

The background of the poster is a detailed illustration of a Warhammer Old World battle scene. In the center, a massive, green-skinned, horned monster (a Gork or Mork) stands amidst a chaotic battlefield. It has a wide, toothy grin and is holding a large, ornate battle-axe in its right hand and a flag with a yellow sun and red dragon emblem in its left. The monster is wearing intricate armor and a belt with a large circular buckle. In the foreground, a green-skinned warrior (a Gork or Mork) is riding a wooden cart pulled by a skull-faced creature. The warrior is holding a flaming torch and a sword. To the left, another green-skinned warrior is standing, holding a sword and a shield. In the background, there are more green-skinned warriors, some on horseback, and a large, ornate chariot. The scene is set in a dark, mountainous landscape with a cloudy sky. The overall tone is dramatic and intense.

WARHAMMER
OLD WORLD

III TORNEO RIOJANOS DEL VIEJO MUNDO

Modalidad Pachanguera

2000 PUNTOS DE WARHAMMER OLD WORLD

LOGROÑO

DOMINGO 15 DE MARZO

Resumen del torneo:

Volvemos con el tercer evento del TOW Riojano del año 2026. La idea que vamos a seguir de aquí en adelante es ir alternando un evento con restricciones competitivas habituales (matched play), con otro más pachanguero (con restricciones que se nos vayan ocurriendo sobre la marcha), con el objetivo de dar variedad a las miniaturas jugadas y aumentar la diversidad y diversión y ya de paso ir motivándonos para pintar otras unidades.

Fecha: Domingo 15 de Marzo de 2026.

Pintura: no es imprescindible, pero si recomendable (hay que tratar de priorizar miniaturas pintadas frente a sin pintar).

Partidas: 2 a 2000 puntos, con las restricciones abajo descritas.

Lugar: Logroño, Calle Pérez Galdós, nº3, Bajo (En el pasaje).

Plazas máximas: 10.

Cronograma:

8:30h	Recepción y distribución de mesas
9.00 – 13.00	Partida 1
13.45-15.00	Comida
15.30- 19.30	Partida 2
19.30	Clausura y entrega de premios

INSCRIPCIÓN Y RESERVAS:

El torneo dispone de 10 plazas que serán repartidas por riguroso orden de inscripción. Para inscribirse valdrá con enviar un correo a adrianfcrespo@gmail.com, un DM a [@riojanosdvm](#) o un whatsapp al: 661253948 indicando nombre completo y ejército con el que se desea jugar. Se abonará un único pago de 10€, el día del evento, que será

destinado íntegramente a premios, alquiler del local, material y gestión del evento.

Fin de inscripción: hasta completar aforo o 10 de Marzo de 2026.

DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

Cada partida durará un máximo de 4 horas. En el local se situará un reloj con el tiempo restante y las mesas deben revisar este reloj antes de empezar su turno para evitar empezar un turno que no dé tiempo a acabar.

MESAS DE JUEGO:

Las mesas serán de medidas 120cm x 180cm. Todas las mesas tendrán su escenografía acorde al escenario indicado. La escenografía no se podrá mover. Si tu ejército incluye la opción de colocar algún elemento de escenografía adicional (bosques, piedra de la manada...) deberás traerlo tú mismo.

ESCENARIOS Se jugarán 2 escenarios que figuran anexos a estas bases.

EMPAREJAMIENTO Los emparejamientos se realizarán de forma aleatoria y serán publicados antes del evento.

LISTAS:

Cada jugador deberá remitir a los organizadores sus listas dentro de los plazos acordados (En la app de new recruit). Las listas serán a un máximo de 2000 puntos. Las listas seguirán las restricciones marcadas en el reglamento y su propio libro de ejército. Además, se seguirán las siguientes restricciones:

- Máximo UNA unidad o personaje de cada tipo (No se podrán repetir).
- Máximo DOS personajes metidos en cada unidad.
- Tamaño máximo de los bloques de infantería: 40 miniaturas.
- Máximo de puntos gastados en un personaje o unidad: 400 puntos.
- No se pueden repetir 2 objetos ni estandartes, con el mismo nombre en la misma lista, aunque sean extremadamente comunes.

- Solo se podrá incluir un mago o unidad con cada saber de la magia. Es decir, si se incluyen 2 o más magos, cada uno deberá llevar un saber de la magia diferente, esto afecta también a unidades que actúan como magos, tipo brujos fuegoinfernal o hermanas del espino. Ésta restricción también se aplica a hechizos propios de cada facción, tipo Viletide, es decir solo se podrá llevar un hechizo de estos por ejercito.

Sí se permiten ejércitos Legacy.

Sí se permite el uso de Listas de Infamia.

Sí se permite el uso de Mercenarios.

No se permiten contingentes aliados.

Se jugará con objetivos secretos. Cada jugador deberá traer apuntado el día de la partida, o comunicar previamente, 6 de los 12 objetivos secretos comunes. En cada ronda, elegirá UNO para esa partida. Los objetivos usados en partidas previas, no podrán ser empleados nuevamente en partidas sucesivas del mismo torneo.

Cada jugador deberá traer una peana de 60*100 mm que hará de carro de suministros, preferiblemente montada y pintada.

Además, se pueden utilizar las reglas de Renegados creadas por Squarebased para ejércitos Legacy. Puedes descargarlas aquí <https://www.squarebased.com/>. La creación de listas con Renegados está disponible en Old World Builder (<https://old-world-builder.com/>).

Se aplicarán las últimas FAQ hasta la fecha.

ESCENARIOS:

Cada ronda tendrá un escenario asignado, y todas las mesas jugarán el mismo escenario. La escenografía de las mesas estará dispuesta y NO PODRÁ CAMBIARSE bajo ningún concepto. Si tenéis dudas sobre a qué categoría de terreno pertenece un elemento de escenografía, resolverlo de mutuo acuerdo o llamad al organizador del evento.

Para este evento, se usarán las reglas para escenario del libro de Juego Organizado.

Ronda 1: ● Escenario 2: El rey de la colina (pg 21)

- Objetivos secundarios: Carreta de suministros y elemento central especial (pg 30)
- Duración: 6 turnos.

Ronda 2: ● Escenario 5: Un encuentro fortuito (pg 24)

- Objetivos secundarios: Ubicaciones estratégicas 4, Dominación (pg 30)
- Duración: Punto de ruptura o 6 turnos

PUNTUACIONES DEL TORNEO:

En cada partida se podrá obtener un máximo de 6 puntos de torneo dependiendo de la diferencia de puntos que se ha obtenido en la partida siguiendo la tabla del Libro de Juego Organizado. La puntuación final será la suma de los puntos de torneo obtenidos en las tres partidas.

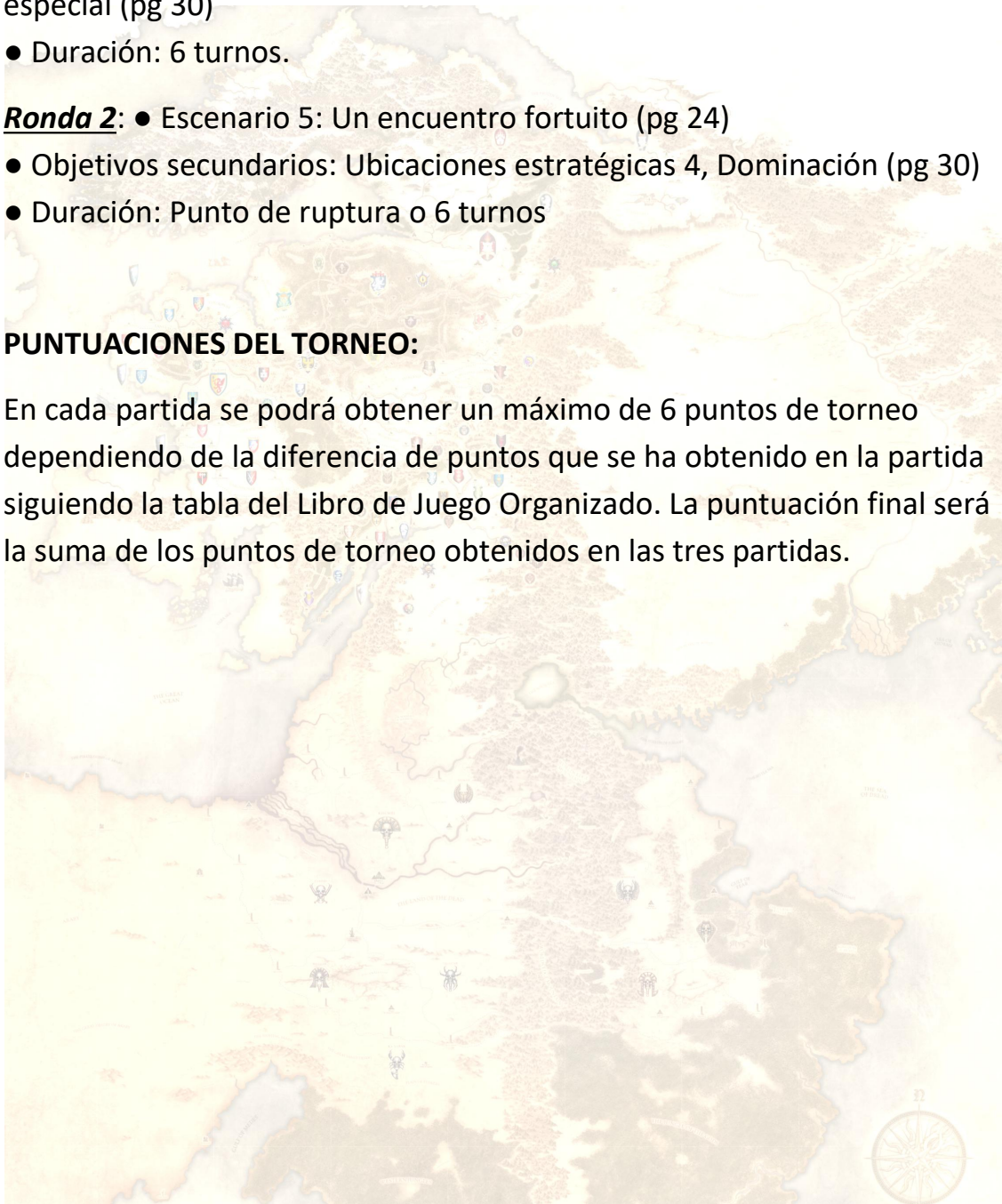


Tabla de Puntos de Victoria

Tamaño de la Partida (Puntos por bando)						
Diferencia de PV		Hasta 1.000	1.001- 1.500	1.501 - 2.000	2.001 - 3.000	3.001+
	0-100	E	E	E	E	E
	101-200	VM	E	E	E	E
	201-300	VM	VM	E	E	E
	301-450	VC	VM	VM	E	E
	451-600	VC	VM	VM	VM	E
	601-750	VC	VC	VM	VM	VM
	751-950	VA	VC	VC	VM	VM
	951-1.150	VA	VC	VC	VC	VM
	1.151-1.400	VA	VA	VC	VC	VC
	1.401-1.700	VA	VA	VA	VC	VC
	1.701-2.500	VA	VA	VA	VA	VC
	2.501+	VA	VA	VA	VA	VA

Tabla de Puntos de Torneo

Resultado del Jugador	Puntos de Torneo
Derrota Aplastante (DA)	0
Derrota Contundente (DC)	1
Derrota Marginal (DM)	2
Empate (E)	3
Victoria Marginal (VM)	4
Victoria Contundente (VC)	5
Victoria Aplastante (VA)	6