

WARHAMMER THE OLD WORLD

Sobre personas y personajes

7 de Febrero, Asociación La Escotilla Estaliana
Murcia



Resumen de la Jornada

Juego: Warhammer The Old World.

Plazas: Hasta llenar aforo.

Numero de partidas: 2.

Donde: Bajo en C/Moreno Cortes, Cabezo de Torres, entre portales 21 y 23.

Coste: Socios gratis, externos 15€, destinados a mantenimiento.

Escenarios: Personalizados.

Tipo de Batalla: 1vs1 organizados por la administración.

Horario: 10:00 -> Recepción.

10:00 - 10:15 -> Preparación.

10:30 - 14:00 -> Encuentro nº1.

14:00 - 16:00 -> Comida.

16:00 - 19:30 -> Encuentro nº2.

Inscripción

Procedimiento de Inscripcion: enviar correo a laescotillaestaliana@gmail.com con asunto “**Sobre personas y personajes**” indicando nombre y ejercito. Se considerara la plaza reservada y habra que enviar la lista en el periodo indicado. El pago se puede hacer por Bizum al 654 431 908.

Desarrollo de la Jornada

Mesas de juego: Las mesas serán de medidas 120cm x 180cm (48” x 60”). La escenografía no se podrá mover. Si tienes problemas con la escenografía avisa a los árbitros.

Desarrollo de la Jornada

Fecha límite de entrega de listas: 1 de Febrero.

Emparejamientos: Los organizara la administración en función de las opciones existentes (no enfrentamiento espejo, no repetir rival o faccion, etc)

Escenarios: Se jugaran dos escenarios creados por la administración secretos. Se compartiran cuando las listas esten cerradas.

Localización: Se enviara un correo con foto de la localización exacta a los participantes. No es en la tienda de la Escotilla, sino en un sitio particular.

El encuentro es narrativo con misiones locas. La administracion se reserva el derecho de solicitar el cambio de listas. Queremos evitar listas “meta” de todo girocopteros o 2 dragones.

Listas de Ejercito

- El ejercito debe estar pintado al 100%.
- Listas ocultas (Objetos mágicos).
- Puntos: 2500.
- Se debera incluir un personaje especial que debera valer, al menos, 500 puntos. Explicacion mas adelante.
- Las unidades pasan a estar limitadas a 0-3.
- Las unidades **singulares** no podran repetirse .
- La tabla de organización del ejército (Reglamento, página 278) pasa a ser la siguiente:
 - Personajes: Máximo 35%.
 - U. Básicas: Mínimo 25%.
 - U. Especiales: Máximo 50%.
 - U. Singulares: Máximo 25%
- Listas que usen “Renegade” no permitidos.
- Aliados permitidos.

Personajes Especiales

Warhammer Fantasy tiene una gran riqueza de personajes especiales que pocas veces hemos usado, y que lamentablemente en TOW muchos no estan incluidos, pero... **¡Es un evento narrativo!** asi que procederemos de la siguiente manera.

Seleccionaras, de cualquier edicion que quieras (preferiblemente 6,7 u 8) uno de los personajes especiales que vengan en el libro de ejercito de esa edicion. Le haras una captura (ejemplo mas adelante), indicando la edicion elegida y la enviaras al correo. La organizacion adaptara las reglas a TOW y te lo devolvera corregido. Estas correcciones seran basicamente una homologacion en la medida de lo posible. En caso que no existan, se eliminaran por completo. En el caso siguiente de Karl Franz, como las monturas ya no van por separado, la regla “Bestia Leal” desapareceria por completo por ejemplo. Ante la duda, preguntad sin problema.

Personajes Especiales

KARL FRANZ El Emperador

El Emperador actual es Karl Franz, Príncipe de Aldorf y Conde Elector de Reikland. Se dice que Karl Franz es el mayor estadista que el Viejo Mundo ha visto jamás. También es un genio militar y un general de lo más valiente. A menudo el Emperador toma el mando de sus soldados empujando a Ghal Maraz, el legendario martillo de Sigmar, y como dicho dios guerrero de antaño destroza a los enemigos del Imperio con cada golpe.

El Emperador tiene a sus espaldas un magnífico historial de conquistas. Fue Karl Franz quien lideró la carga de la Reiksguard que venció a los Caballeros Bretonianos en la Batalla de Norduin. En los Campos de Sangre, fue el coraje del Emperador el que mantuvo las líneas Imperiales frente a las cargas del [Waaagh!] de Malumora. Contra la horda del Caos de Morkhal-hai el Salvaje, Karl Franz lideró a los Grandes Espaderos de Reikland hasta el corazón del ejército enemigo, donde machacó el cráneo de su Campeón con un único golpe de Ghal Maraz. No hay dudas de que Karl Franz es uno de los mejores generales de su época, siempre firme en la vanguardia de las batallas contra aquellos que desearían ver su reino desgarrado. La responsabilidad que pesa sobre sus hombros es muy grande, y él no la elude en absoluto.

A menudo Karl Franz va a la batalla montado sobre Garra de Muerte, un Grifo Imperial con la reputación de ser el más poderoso espécimen de esta raza que jamás haya existido. Existen fuertes lazos entre esta bestia y su señor, forjados en incontables aventuras. Durante la Batalla de la Torre Sangrienta, por ejemplo, Garra de Muerte se enfrentó él solo

durante tres horas a todo aquel que se intentaba acercar al maltrecho Emperador, hasta que la Reiksguard pudo abrirse paso hasta su señor caído. Garra de Muerte suele sobrevolar libremente Aldorf, regresando a su jaula cada anochecer (para alivio de los ciudadanos de la capital).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Karl Franz	4	6	5	4	4	3	6	4	10
Garra de Muerte (Grifo)	6	6	0	6	5	5	4	5	8

TIPO DE TROPA: Infantería (Personaje Especial).
Garra de Muerte (Monstruo). Karl Franz puede ir al combate montado en su leal Grifo Imperial.

REGLAS ESPECIALES (Karl Franz):
¡Aguantad la línea! (Ver pág. 32), **Inmune a la psicología.**

Líder de los hombres. Karl Franz tiene que ser tu General. Su regla especial Presencia inspiradora tiene un alcance de 18 UM, a no ser que vaya montado en Garra de Muerte o El Dragón Imperial, en cuyo caso se incrementa a 24 UM.

REGLAS ESPECIALES (Garra de Muerte):
Rugido sangriento (Ver pág. 34), **Vuelo, Objetivo grande, Terror.**

Bestia leal. Garra de Muerte siempre superará cualquier chequeo de Reacciones de Monstruos que tenga que hacer. Además, si Karl Franz muere, Garra de Muerte obtendrá la regla especial Odio a la unidad que le mató hasta al final del juego.

OBJETOS MÁGICOS:
Ghal Maraz. Ghal Maraz es el legendario martillo de Sigmar, y uno de los artefactos mágicos más potentes del mundo. Este arma grabada con runas ha sido el símbolo del cargo de Emperador desde la fundación del Imperio.

Arma mágica. Los impactos de Ghal Maraz hieren automáticamente sin posibilidad de salvación por armadura. Además, las Heridas causadas por Ghal Maraz cuentan con la regla especial Heridas múltiples (1D3).

El Colmillo Rúnico de Reikland. Como Conde Elector de Reikland, Karl Franz tiene derecho a llevar su Colmillo Rúnico al combate. Cuando lo hace, suele ser para apoyar alguna impresión política, como indicar que las acciones llevadas a cabo en ese momento las hace en función de gobernador de su provincia y no como representante del Imperio en su conjunto.

Arma mágica. Todos los impactos del Colmillo Rúnico de Reikland hieren automáticamente, sin posibilidad de salvación por armadura.

El Sello de Plata. El guerrero mago Fredrik von Tarnus construyó este artefacto para Magnus el Piadoso después de la Gran Guerra contra el Caos. Protege de los golpes más peligrosos y de las magias malvadas.

Talismán. El Sello de Plata le otorga a Karl Franz una salvación especial de 4+ y la regla especial Resistencia a la Magia (2).



Ya tendrías tu personaje especial y podras terminar la lista.

Nuevo en los eventos de la Escotilla Estaliana

Si no has participado nunca en nuestros eventos, aquí una pequeña guía que te puede servir para crear la lista. Jugamos misiones diseñadas por la administración, que se componen básicamente de 2 partes. La primera, mata mata normal, la segunda, ganar un objetivo secundario. Se ganaría la partida mediante una combinación de ambas. La 1, elimináis unidades y contabilizáis puntos de la manera normal. La 2, quien gana el objetivo secundario puede compensar el perder por puntos o terminar de arrasar. ¿Como se capturan o realizan estos objetivos secundarios? mediante **Unidades que Puntúan.**

Unidades que puntúan

Las unidades que puntúan serán las únicas que podrán controlar objetivos y son:

- Unidades en formación cerrada (close order) con tamaño 5+
- Unidades en formación abierta (open order) con tamaño 10+
- Ningún héroe, bestia de guerra, carro o criatura monstruosa se considera unidad que puntúa

Una unidad puede perder la capacidad de unidad que puntúa durante la batalla en los siguientes casos:

- Mientras una unidad esté huyendo no se considera unidad que puntúa.
- Unidad con emboscada que entre en el turno 4 o más pierde la capacidad.
- Unidad que haya realizado movimiento de vanguardia o exploradores recuperan la capacidad en el turno 2.
- Unidad que se reagrupa (tras huida) recupera la capacidad en el siguiente turno.

Nuevo en los eventos de la Escotilla Estaliana

¿Quién es el ganador?

Una vez sumados los puntos de victoria comprueba la siguiente tabla y el resultado del objetivo secundario

Orden	Porcentaje	Resultado
1	0-10 %	Empate
2	11-25 %	Victoria marginal
3	26-50 %	Victoria decisiva
4	Mas 50 %	Masacre

Derrotado en puntos consigue objetivo secundario

- Convierte empate en Victoria marginal
- Cambia cualquier resultado en un empate

Vencedor en puntos consigue objetivo secundario

- Convierte empate en Victoria decisiva
- Cambia cualquier resultado en un orden más

De igual manera, cuando se compartan las misiones, todos estos datos vendran reflejados en las mismas. Si os sirve de guia, pedid explicaciones sin compromiso al correo, y se os enviarian ejemplos de misiones pasadas.