



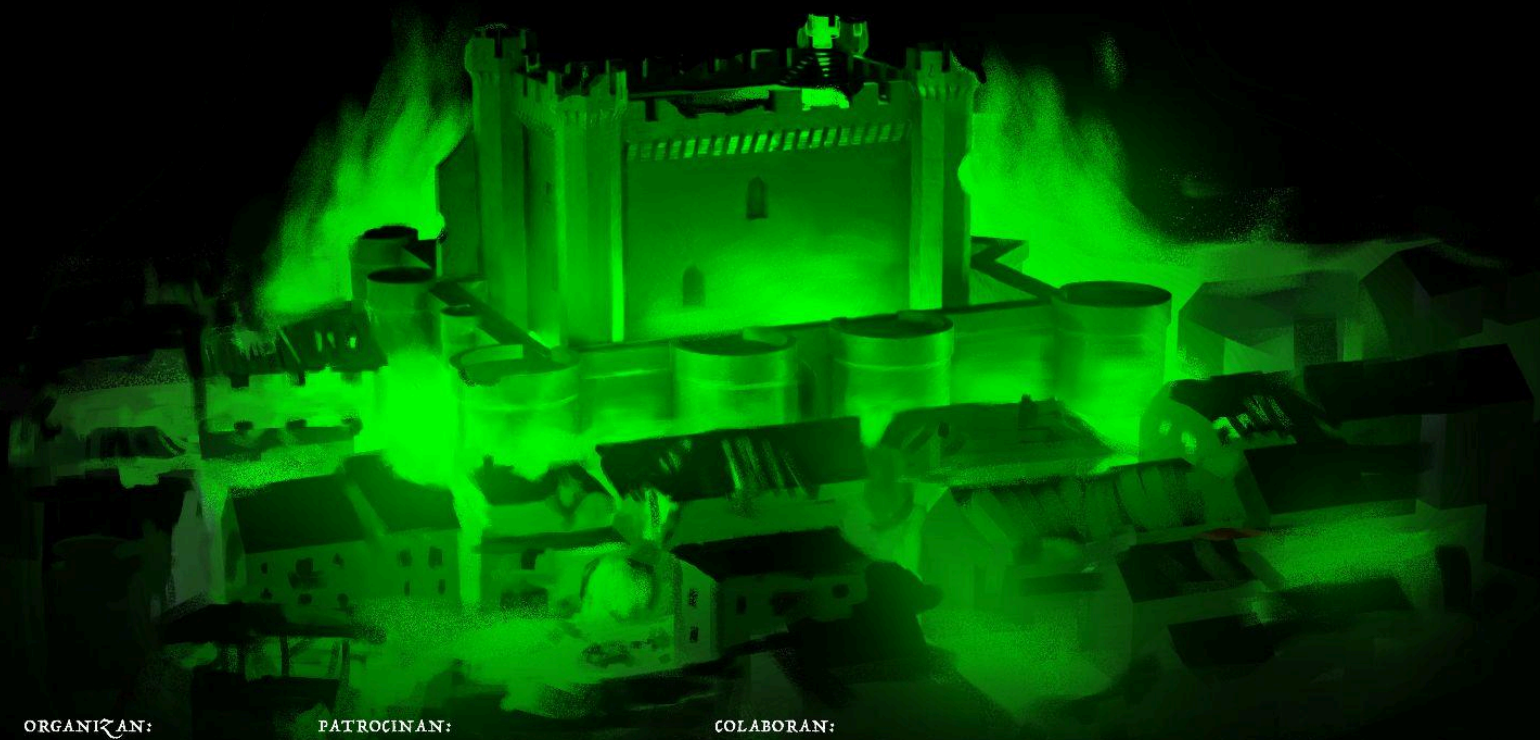
III TORNEO de MORDHEIM de SAJAZARRA

DOMINGO 15 de MARZO de 2026
SAJAZARRA, LA RIOJA

REGLAS ADAPTADAS

PLAZAS LIMITADAS

torneosajazarra@gmail.com



ORGANIZAN:

PATROCINAN:

COLABORAN:



TORNEOSWARHAMMER.COM



III TORNEO DE MORDHEIM DE SAJAZARRA

INTRODUCCIÓN	2
REGLAS DEL TORNEO	2
CONFECCIÓN DE BANDAS	3
CATEGORÍAS Y PREMIOS	6
INSCRIPCIÓN	7
ESCENARIOS	7
AGRADECIMIENTOS	8

INTRODUCCIÓN

El torneo se celebrará en Sajazarra, La Rioja, el domingo 15 de marzo de 2026. El espacio máximo que disponemos es para 10 mesas, por lo que se establece un límite de 20 participantes. El evento se celebrará en la Sala de Exposiciones (Calle del Hospital 6).

El horario del torneo será:

- 08:30 Apertura de puertas, recepción de jugadores y bienvenida
- 09:00 Primera ronda
- 11:30 Segunda ronda
- 14:00 Pausa para comer
- 15:30 Tercera ronda
- 18:00 Premios y cierre

Se ruega puntualidad a los participantes con el fin de poder cumplir correctamente los horarios marcados y evitar retrasos para el resto de participantes.

Comida:

Solo hay un restaurante en el pueblo por lo que semanas antes de la celebración del evento se informará a los participantes de la propuesta de comida por parte de la organización. La comida está incluida en la inscripción.

Aparcamiento:

El aparcamiento en el centro histórico del pueblo no está permitido, por lo que se deberá aparcar en el parking situado en la entrada del pueblo (el parking es gratuito).

REGLAS DEL TORNEO

El torneo será en base al reglamento de Mordheim Revisado (se facilitará a los jugadores), y nos apoyaremos en los recursos del blog <https://condenados.com.ar/> para las listas permitidas, los espadas de alquiler y dramatis personae. 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.

CONFECCIÓN DE BANDAS

Las reglas que se utilizaran para la confección de las bandas serán las de “escenarios independientes” de la página 192 del reglamento Revisado de Mordheim. Los jugadores dispondrán de 800 coronas para organizar una nueva banda y podrán gastarlas para la adquisición de :

- **Héroes y secuaces**, respetando los requisitos propios de cada banda. También se podrán reclutar Espadas de alquiler.
- **Objetos**, respetando los requisitos propios de cada guerrero y pueden ser tanto normales como raros.
- **Atributos y habilidades**, respetando las capacidades propias de cada guerrero. Al confeccionar la banda, cada héroes podrá adquirir hasta un máximo de dos mejoras en atributos y habilidades.

Las listas serán revisadas previamente y la organización será quien se encargue de validarlas. Apostamos por que las listas sean acordes al espíritu del evento. No se podrán repetir las bandas, y el orden de elección de las bandas será mediante orden de preinscripción.

Equipo

Cada guerrero puede llevar, como máximo, cuatro espacios de armas. Se pueden combinar armas de una mano de combate y armas de proyectiles. En el caso de las armas a dos manos ocupan dos espacios de un juego de armas. Antes de realizar la primera ronda de combate el guerrero deberá indicar claramente con qué armas combatirá hasta volver a destrabarse del combate.

Los guerreros también podrán equiparse con hasta; una armadura (ARM), un objeto de cabeza (CAB) y un escudo o similar (ESC).

Cada participante deberá detallar a su adversario las armas equipadas por sus miniaturas e indicará también qué arma se sitúa en cada mano.

Los guerreros podrán transportar tantos objetos como la mitad de su atributo de fuerza redondeado hacia arriba. En caso de que un guerrero desee saquear un montón de piedra bruja o un cofre y no disponga de espacio para transportarlo, deberá abandonar un objeto de los que transporta para poder cogerlo.

En caso de saquear un arma, podrá transportarla en su equipo, pero no podrá usarla durante la partida en juego.

El equipo que haya adquirido un participante, que no esté siendo utilizado y no desee vender, podrá guardarlo en el carro, no perdiendo el valor de éste y debiendo ser contado en el cálculo de valor de banda.

Emparejamientos

La primera ronda se determinará mediante sorteo, mientras que las dos posteriores se harán por sistema suizo en base al valor de la banda.

Puntos de Victoria

La victoria en una partida otorga 3 puntos de victoria y la derrota 0 puntos de victoria. En caso de empate 1 punto para ambos jugadores.

Secuencia post-partida

Se sustituirá la secuencia posterior a la batalla del reglamento de Mordheim por una versión adaptada para el formato del torneo. La secuencia posterior a las partidas será la siguiente:

- Heridas (se respetará la fase original tabla de heridas en página 118)
- Tirada en la tabla de exploración (beneficios en la página 134 del reglamento de mordheim)
- Comercio: Vender piedra bruja, realizar tiradas para buscar objetos raros, Reclutamiento de nuevos guerreros, comprar atributos y habilidades (tras la primera ronda no existe límite a la hora de compra de atributos o habilidades)..
- Calcular el valor de la banda: que en este caso será la suma total del valor de los miembros en oro y el oro sin usar.

Destacar que no habrá fase de subida de experiencia ya que consideramos que puede ralentizar en exceso las post partidas teniendo en cuenta el poco nivel de subida de niveles de experiencia que se podrían producir en un evento a 3 partidas.

Realizar saqueo

Para saquear cualquier miniatura se deberá posicionar y acabar el turno a menos de 1 pulgada del objetivo. Si un portador de un objetivo saqueado resulta fuera de combate, se colocará la ficha donde este cayó. Los animales nunca podrán saquear. No debe haber nadie a 1 pulgada del elemento a saquear.

Valor de banda

El valor de banda se calculará de manera diferente al habitual. Se hará mediante el cómputo total de dinero presente en la banda en ese momento. Se contabilizará tanto oro, como piedra bruja y su valor en ese momento, y el valor total de los personajes y sus objetos.

Armas de pólvora

Se aplicarán las reglas de armas pólvora.

Cargas

Siempre que exista una línea visual entre dos miniaturas, un guerrero podrá declarar una carga a un enemigo. En caso de que no lo vea, no esté oculta y este a menos de 10 cms el guerrero que disponga de movimiento suficiente para llegar a ella podrá realizar la carga superando un chequeo de iniciativa. Pueden darse situaciones en las que el guerrero debe evitar, por ejemplo, un terreno impasable y deba realizar un movimiento no en línea recta. Si su capacidad de movimiento se lo permite podrá cargar si se diese una línea visual entre el punto de partida y el enemigo.

Línea de visión

Como bien indica el reglamento de Mordheim, para saber si se ve a un enemigo debemos situarnos en el punto de vista de la miniatura. En caso de la miniatura enemiga indica que debemos poder ver cualquier parte de esta. Puede que la opinión de ambos jugadores sea dispar en alguna circunstancia, por lo que recomendamos en todo momento el entendimiento dada la naturaleza del evento,

pero el criterio que premiará por parte de los jueces será el de poder ver el tronco o cabeza, no solo alguna extremidad.

Magia

Los hechiceros deberán lanzar un dado por cada hechizo que conozcan, uno básico y hasta dos adicionales en caso de haber adquirido Nuevas habilidades. Esta tirada se hará antes de la primera partida, y los hechizos que se obtengan no se podrán cambiar por otros en cada una de las siguientes. En caso de que el hechicero adquiera Nuevas habilidades tras la primera ronda, lanzará un dado por cada nuevo hechizo que conozca, y estos nuevos hechizos se mantendrán también hasta el final del evento.

Dos armas de mano en combate cuerpo a cuerpo

En caso de que el guerrero combate con dos armas de mano, aplicará un modificador de -1 al impactar en el ataque correspondiente a este arma (sería la de la mano izquierda). En caso de disponer de varios ataques, los realiza con el arma principal, pasando a realizar el adicional con el arma secundaria. Por ejemplo, un guerrero con 2 ataques y dos armas de mano, atacará dos veces con su arma principal y 1 con su mano secundaria (Aplicando el -1 a impactar). Se realizará el lanzamiento con dados de diferentes colores.

Escenografía

Si una miniatura intenta atravesar un elemento de escenografía y no entra, no podrá realizarlo (por ejemplo, un ogro entrando a una casa...).

Disparar a través de guerreros aliados o enemigos

Si a la hora de disparar a un enemigo, la trayectoria del disparo atraviesa parcialmente a una miniatura (ya sea aliada o enemiga), la miniatura objetivo dispondrá de cobertura ligera, por lo que se aplica un modificador de -1 a impactar. En caso de que la tirada falle por un punto (por ejemplo si se debe impactar con un 3 y se obtiene un 2) la trayectoria se detendrá en la primera miniatura que esta se encuentre ya sea amiga o enemiga. A continuación, se deberá realizar una tirada para herir de la manera habitual.

Misión secundaria

Todo jugador tendrá una misión secundaria que podrá cumplir a lo largo del evento. Solo él la conocerá y otorgará coronas al finalizar el torneo, previo al cálculo del valor de banda final.

Peanas

Será aceptada cualquier forma siempre que sea acorde a las originales de mordheim. En caso del uso de peanas redondas se considerará que tienen 4 caras.

Escala de miniaturas

Las miniaturas deberán corresponderse con la escala de las miniaturas originales de Mordheim.

*Se podrán producir modificaciones de estas y se informará a los jugadores inscritos mediante un anexo.

Bandas permitidas

Se podrá elegir cualquier banda o espada de alquiler de los recursos del blog <https://condenados.com.ar/>

CATEGORÍAS Y PREMIOS

- **Campeón absoluto:** Participante con mayor suma de puntos de victoria y de las categorías: pintado/personalizado, valor de banda, trasfondo y deportividad.
- **Primero, segundo y tercer clasificado:** Participantes con más puntos de victoria.
- **Mejor pintado/personalizado.**
- **Mayor valor de banda:** Participante con la banda con valor más alto de coronas
- **Mejor trasfondo:** Participante que envíe el mejor trasfondo de su banda.
- **Jugador más deportivo:** Cada jugador dispondrá de 10 puntos para repartir entre sus 3 oponentes. Todos los participantes podrán recibir hasta un punto en esta categoría que se computarán para el campeón absoluto (suma de puntos recibidos dividido entre 10).

Resumiendo:

- Pintado/personalizado (de 0 a 2 puntos totales)
- Puntos de victoria(máximo 9 puntos totales)
- Valor de banda/1000 (de 0 a 2 puntos totales)

- Trasfondo (de 0 a 1 punto total)
- Deportividad : (de 0 a 1 punto total)
- Total máximo: 15 puntos totales

INSCRIPCIÓN

- 35 € por participante. Incluye la comida del día en el restaurante del pueblo, el resto se destina íntegramente a los costes de organización del torneo: premios, trofeos, papelería...
- El email de contacto es el siguiente: torneosajazarra@gmail.com
- A partir del 15 de Enero se podrá realizar la preinscripción en el siguiente formulario: <https://forms.gle/GBwDyBzre5MEbSR87>
- Desde el mismo día 6 de Enero y hasta el día 10, se podrán presentar solicitudes de preinscripción. Durante estos días, y en caso de ser necesario, se organizará a los preinscritos premiando especialmente los siguientes criterios: patrocinadores, clubes colaboradores, preinscripción en ambos torneos y haber participado de manera positiva en anteriores ediciones.
- A continuación llegará el proceso de inscripción. Todo confirmado de preinscripción deberá realizar la inscripción antes de 20 días. Para ello se realizará un pago mediante Bizum a un número que será comunicado y se deberá confirmar con qué lista participará.
- Desde ese momento se hará pública su participación, y con la lista con la que participará. Finalmente deberá enviar la lista y el trasfondo en PDF al correo torneosajazarra@gmail.com con fecha tope 15 de Febrero para su revisión.

ESCENARIOS

Cada jugador disputará 3 partidas en mesas de 120 cm x 120 cm, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía no puede moverse por parte de los jugadores.

Inicialmente los emparejamientos se realizan de manera aleatoria. Los emparejamientos en las siguientes rondas se harán mediante sistema suizo, con respecto al Valor de Banda.

Los escenarios están vinculados a las mesas.

AGRADECIMIENTOS

Aquí está la partida https://www.instagram.com/aqui_esta_la_partida/

Ayuntamiento de Sajazarra <https://aytosajazarra.larioja.org/>

AK Interactive <https://ak-interactive.com/>

Txarli Factory <https://txarlifactory.com/>

ZilarBizar <https://www.deviantart.com/zilarbizar>

SleepyKat https://www.ebay.es/usr/sleepykat?_trksid=p4429486.m3561.l49544

Warlogs <https://asociacionwarlogs.wordpress.com/>

Aventum <https://asociacionaventum.wordpress.com/>

La marca https://www.instagram.com/la_marca_club

Torneos Warhammer <https://torneoswarhammer.com/>

Pícnic en Drakenhof <https://www.instagram.com/picnicendrakenhof>