

Warmaster Madrileño

BASES 2n TORNEO 2023

FECHA: 18 DE NOVIEMBRE DE 2023

LUGAR: Club de Wargames Séptimo Grado
C. de San Antonio de la Florida, 7, La Fortuna, Madrid

INSCRIPCIONES: De 8 a 20 personas, mandarán la solicitud de inscripción a warmastermadrid23@gmail.com

INSCRIPCIÓN 12 €

(1€ para pago del local)(1€ Para escenografía), El resto para premios a sortear.

Las inscripciones son individuales

El pago se realizara a través de Paypal o bizum, la cuenta de Paypal o bizum se daría en el correo de respuesta en la inscripción.

En ella se hará constar:

- Nombre
- Correo electrónico/número de teléfono
- Ejercito

El pago de la inscripción es lo que da reserva de plaza. En caso de desistimiento de la plaza, por favor avisar con tiempo para poderse la asignar a algún reserva.

Se hará devolución hasta el día 15/11/23

Fecha límite para apuntarse al torneo será la misma que la de mandar las listas. Día 15/11/23

REGLAMENTO: WARMMASTER REVOLUTION 2.0 (ESPAÑOL)

EJÉRCITOS DE 1000 PUNTOS, LISTAS DE WARMMASTER REVOLUTION 2.23,1

ENVÍO DE LISTAS HASTA 15/11 NO SE REQUIERE QUE EL EJÉRCITO ESTÉ PINTADO.

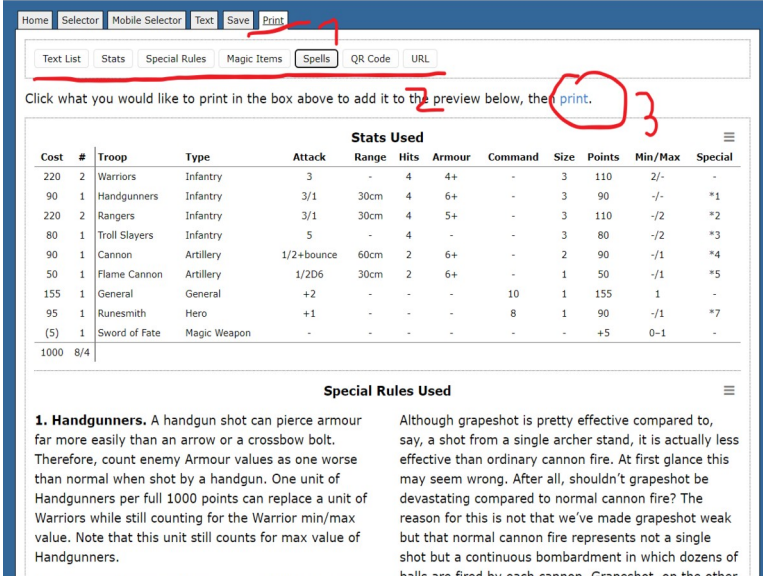
Método para mandar las listas

En la pagina web: <https://wm-selector.github.io/#/>

- Seleccionamos “Warmaster Revolution.”
- Seleccionamos nuestro ejercito.
- Seleccionamos las unidades y entonces vamos a la ultima pestaña, y ahí haremos los siguientes pasos:

1. Seleccionar la ultima pestaña print.

2. Seleccionar las cosas que queremos ver, Status de las unidades usadas, spells, magic objects used, ...etc.



The screenshot shows the 'Print' tab selected in the top navigation bar. Below the navigation bar, there is a search bar and a list of units. The units are listed in a table with columns: Cost, #, Troop, Type, Attack, Range, Hits, Armour, Command, Size, Points, Min/Max, and Special. The units listed are: 220 2 Warriors (Infantry), 90 1 Handgunners (Infantry), 220 2 Rangers (Infantry), 80 1 Troll Slayers (Infantry), 90 1 Cannon (Artillery), 50 1 Flame Cannon (Artillery), 155 1 General (General), 95 1 Runesmith (Hero), and (5) 1 Sword of Fate (Magic Weapon). The total cost is 1000. Below the table, there is a section for 'Special Rules Used' with two rules: '1. Handgunners' and 'Although grapeshot is pretty effective compared to, say, a shot from a single archer stand, it is actually less effective than ordinary cannon fire. At first glance this may seem wrong. After all, shouldn't grapeshot be devastating compared to normal cannon fire? The reason for this is not that we've made grapeshot weak but that normal cannon fire represents not a single shot but a continuous bombardment in which dozens of balls are fired by each cannon. Grapeshot, on the other'.

Cost	#	Troop	Type	Attack	Range	Hits	Armour	Command	Size	Points	Min/Max	Special
220	2	Warriors	Infantry	3	-	4	4+	-	3	110	2/-	-
90	1	Handgunners	Infantry	3/1	30cm	4	6+	-	3	90	-/-	*1
220	2	Rangers	Infantry	3/1	30cm	4	5+	-	3	110	-/2	*2
80	1	Troll Slayers	Infantry	5	-	4	-	-	3	80	-/2	*3
90	1	Cannon	Artillery	1/2+bounce	60cm	2	6+	-	2	90	-/1	*4
50	1	Flame Cannon	Artillery	1/2D6	30cm	2	6+	-	1	50	-/1	*5
155	1	General	General	+2	-	-	-	10	1	155	1	-
95	1	Runesmith	Hero	+1	-	-	-	8	1	90	-/1	*7
(5)	1	Sword of Fate	Magic Weapon	-	-	-	-	-	-	+5	0-1	-
1000	8/4											

Special Rules Used

1. Handgunners. A handgun shot can pierce armour far more easily than an arrow or a crossbow bolt. Therefore, count enemy Armour values as one worse than normal when shot by a handgun. One unit of Handgunners per full 1000 points can replace a unit of Warriors while still counting for the Warrior min/max value. Note that this unit still counts for max value of Handgunners.

Although grapeshot is pretty effective compared to, say, a shot from a single archer stand, it is actually less effective than ordinary cannon fire. At first glance this may seem wrong. After all, shouldn't grapeshot be devastating compared to normal cannon fire? The reason for this is not that we've made grapeshot weak but that normal cannon fire represents not a single shot but a continuous bombardment in which dozens of balls are fired by each cannon. Grapeshot, on the other

3. le damos a Print y ahí ya copiamos esa lista y la mandáis al correo electrónico.

HORARIO

09:00H, Recepción de los participantes
09:15 H – 11:45 H, Primera partida (2:30min)
12:00 H – 14:30 H, Segunda partida (2:30min)
14:45 H – 16:00 H, Comida
16:15 H – 18:45 H, Tercera partida (2:30min)
19:00 – 19:15 H, Entrega de premios

OTRAS CONSIDERACIONES

Se ruega puntualidad, deportividad y juego limpio.

La organización se reserva el derecho de posibles modificaciones para el buen funcionamiento del Torneo.

ESCENARIOS

Escenografía:

Será fijada por la organización.

Forma de Despliegue:

Dividir el ejercito en dos mitades iguales, tirada de dados, quien saque más despliega una mitad de su ejercito, el perdedor le toca desplegar a continuación todo el ejercito, acto seguido una vez el primero termina de desplegar su otra mitad.

Para contar numero de unidades contar también personajes.

Duración de las Partidas:

Duración aleatoria. Al final del 6º turno se lanza un dado. Con una tirada de 4+ la batalla finaliza. En caso contrario, repite la tirada al final del siguiente turno. El juego termina definitivamente al final del 8º turno.

MODO DE PUNTUACIÓN

La puntuación sera de dos maneras:

- Por puntos de Victoria se determinara el ganador de la partida. Quien tengas mas gana la partida.

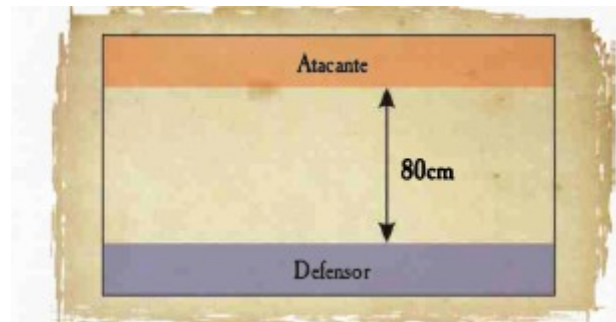
Ganar la partida – 3

Empate – 1

Perder la partida – 0

- Puntos de victoria del recuento de unidades muertas. (para posibles desempates)

Primera Partida: BATALLA CAMPAL



Puntos de Victoria

Se cuentan Puntos de victoria como normalmente, el que tenga mas gana, por una diferencia de:

0-100 – EMPATE

101+ -- VICTORIA

Luego se contarán los puntos de victoria normalmente para posibles desempates

Segunda Partida: MANTENER OBJETIVOS

Reglas Especiales

Una vez fijado el terreno, los jugadores se turnan para colocar cuatro objetivos de la partida. Estos pueden ser cualquier tipo de marcadores o, preferiblemente, algún elemento del terreno, como edificios, árboles solitarios, santuarios, etc. Dos de los objetivos deben colocarse dentro de los 15 cm de la línea central de la mesa (zona de objetivos B). Coloca los dos objetivos restantes fuera de esta zona, así como fuera de las zonas de despliegue (zona de objetivos A). En cada zona de objetivo A debe haber un objetivo.

Una vez colocados los objetivos, lanza para elegir lado propio y despliega tus ejércitos dentro de las zonas de despliegue.

La partida dura un número aleatorio de turnos (6-8 turnos decididos durante la partida).

Puntos de Victoria

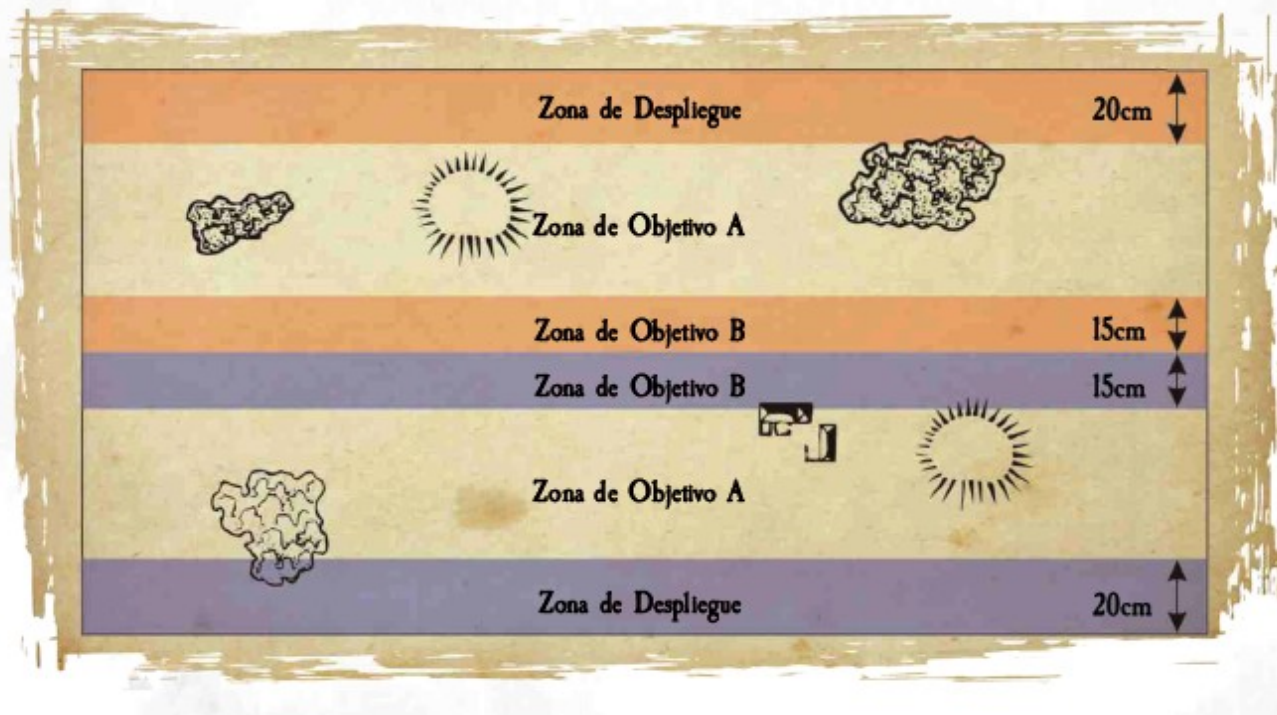
Los puntos de victoria se otorgan no sólo por la ruptura del oponente, sino por mantener los objetivos al final de la partida, sin importar si el ejército fue abatido o no. Un objetivo se mantiene si una unidad no desorganizada está a menos de 5 cm del objetivo, mientras que no hay ninguna unidad enemiga a menos de 5 cm del mismo objetivo. Las unidades voladoras no pueden retener objetivos, sin embargo, pueden disputarlos.

2 puntos por ruptura del enemigo.

1 punto por mantener el objetivo en la zona de objetivo A cercana a tu zona de despliegue.

2 puntos por mantener un objetivo dentro de las zonas de objetivos centrales.

3 puntos por mantener el objetivo situado en la zona de objetivo A junto a la zona de despliegue del adversario.



Tercera Partida: BATALLA POR LA TORRE

Reglas Especiales

Junto con el resto de terreno, coloca una torre (o cualquier elemento de terreno significativo similar, como una granja, un monolito, un santuario, etc.) justo en el centro de la mesa. Este elemento de terreno cuenta como terreno intransitable.

Despliega tus ejércitos como de costumbre.

Un jugador controla la torre si al menos dos de sus unidades no desorganizadas de infantería, caballería o carros (en cualquier combinación) están en contacto con la torre y no están en combate, y ninguna unidad enemiga está tocando la torre.

El juego dura un número aleatorio de turnos (6-8 turnos decididos durante la partida).

Puntos de Victoria

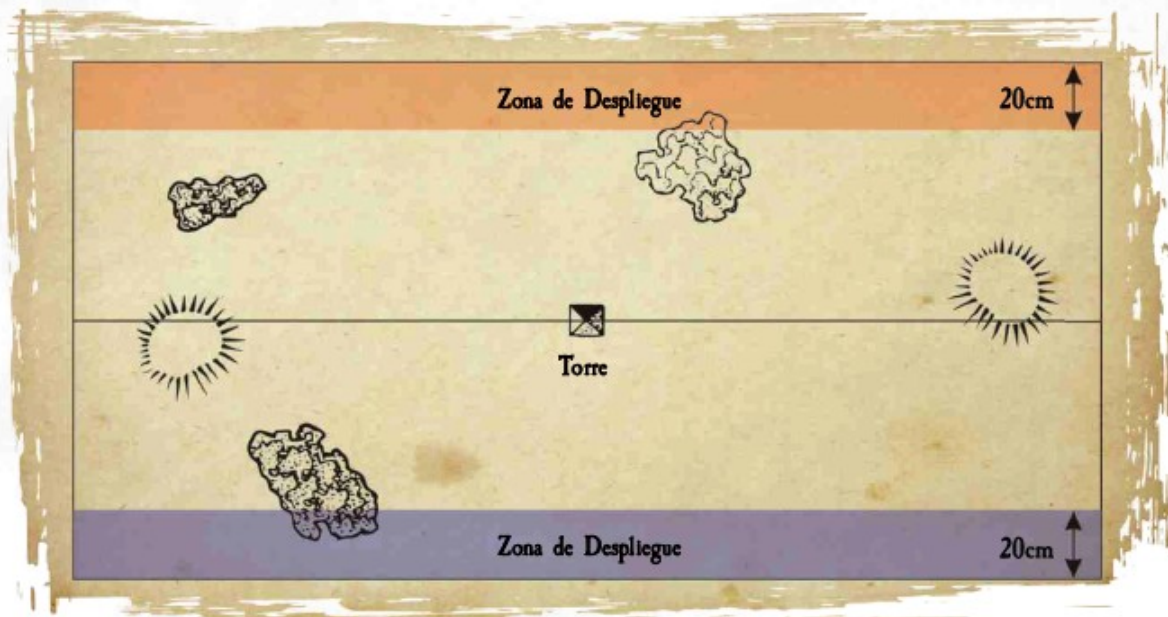
Es importante quién controla la torre al final de la partida, sin importar qué bando se retira. Los puntos se otorgan según la situación en el campo de batalla al final de la partida.

2 puntos por ruptura del enemigo.

2 puntos por controlar la torre.

1 punto extra si no hay ninguna unidad enemiga a menos de 10 cm de la torre.

1 punto extra si no hay ninguna unidad enemiga a menos de 20 cm de la torre. Esta bonificación es acumulable con la anterior.



AGRADECIMIENTO Y COLABORADORES.



ORGANIZA

DAVID ALVAREZ

warmastermadrid23@gmail.com