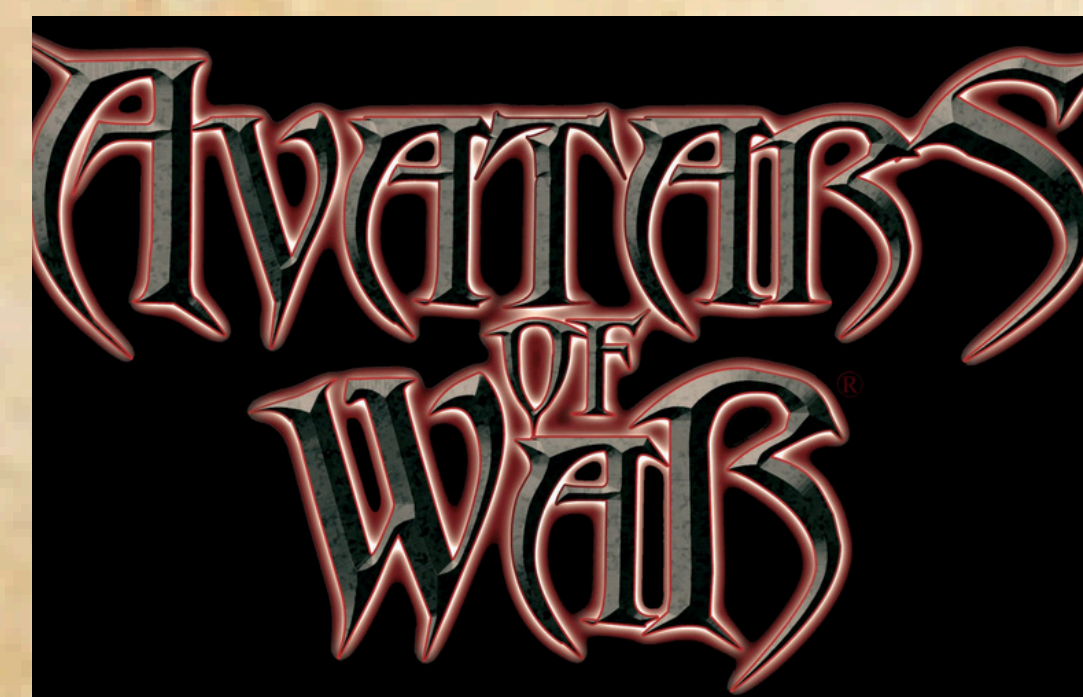


# WARHAMMER THE OLD WORLD

## Crónicas del Viejo Mundo

18 de Abril, Asociación La Escotilla Estaliana  
Murcia



**GAMEMATE.EU**

Turn your tabletop into a real battlefield!



# 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 Inscripción:** enviar correo a [laescotillaestaliana@gmail.com](mailto:laescotillaestaliana@gmail.com) con asunto “**Crónicas del viejo mundo**” 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:** 16 de Abril.

**Emparejamientos:** Los organizara la administración en función de las opciones existentes (no enfrentamiento espejo, no repetir rival o facción, 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: 2000 por persona.
- 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.

# 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 potencia de unidad 5+
- Unidades en formación abierta (open order) con potencia de unidad 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 aplica el resultado conforme al reglamento (ej, victoria marginal, masacre...) y convierte el resultado según lo siguiente.

## Derrotado en puntos consigue objetivo secundario

- Convierte empate en Victoria marginal
- Cambia cualquier resultado a empate.

## Vencedor en puntos consigue objetivo secundario

- Convierte empate en Victoria decisiva.
- Cambia cualquier resultado al siguiente resultado inmediatamente por encima, ej, victoria decisiva cambia a masacre.

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 enviaran ejemplos de misiones pasadas.