

I Torneo Asociación El Duende. Murcia.

Autor Sauron
sábado, 06 de mayo de 2017

Nueva plaza para batallas de El Señor de los Anillos y El Hobbit, gracias a la Asociación El Duende de Murcia, que organiza el próximo 20 de Mayo su I Torneo, una ocasión inigualable para pasar un gran fin de semana en una nueva ciudad que se une al circuito de la Liga La Guerra del Anillo. No faltes.

¿Quieres saber más? Pincha en [Leer Más](#).

BASES

LUGAR: Centro Juvenil de El Palmar.
Calle Condes de la Concepcion, 40, 30120 Murcia
goo.gl/maps/xLGLKHR9Uxw

FECHA: 20 de Mayo de 2017

HORARIO: de 10 a 14:30 y de 15:30 a 18:00

PLAZAS: 20

INSCRIPCIÓN: 10€;

FECHA LIMITE PARA PAGO Y LISTAS:
15 de Mayo de 2017

EMAIL DE CONTACTO Y PAGO:
crass45@gmail.com

PLANIFICACIÓN DE HORARIOS (susceptible a cambios según las necesidades del torneo)

- Entrada de los organizadores 9:30

- Entrada de participantes 10:00

- Sorteo de emparejamientos 10:15

- 1º partida de 10:30 a 12:30

- 2º partida de 13:00 a 15:00

- Descanso para comida de 15:00 a 16:00

- 3º partida de 16:15 a 18:15

- Entrega de premios 19:00

ESCENARIOS

Estamos trabajando en unos escenarios personalizados que publicaremos en la mayor brevedad posible.

PREMIOS

Todo lo recaudado se destinará a premios.

Campeón Absoluto

Mejor General Luz

Mejor General Oscuridad

Ejercito Mejor Pintado y Personalizado

Sorteo Especial para todos los participantes.

Todos los participantes obtendrán un obsequio por parte de la Asociación el Duende

BASES DEL TORNEO

-Se utilizarán las reglas del reglamento de el hobbit, sus faqs y todos los suplementos publicados hasta la fecha.

- NO se permite el apoyo de lanzas a miniaturas con peanas de mayor tamaño .

- Las Picas SI pueden apoyar lanzas

- Regla especial absorber la esencia vital de Khamul.

Una vez que el número de heridas de la víctima llegue a 0 no se podrán infligir más heridas. En ese momento la miniatura será retirada como baja y resto de golpes si lo hubiera, se perderán.

- Desmontar y mover a pie

Se puede terminar la capacidad completa del movimiento a caballo y desmontar automático pero no se podrá mover a pie nada.

Si se quiere mover a caballo y a pie en el mismo turno la capacidad se reduce a la mitad.

A caballo será un máximo de 5 um

A pie un máximo de 3 um

- Regla "atrapado" y "zona de control "

Se deberá tener en cuenta el espacio correspondiente a 1 um de la zona de control de una miniatura por la que no se puede pasar sin cargarla, así como el espacio OBLIGATORIO que debe retroceder una miniatura al perder un combate, si no tuviera espacio suficiente para retirarse ese 1um la miniatura quedara atrapada como se especifica en la regla.

- No se aplicará las reglas "pasajeros " ni "recoger armas"

- No se permite el combo marcha heroica más tambor

- No se acumulara la regla especial de dos sombras. No habrá posibilidad de tener un -2 al combate. Cada sombra tendrá su radio de acción de 6 um pero no se sumara

- No está permitido llevar a tom bombadil y baya de oro

- Se podrán realizar golpes especiales solo si la miniatura lleva visible el arma correspondiente y forma parte de su equipo original.

- Los estandartes caídos se marcarán y podrán ser recogidos en turnos siguientes por otras miniatura del mismo perfil.

Los beneficios del estandarte se aplicarán en el mismo turno que es recogido.

- Se podrán utilizar otras miniaturas para representar aquellas que no se tiene, pero deben quedar totalmente claro y deberán ser parecidos razonables. Al comienzo de la partida se deberá indicar al contrario que miniaturas representan.

- El hechizo orden no permitirá hacer tirar las armas que componen el equipo de una miniatura

- Se podrá tomar como objetivo de disparos a una miniatura en tercera fila siempre que se vea al menos la mitad de dicha miniatura.

- Cualquier situación de duda o disputa se comunicará a los árbitros asignados y solucionaran el problema de la manera más imparcial y justa posible, su decisión será indiscutible.

- Todos los jugadores deberán llevar sus dados y cinta metrica.

CREACIÓN DE LISTAS

Para la creación de las listas seguiremos el suplemento HUESTES creado por la comunidad.

- Cada participante escogerá uno de los bandos, luz u oscuridad para crear sus listas.

Además Cada jugador deberá tener dos listas del ejercito que eligió.

Una a 700 puntos y otra a 400 puntos.

Las dos listas deberán de ser del mismo ejercito elegido.

Para crear las listas de ejército se tomará el huestes.

Habrán los mismos ejércitos de luz como oscuridad así que se irán cubriendo las plazas para que quede igualado.

- BONIFICADOR LISTA TEMÁTICA - LISTA PURA-ALIANZA PURA-ALIANZA
(Información en el suplemento Huestes)

- Se valorará a los participantes con listas de ejércitos puros sin alianzas en el total de su puntuación absoluta por asumir y afrontar las limitaciones o carencias de dichas listas.(esta puntuación extra solo será asignada a la lista de 700 puntos)

LISTA TEMÁTICA – 20 puntos adicionales

LISTA PURA -15 puntos adicionales

ALIANZA PURA – 0 puntos adicionales

ALIANZA – 0 puntos adicionales

Esta puntuación se sumará solo a la puntuación absoluta.

- Límite mínimo de miniaturas 15

- Límite máximo de miniaturas 50

(Minas de Moría, ciudad tragos de Gundabad, la comarca , se podrá llegar al límite máximo de 60 miniaturas siempre que no tengan alianzas.

- EJÉRCITO 400 PUNTOS

-

Con este ejército se jugará el segundo escenario.

No está permitido las alianzas para este ejército.

- Límite máximo de miniaturas 35

- Límite mínimo miniaturas 10

Excepciones (minas de moria, ciudad de los trasgos de Gundabad, la comarca el límite máximo de miniaturas será de 45)

EXCEPCIONES

Estas listas que vienen a continuación(ver suplemento huestes) No se ajustarán a los límites establecidos de miniaturas mínimas y máximas magos anteriormente citados y tendrán su correspondiente bonificación por ser lista temáticas para la puntuación absoluta.

Compañía del anillo

Compañía de Thorin

Campeones de Erebor

Alianza de Radagast

Concilio blanco

Bosque de Fangorn

Los Nazgul

PINTURA Y PERSONALIZACIÓN

Para optar al premio de pintura el ejercito deberá de estar completamente pintado, incluyendo las peanas.

Los ejércitos completamente pintados obtendrán puntuación extra par el total absoluto que oscilará entre 0 y 10 puntos.

La asociación dispondrá de un jurado especializado que se encargará de valorar el trabajo pintura y personalización del ejercito

TRASFONDOS

Se valorará la presentación y se tendrá en cuenta si el trasfondo es un simple copia y pega de internet o bien se a desarrollado una historia.

Solo será necesario el trasfondo de una de las dos listas presentadas.

Aportará puntuación entre 0 y 5 puntos.

PUNTUACIONES

Partidas

Según los objetivos especificados de cada escenario se podrá conseguir la siguiente puntuación.

- Victoria decisiva (+20 Puntos)

- Victoria marginal (+15 Puntos)

- Empate (+10 Puntos)

- Derrota marginal (+ 5 Puntos)

- Derrota decisiva (0 Puntos)

Una vez obtenido el resultado de Victoria/empate / derrota se sumarán los siguientes puntos extras de objetivos que tendrán todos los escenarios .

Al ser un torneo oficial de La Guerra del Anillo el torneo puntuará para la liga 2017 de LGDA según el número de participantes finales. El vencedor será reconocido en la página con el mérito de "Triunfo en competición oficial de LGDA".

