidades **especiales** [+1]
- **No llevar unidad singular** [+1]
- Llevar **portaestandarte de batalla** (excepto bretonia) [+1]
- Llevar **3 personajes diferentes** (el portaestandarte de batalla cuenta como un tipo de personaje diferente). (ej: noble elfo oscuro, noble portaestandarte de batalla y hechicera) [+1]

### 3.3 Tránsito

Se puntuará con entre **0 a 2 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 y no puntúa positivamente, 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 -2 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, sin 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** y de **deportividad**. 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** conseguidos **en batallas**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo la clasificación general.
3. **Ejército mejor pintado [-2-0]:** ejército mejor **pintado y personalizado**. Aparte del pintado en sí, se valorarán conversiones, peanas, etc.
4. **Mejor trasfondo [0-2]:** equipo con mejor trasfondo. Se podrá puntuar a varios equipos con 2 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, 13 de Septiembre de 2025.

### **Lugar del torneo:**

Ordo Navarrorum.

C. Lekoartea 15, Berriozar, Navarra.

### **Nº máximo de Jugadores:**

16 parejas, 32 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 14 de Julio a las 8:00.

### **Fecha límite de envío de listas:**

Domingo 17 de Agosto hasta las 23:59.

### **Fecha límite de envío de trasfondos:**

Domingo 31 de Agosto hasta las 23:59.

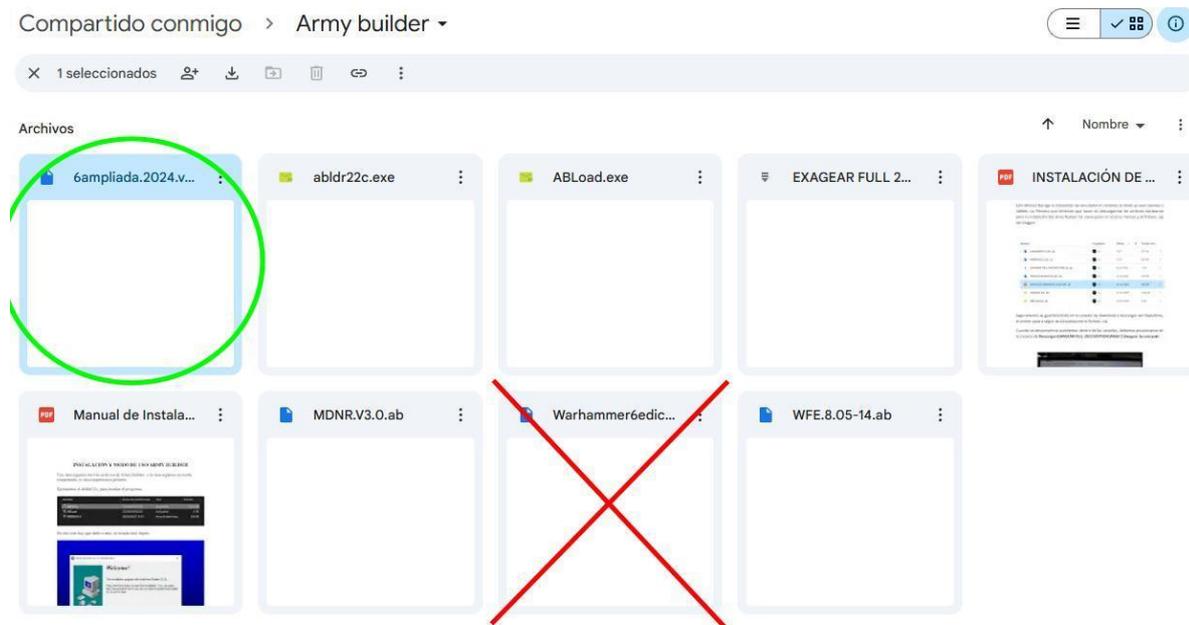
### **Formato de entrega de listas:**

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/11YYlq1M9LxcuXalZ-9Vv7omfwoENvMf>

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.

**Fecha de nacimiento:**

**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 jugador ganador quien decida si elige lado de la mesa o elige quién empezar. El otro jugador se quedará con la elección que no haya elegido el jugador ganador. El jugador 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!**

Batalla campal con las siguientes modificaciones:

- 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:

**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.

**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 señor!: 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: ¿Qué es eso que viene hacia nosotros? ¡Oh mier...!**

Batalla campal con las siguientes modificaciones:

- 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) → 150 puntos
- Capturar portaestandartes de unidades → 100 puntos
- Capturar portaestandarte de batalla → 100 puntos
- Muerte del general enemigo → 100 Puntos
- Capturar cuadrantes → 100 puntos (para capturar y anular un cuadrante se necesitará mínimo PU 5)

¡De dónde han salido!

Al inicio del turno 3 saldrán 3 fanáticos goblins (dado de dispersión + 5D6 cm) del elemento central de escenografía.

No se ahorcarán con resultados triples.

No se les puede designar objetivo de ninguna clase de ataque de ningún tipo, no los puedes matar, los sufres y ya está.

Si durante su movimiento chocan con cualquier elemento que no sea terreno abierto se pararán en el borde y rebotarán, se volverá a tirar los dados de distancia y dispersión.

## **Escenario 3 ¡Por fin algo tranquilo!**

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)