

IV TORNEO VILLA DE NAVARIDAS WARHAMMER FANTASY



Sábado 15 de noviembre
Ayuntamiento de Navaridas

Sexta ampliada - 1500 puntos

Información e inscripciones:
picnicendrakenhof@gmail.com

Organiza:



Colaboran:



AYUNTAMIENTO DE
NAVARIDAS
NAVARIDAS
LOGIA



Asociación
EL CERRILLO
#Barroca



TXARLI
FACTORY



Aventum
BRANDS & PHOTO-VIDEO-GRAPHY

El torneo se celebrará en el Ayuntamiento de Navaridas, el sábado 15 de noviembre del 2025, ubicado en la Calle Fabulista de Samaniego. Se recomienda aparcar en batería en la zona del Centro Social. El torneo contará con 14 mesas, por tanto, el límite de plazas se establece en 28 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. El primer emparejamiento lo hará la organización teniendo en cuenta los puntos de composición, jugadores habituales y ejércitos. Los siguientes serán 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.
- **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.

- Se permitirán las **LISTAS ALTERNATIVAS** de Sexta Ampliada que detallamos a continuación. Para la elaboración y entrega de este tipo de listas deberá ser en PDF (Word/Excel y guardar en PDF), para facilitar su corrección. En ningún caso a mano.

Altos Elfos: Patrulla Marina	Elfos Silvanos: La Furia del Bosque
Altos Elfos: Cracia	Elfos Silvanos: Praderas del Sur
Altos Elfos: Avelorn	Enanos: Clan Real
Bretonia: Guerra de Caballeros Noveles	Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor
Bretonia: Caballeros Exiliados	Enanos del Caos: Incursión Esclavista
Condes Vampiro: Clan Lahmia.	Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin
Condes Vampiro: Clan Necarca	Hombres Lagarto: Tierras del Sur
Condes Vampiro: Clan Strigoi	Imperio: Culto de Ulric
Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania)	Imperio: Middenland
Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento	Imperio: Ejército Cruzado
Condes Vampiro: Costa del Vampiro	Imperio: Ejército Sigmarita
Elfos Oscuros: Incursores de Naggaroth	Orcos y Goblins: Tribus Goblin
Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh	Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos
Skaven: Clan Eshin	Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor
Skaven: Clan Moulder	Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas
Skaven: Clan Pestilens	Demonios del Caos: Legión Démoniaca
Reyes Funerarios: Quatar	Mortales del Caos: Horda de Archaon

- No se podrán incluir regimientos de renombre o personajes especiales. **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. La tabla de disfunciones estándar de sexta siempre nos ha parecido un poco sosa. Por eso la hemos adaptado para este torneo. Los ejércitos que tengan su propia tabla de disfunciones como los Orcos y Ogros, deberán usar la suya propia. En caso de disfunción, lanza 2D6:

TABLA DE DE DISFUNCIONES ADAPTADA

- 2- El hechicero explota sin posibilidad de salvaciones de ningún tipo.
- 3- El hechicero pierde un nivel de magia y no puede lanzar hechizos este turno.
- 4- El hechicero olvida ese hechizo para el resto de la partida pero puede seguir lanzando magia.
- 5- El hechicero sufre 1D3 impactos mágicos de F2.
- 6-8 El hechicero no puede lanzar más magia en este turno.
- 9-11 Se acaba la fase de magia automáticamente.
- 12- El hechicero lanza con fuerza irresistible, y no lanza más magia este turno.

- Las puntuaciones en las batallas 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 anotado.

DIFERENCIA EN PUNTOS DE VICTORIA	RESULTADO
0-299	Empate
300-599	Victoria marginal
600-1199	Victoria decisiva
>1200	Masacre

- Es **OBLIGATORIO** que todas las miniaturas estén pintadas, mínimo con una capa base y la peana mínimamente pintada y/o decorada.
- Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre y cuando no den pie a confusiones con el rival, es decir, que estén bien representadas. Si tenéis alguna duda consultar con la organización.
- Recomendamos traer las **listas impresas** para poder cotejarlas fácilmente con el rival en caso de duda.

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...).
- Máximo 2 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquinas 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.
- 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).
- No se podrán usar más de 2 unidades o personajes voladores.
- 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 Mundo de Warhammer.** Quien más puntuación haya obtenido contando los puntos de las diferentes categorías: **puntos de batalla, mejor ejército, composición de lista y trasfondo.**
- **Mejor ejército.** Se valorará el pintado, originalidad, conversiones/personalización y la decoración de las peanas. Se decidirá por jurado. Podrá sumar **hasta 6 puntos** de torneo.
- **Pintura.**
 - Premio de pintura a la **mejor unidad.** Se podrá presentar por cada participante una unidad.

- Premio de pintura a la **mejor miniatura individual**. Se podrá presentar por cada participante una miniatura individual, de tipo personaje, monstruo o similar. No se podrán ganar ambas categorías.
- **Mejor conversión**. Se podrá presentar por cada participante una unidad/miniatura.
- **Mejor trasfondo**. 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/PDF (Fuente Arial; tamaño 12; interlineado 1,5). Tendrán que enviarlo antes del 27 de octubre al correo de la organización con el asunto Trasmfondo y Nombre del jugador. Se decidirá por jurado. **Hasta 6 puntos** de torneo.

No es obligatorio, pero nuestra intención es que cada jugador se presente a todas las categorías. **Sólo se premiarán aquellos ejércitos/unidades pintadas/conversionadas por el propio jugador**. Esperamos honestidad en este aspecto a la hora de presentar los ejércitos. *Ídem* con el trasfondo. **Habrán menciones en las categorías de mejor ejército, pintura, conversión y trasfondo.**

- **Mejor general**. Aquella persona que haya sumado más puntos de batalla, pudiendo ser **hasta 18**. En caso de empate se resolverá por la suma de la diferencia de puntos de las 3 batallas.
- **Composición de lista**. Premiaremos con puntuaciones positivas la confección de ciertas listas, pudiendo obtener hasta un máximo de **5 puntos de torneo** entre puntos comunes y puntos por facción.
 - Llevar 3 héroes distintos. +1. El portaestandarte cuenta como héroe diferente.
 - Llevar portaestandarte de batalla. +1.
 - No repetir hueco de unidad especial. +1.
 - Un objeto portahechizos permitido por lista. Por cada objeto portahechizos extra, -1 punto. (No se tendrán en cuenta los portahechizos que tengan de por sí las unidades. Ejemplo, Hombre árbol y Cántico de los árboles).

Además, en caso de incluir algunas de las unidades que mostramos en la siguiente tabla, se recibirán bonificadores en este apartado:

ALTOS ELFOS		BESTIAS DEL CAOS	
Guardia del Fénix	+1	Unidad de bestigors 15+	+1
Guardia del Mar de Lothorn	+1	Trolls del caos	+1
BRETONIA		Centigors	+1
Hombres de armas a pie +16	+1	HOMBRES LAGARTO	
Caballeros a pie	+1	Jefe eslizón	+1
CONDES VAMPIRO		Unidad de saurios 16+	+1
Espectro	+1	IMPERIO	
Carruaje negro	+1	Ingeniero	+1
DEMONIOS		Unidad grandes espaderos	+1
Unidad de demonios a pie 16+	+1	MERCENARIOS	
ENANOS DEL CAOS		Piqueros 20+	+1
Berserkers	+1	OGROS	
Centauros	+1	Cazador	+1
ELFOS OSCUROS		Tirasobras	+1
Verdugos	+1	ORCOS Y GOBLINS	
Guardia negra	+1	Orcos negros 15+	+1
ELFOS SILVANOS		Trolls	+1
Guardia Eterna	+1	REYES FUNERARIOS	
Águila (singular)	+1	Ícono funerario	+1
ENANOS		Guardia del sepulcro 15+	+1
Matadragones	+1	SKAVENS	
Cañón lanzallamas	+1	Maestro del Clan Moulder	+1
GUERREROS DEL CAOS		Ratas ogro	+1
Guerreros del Caos a pie 15+	+1		
Bárbaros del Caos a pie 15+	+1		

INSCRIPCIÓN

35 €. Incluye comida, premios, café y picoteo durante las partidas.

- El email de contacto e inscripciones es el siguiente: picnicendrakenhof@gmail.com
 - Nombre
 - Apodo
 - Número de teléfono
 - Ejército
 - Grupo de juego
 - Lugar de procedencia
- Quienes se inscriban después de estas 28 plazas pasarán a formar parte de la lista de espera, por si algún jugador cancela su reserva.
- Las **plazas estarán abiertas a partir del 18 de agosto**. 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. 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 de partida 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, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse. En algunos escenarios 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.

Regalos de Pícnic en Drakenhof

Antes de comenzar el torneo, la organización repartirá de forma aleatoria una carta que deberá mantenerse en secreto, y que podrá usarse una vez durante el mismo si la situación lo requiere. Esta carta dará un bonificador de los que añadimos en esta lista:

- +1 Liderazgo en un chequeo propio.
- Superar un chequeo de miedo/terror automáticamente. En caso de No muertos, superas automáticamente un chequeo de desintegración de una unidad.
- +3 cm al movimiento base a una unidad en una fase de movimiento.
- Reagrupar una unidad huyendo automáticamente.
- Suma +1 en un dado de magia. Puedes evitar una disfunción o una fuerza irresistible.
- +1 a la Fuerza a un personaje o unidad en una ronda de combate.
- +1 Ataque a un personaje o unidad en una ronda de combate.
- +1 al HP en una fase de disparo a una unidad o personaje.

En el caso de bonificadores que ayuden a superar chequeos, habrá que declarar el uso de estas cartas antes del chequeo. No se permitirá tirar el chequeo de manera habitual, y si no se supera, decidir usar estos bonificadores.

ESCENARIOS

Escenario 1 – EMBOSCADA PIELVERDE

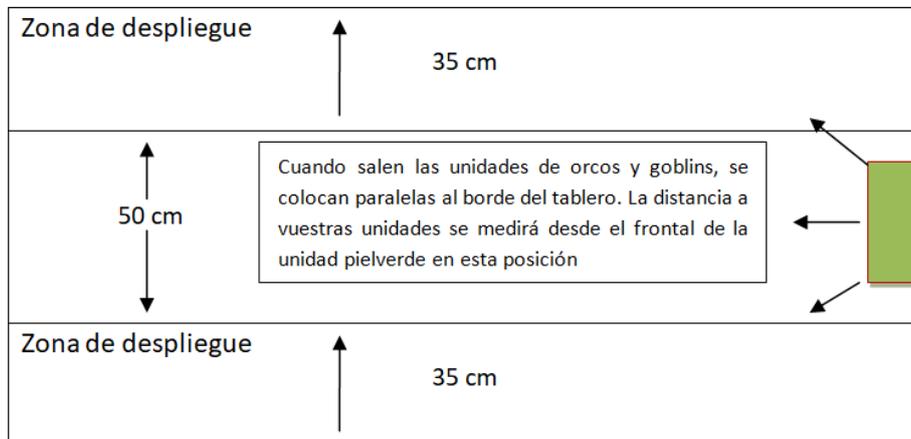
- El primer escenario será una **batalla** en la que se contarán la captura de estandartes, la toma de cuadrantes y la muerte del general de la forma habitual.
- La distancia de despliegue pasa a ser de **50 cm**.
- Habrá **despliegue oculto**. Para esto, el jugador deberá hacer un dibujo (aproximado) 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.

- **En el turno 2, antes de que empiecen los dos jugadores, con un 3+, 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 en el centro de la mesa. 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 2+. Finalmente la unidad de pielesverdes saldrá automáticamente al inicio del turno 4 si no ha salido en los anteriores. **Únicamente saldrá una unidad por mesa en toda la partida (o no...).** 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. Vendrá descrito en su perfil. 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. Vendrá descrito en su perfil. 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).



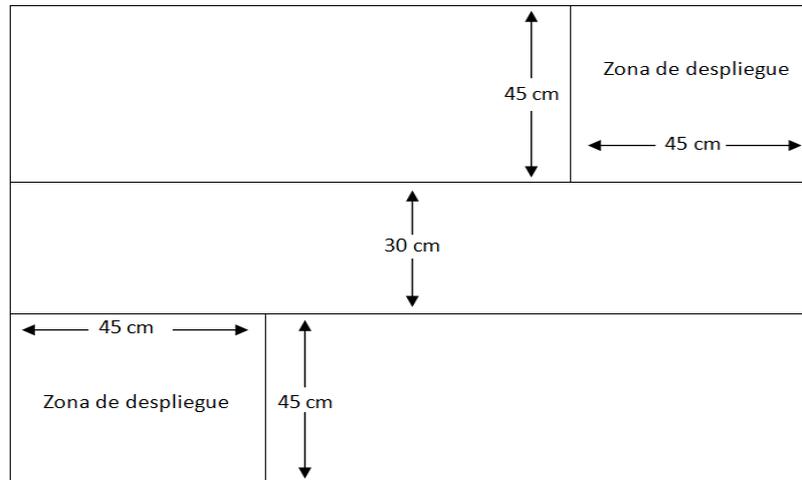
- Se moverán y actuarán de forma habitual al inicio del turno pielverde.
- Los jugadores podrán reaccionar a estas cargas de forma habitual. Las unidades pieles verdes no podrán redirigir cargas.
- Las unidades pieleverdes siempre reaccionarán manteniendo la posición ante una carga. Sin embargo, si la unidad que carga causa miedo/terror, tendrán que hacer el chequeo pertinente si fuera necesario.

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 un gigante.

Escenario 2 - POSICIONES ESTRATÉGICAS

- El objetivo principal del escenario será **controlar varios puntos en el tablero al final de la partida.**
- **Habrà 5 objetivos**, repartidos de forma aleatoria por la organización, con diferentes **puntuaciones ocultas: 0, 2x100, 150 y 300 puntos.**
- Para controlar estos puntos será necesario tener **potencia 10** y estar a **5 cm** del marcador. En el caso de haber dos unidades, se lo llevará la que tenga más potencia. En caso de la misma potencia, la que tenga más miniaturas.
- Además, en esta partida **no puntuarán los cuadrantes, ni la captura de estandartes, ni la muerte del general.** Para contar los puntos de las unidades del rival, tendrán que ser **destruidas completamente**, no contarán mitades de unidades.

- Despliegue en las esquinas de 45 cm x 45 cm como marca el diagrama. En este escenario los Elfos Silvanos **NO** podrán usar su bosque



Escenario 3 – IN-JUSTAS

- 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**.
- **In-justas.** Antes de iniciar la partida y después de haber desplegado, los dos generales de cada ejército se batirán en duelo en la liza de Navaridas. Para ello hemos creado un minijuego de justas previo, en el que el ganador recibirá una recompensa para esta partida, y el general derrotado, sufrirá consecuencias negativas. Como se menciona, **deberán ser los Generales de cada ejército**, a excepción de los ejércitos cuyo general obligatoriamente sea un hechicero. En ese caso pueden usar otro héroe.
 - No se permitirán armas mágicas ni salvaciones especiales. Sí armas y armaduras mundanas.
 - Se utilizarán los atributos del perfil de cada héroe.
 - El vencedor deberá reducir a 0 el número de heridas del rival.
 - Fases de cada ronda:
 1. **Ver quién empieza el combate:** Se suma: 1D6 + valor de la Iniciativa + miniatura con mayor movimiento de las dos (+1 punto) + si lleva montura (+1 punto) + si lleva lanza (+1 punto). El que obtenga el valor más alto comienza el combate. Esto habrá que hacerlo al inicio de cada ronda del combate.
 2. **Se elige dónde golpear al rival:**
 - Cabeza: -2 a impactar. Si hiere y el rival no salva: 2 puntos.

- Extremidad: -1 impacto. -2 a la salvación por armadura. Si hiere y el rival no salva: 1 punto
- Pecho. Normal. Si hiere y el rival no salva: 1 punto

Golpeado: Cualquier miniatura que haya resultado herida (tras las tiradas de salvación por armadura), automáticamente tiene que hacer un chequeo de derribo. Tira 1D6: Con un 6, la miniatura es derribada y pierde el combate automáticamente.

Al finalizar el duelo, antes de empezar la tercera partida, ambos jugadores (vencedor y vencido) lanzarán 2D6 para determinar qué consecuencias sufren en las listas que describimos a continuación:

Tabla de la vergüenza (derrotado)

- 2- Muerto. No jugará la siguiente partida. La vida es injusta. Cuanto antes lo asimiles, mejor. El compañero sumará los puntos de victoria pertinentes.
- 3- Maltrecho. -1 Resistencia.
- 4- Herida en la cabeza. El personaje pasa a sufrir estupidez, aunque sea inmune a psicología.
- 5- Pérdida de un ojo. -2 HP.
- 6-8- Cansado. El personaje pierde 1 Ataque.
- 9- Vieja herida de guerra. -2 Iniciativa.
- 10- Herida en la pierna. -3 cm al movimiento base (si lleva montura, afecta a su montura).
- 11- Herida de orgullo. El personaje ve reducido su atributo de Liderazgo en -1 punto.
- 12. Cicatrices impresionantes. El personaje causa miedo. Y si ya causa miedo, causa terror.

Tabla de la victoria (vencedor)

- 2- Frenesí. El personaje gana Furia Asesina.
- 3-Duro como una roca. + 1 Resistencia.
- 4- Agilidad marcial. + 1 Iniciativa.
- 5- Fortalecido. Gana +1 Fuerza.
- 6-8- Habilidadoso. El personaje gana 1 ataque adicional.
- 9- Rápidos y furiosos. +3 cm al movimiento base.
- 10- Ira de combate. El personaje gana Odio.

11- Cicatrices impresionantes. El personaje causa miedo. Y si ya causa miedo, causa terror

12. Orgullo fortalecido. +1 Liderazgo.

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.