

TORNEO DE WARHAMMER FANTASY DE HARO



JUEGOS INQUISITORIALES

EJÉRCITOS DE 1000 PUNTOS

SÓLO EJÉRCITOS DE
MERCENARIOS Y
REGIMIENTOS DE RENOMBRE
(SEXTA AMPLIADA)

3 RONDAS Y RONDA BONUS
(LUCHADORES DEL POZO)

FASES DE SUBASTA Y
ESCALADA DE HÉROES

SÁBADO 30 DE MAYO DE 2026
HARO

ORGANIZA:



COLABORAN:



Aventum
ORGANIZACION • EVENTOS • SERVICIO AL CLIENTE



Juegos Inquisitoriales

El señor Inquisidor ha preparado unos juegos para encontrar al general más preparado que pueda comandar sus ejércitos

Ejércitos de mercenarios de 1000 puntos, con subida de héroes y fase de subasta.

Sábado 30 de mayo a las 9:00

- En Haro, local de 140 m2, todo en una planta, con baño, nevera y fácil aparcamiento gratuito.
- Comida: Telepizza, que se pide 30 minutos antes de comer, si se tiene alguna intolerancia o preferencia, existen opciones a domicilio.
- Inscripción: 30€ para comida, merienda-cena, trofeos, picoteo, llenar la nevera a capricho y premios.
- 16 personas.

Inscripciones por wasap al 699250517

Formalizar la inscripción con el pago de 30€ al mismo número o en efectivo en Sajazarra 14-15 de marzo (preferible)

De no poder acudir se devolverá el dinero si se cubre la plaza o se avisa con 72h.

Espíritu del torneo

Se trata de una quedada de amigos de buen rollo, si estas afilando la lista de siempre, o eres de los que se mosquean porque no ganan, tengo que advertirte que este no es tu torneo (se pueden dar situaciones de desequilibrio que no siempre son justas)

Reglamento

Se utilizará el reglamento anotado de sexta a excepción de huidas, pánicos y marchas de séptima

Listas:

Lista de 1000 puntos usando el libro de mercenarios de sexta ampliada con acceso a regimientos de renombre (excepto el dragón)

Construcción de la lista:

Debe contener solo dos héroes, un capitán humano y un hechicero obligatoriamente.

La figura del pagador queda suprimida

Las limitaciones para reclutar tropas no humanas quedan suprimidas

Desarrollo de la Campaña:

Después de cada ronda, los héroes que sobreviven, tirarán en la tabla de mejoras

Los héroes muertos o huidos, tirarán en la tabla de secuelas.

El jugador que elimine un héroe enemigo obtendrá 3 monedas de oro por cada uno.

Se tira un dado para elegir lado o empezar(y empezar desplegando)

Escenario 1

Toma de contacto: (tren de batalla) 150x120

Batalla campal con eventos aleatorios.

Despliegue: se empieza desplegando por la izquierda y las siguientes unidades lo harán de forma contigua a esta hasta completar su frente, las unidades entran en el tablero de juego como si hubiesen salido por el borde y estuviesen entrando, no pueden recorrer más de su movimiento de marcha.

Tabla de resultados: diferencia de

250pts 5 monedas

500pts 8-5 monedas

700pts 9-4 monedas

900pts 10-3 monedas

1200pts 11-2 monedas

Bando vencedor recibirá objeto mágico épico.

Bando perdedor objeto mágico.

Fase de subasta

Escenario 2

Control del botín. 150*120 despliegue a 60cm

Tres puntos en el mapa contienen el botín, el jugador con más potencia a 5cm del botín al terminar el sexto turno se lo queda

Descanso para comer

Minijuego luchadores del pozo

Ultima fase de subasta

Batalla campal

Fase de subastas, descripción:

Los jugadores tendrán acceso a equipo, objetos mágicos y tropas

Los grupos de mando podrán portar objetos mágicos obtenidos en subasta.

Los regimientos de renombre ni las tropas obtenidas en subasta pueden portar este equipamiento ni objetos.

Se recomienda llevar tropa básica por si tiene que hacerse cargo de piezas de equipo.

Objeto mágico < objeto épico < objeto legendario

La subasta no incluye ni carros ni voladoras.

Tipos de subasta:

Subasta normal: el artículo tiene un precio de salida y los jugadores van haciendo ofertas por él, las ofertas tienen que superar las ofertas anteriores.

Subasta inversa: un precio de salida alto que va bajando paulatinamente, el jugador que antes pare la cuenta regresiva se la queda a ese precio.

Subasta ciega: cada jugador hace una oferta en papel sobre el artículo, se la lleva el mejor postor.

Objetos a precio único.

Advertencia: si no puedes cubrir una puja, perderás las monedas y los lotes obtenidos en pujas anteriores.

Premios:

Campeón absoluto y comandante de las fuerzas inquisitoriales.

Ejército más rocambolesco

Ejército mejor representado

Héroes más poderosos

Mata héroes

Héroes más pusilánimes

Representación y proxys:

Sabemos que todos no disponemos de las miniaturas de mercenarios, por eso son bien recibidas cualquier tipo de proxys o conversiones

Si que pedimos que se respeten las peanas

Ejemplos de representación de tropas de más a menos fidelidad (pero que, aun así, están admitidas)

Caballería pesada: Caballeros imperiales, bretonianos, caballeros negros, yelmos plateados, jabalíes orcos, gélidos...

Caballería Ligera: escuderos a caballo, herreruelos, jinetes negros.....jinetes de lobos.

Infantería, milicianos, hombres de armas, esqueletos, lanceros elfos, goblins, todo lo que respete la peana y se entienda.

Ogros: ogros, minotauros, troles...

Halflings: una raza que se vea claramente más pequeña que un humano.

Si vas a usar alguna raza que no sea humana, que se entienda. (ejemplo: llevar todo enanos, unos con perfil enano, otro humano y otro halfling. Prohibido)

Si vamos a usar minis no mercenarias, por favor que se vea claro el equipamiento.

Procurar no hacer un mix de razas que no se entienda.

Ante la duda consultar con la organización

Todos tenemos un amigo con 4000 pts de imperio...