



# Gran Torneo de Bretonia

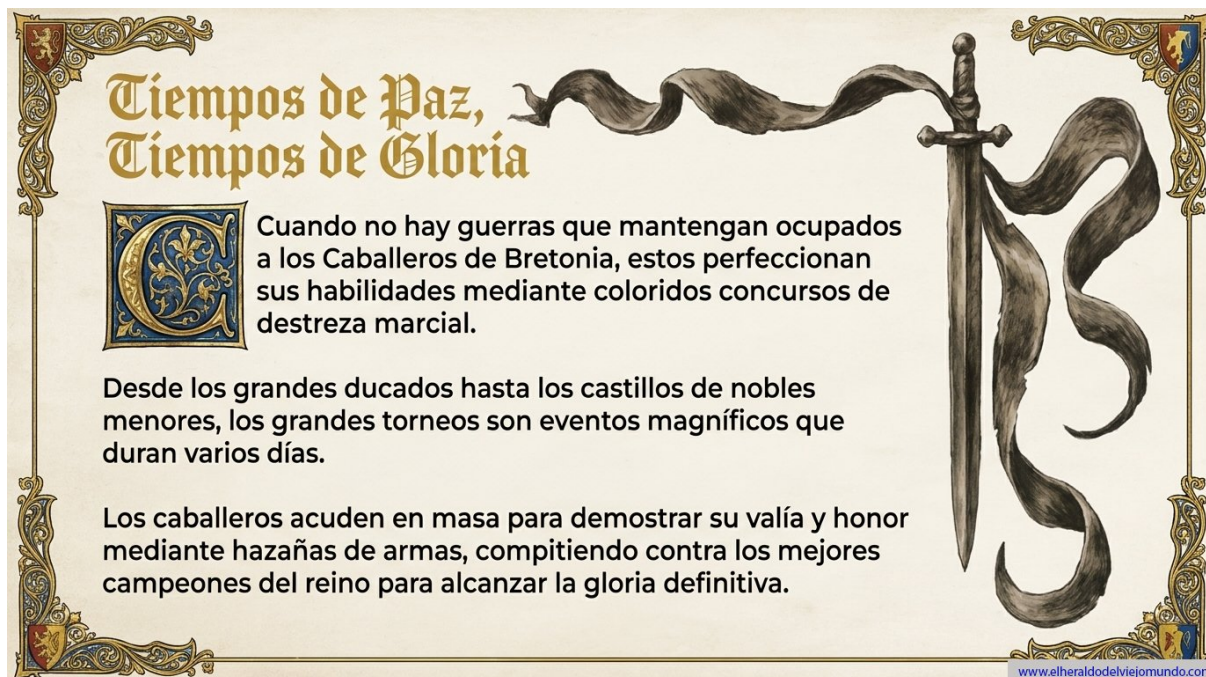
*Justas en el Viejo Mundo*

*Traducción al castellano del minijuego oficial Full Tilt publicado gratuitamente por Games Workshop en febrero de 2024 para Warhammer: The Old World.*

*Reglas originales: Steve, Events Manager de Warhammer World, sobre la idea original de Nigel Stillman (White Dwarf #215, 1997).*

*Traducción al castellano: El Heraldo del Viejo Mundo, 2026.*

## Tiempos de Paz, Tiempos de Gloria

A decorative frame with ornate gold and blue corner designs. Inside the frame, a sword with a dark hilt and a long, straight blade is positioned vertically on the right side. A long, flowing ribbon or banner is draped across the top and right side of the frame, partially overlapping the sword. The text is arranged in a column on the left side of the frame.

**Tiempos de Paz,  
Tiempos de Gloria**

**C**uando no hay guerras que mantengan ocupados a los Caballeros de Bretonia, estos perfeccionan sus habilidades mediante coloridos concursos de destreza marcial.

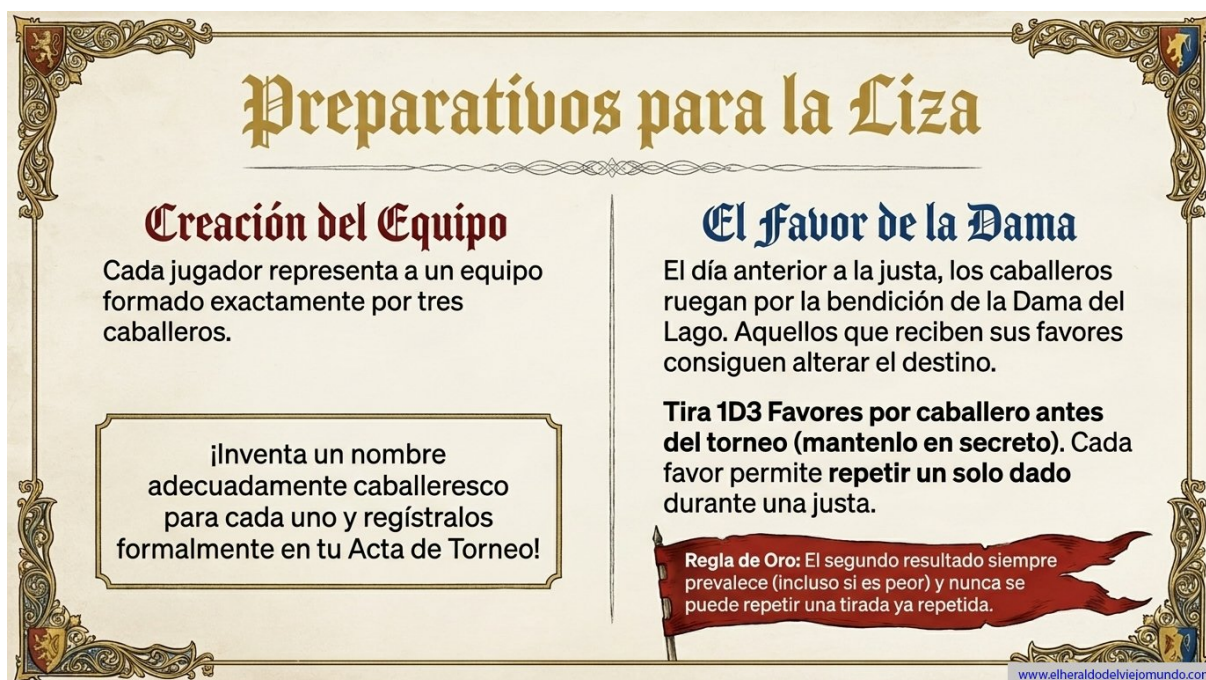
Desde los grandes ducados hasta los castillos de nobles menores, los grandes torneos son eventos magníficos que duran varios días.

Los caballeros acuden en masa para demostrar su valía y honor mediante hazañas de armas, compitiendo contra los mejores campeones del reino para alcanzar la gloria definitiva.

[www.elheraldodelviejomundo.com](http://www.elheraldodelviejomundo.com)

Cuando no hay guerras que mantengan ocupados a los Caballeros de Bretonia, estos perfeccionan sus habilidades mediante coloridos concursos de destreza marcial. Estos torneos se conocen como justas o, en su forma más espectacular, *tourneys*. Los grandes torneos se celebran varias veces al año en cada uno de los grandes ducados de Bretonia, son eventos magníficos que duran varios días y a ellos asisten caballeros de todo el reino. También se organizan certámenes menores en los castillos de la nobleza secundaria, ávida por mostrar su riqueza e influencia. Los caballeros acuden en masa a estos torneos, pues no hay mejor forma de demostrar la propia valía que mediante hazañas de armas en competición con los mejores caballeros de Bretonia.

## Preparativos para la Liza



### Preparativos para la Liza

#### Creación del Equipo

Cada jugador representa a un equipo formado exactamente por tres caballeros.

¡Inventa un nombre adecuadamente caballeresco para cada uno y regístralos formalmente en tu Acta de Torneo!

#### El Favor de la Dama

El día anterior a la justa, los caballeros ruegan por la bendición de la Dama del Lago. Aquellos que reciben sus favores consiguen alterar el destino.

**Tira 1D3 Favores por caballero antes del torneo (mantenlo en secreto).** Cada favor permite **repetir un solo dado** durante una justa.

**Regla de Oro:** El segundo resultado siempre prevalece (incluso si es peor) y nunca se puede repetir una tirada ya repetida.

[www.elheraldodelviejomundo.com](http://www.elheraldodelviejomundo.com)

### Creación del Equipo

El torneo se disputa entre dos o más equipos de caballeros, y cada equipo está representado por un jugador. Cada jugador dispone de un equipo de **tres caballeros**. Inventa un nombre adecuadamente caballeresco para cada uno y anótalo en tu Acta de Torneo (encontrarás una al final de este documento).

### El Favor de la Dama

El día anterior a la justa, los contendientes desfilan ante las gradas del público, donde es costumbre que los caballeros —en especial los Knights Errant— se acerquen a las tribunas y rueguen a los espectadores que oren por ellos pidiendo la bendición de la Dama del Lago. Aquellos cuyos nombres aparezcan en muchas plegarias creen que la Dama los mirará con buenos ojos y les concederá su Favor.

Cada caballero comienza el torneo con **1D3 Favores**. Tira por cada caballero antes de que comience el torneo y anota el resultado en la casilla correspondiente del Acta de Torneo. Mantén este número en secreto frente a tu rival —recuerda que la honestidad y la integridad son virtudes propias de todo verdadero caballero—.

Cada Favor permite al caballero **repetir un solo dado** durante una justa. Una repetición puede usarse en cualquier momento de la justa, pero cada una solo puede emplearse una vez y luego se gasta. Así, un caballero con varias repeticiones las irá agotando a medida que avance el torneo. **El segundo resultado siempre prevalece**, incluso si es peor que el primero, y nunca puedes repetir una tirada ya repetida.

## Las 8 Virtudes del Caballero

### Las 8 Virtudes del Caballero

Antes de empezar, roba en secreto una carta (del As al 8) para cada caballero. Esta será su Virtud durante todo el torneo:

<p><b>A</b> <b>As - Devoción.</b> Recibe el Favor de la Dama automáticamente, otorgando 3 repeticiones de tirada.</p>	<p><b>2</b> <b>2 - Disciplina.</b> Veterano del campo de entrenamiento; no tira para ver si es descabalgado al sufrir una herida.</p>
<p><b>3</b> <b>3 - Caballero Impetuoso.</b> Espolea a su corcel y ataca primero automáticamente, sin importar las maniobras elegidas.</p>	<p><b>4</b> <b>4 - Ardor Caballeresco.</b> Durante la primera pasada, su vigor le permite herir con un resultado de 3+.</p>
<p><b>5</b> <b>5 - Desdén Noble.</b> Ignora por completo la primera herida que sufra con gran indiferencia.</p>	<p><b>6</b> <b>6 - Pureza.</b> Permite repetir tiradas de salvación fallidas. Nunca puede utilizar las maniobras 'Barrido' ni 'Esquiva'.</p>
<p><b>7</b> <b>7 - Valor.</b> El favorito del público. Recibe 1D3+1 Favores de la Dama al inicio del torneo.</p>	<p><b>8</b> <b>8 - Virtud de la Justa.</b> La habilidad definitiva: impacta automáticamente con la lanza de caballería. (Solo un caballero por equipo).</p>

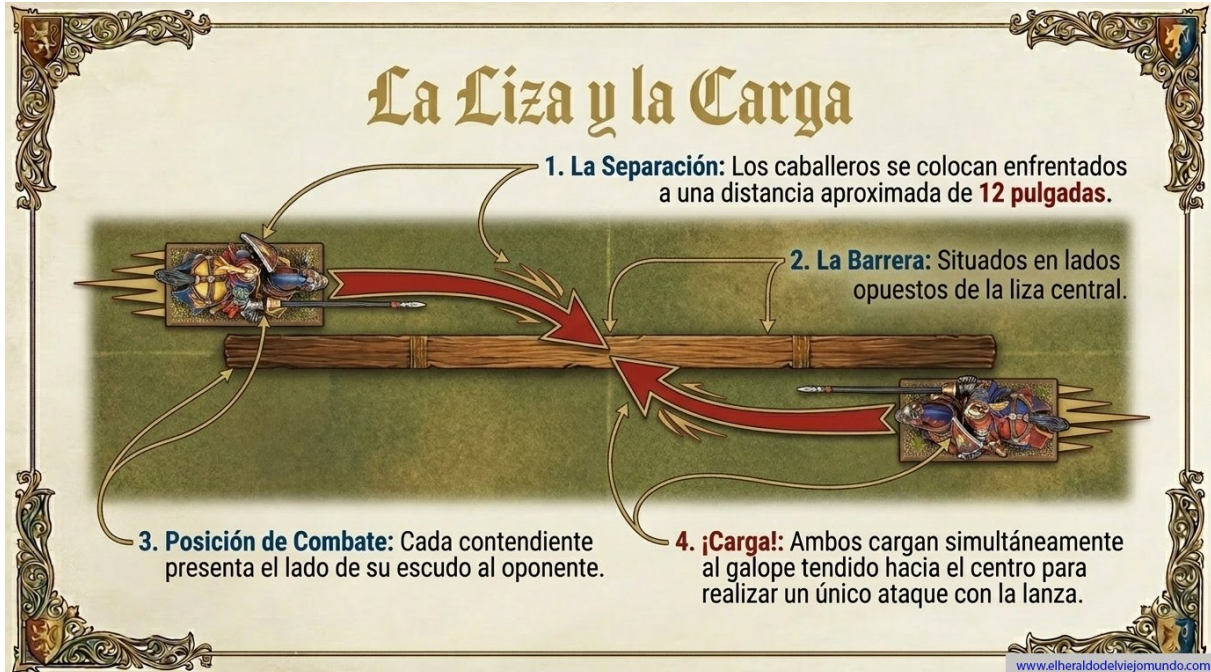
[www.elheraldodelviejomundo.com](http://www.elheraldodelviejomundo.com)

Cada caballero de tu equipo posee una de las Virtudes del Caballero. Antes de que comience la justa, cada jugador forma una baraja de ocho cartas numeradas del As al 8 y roba una para cada uno de sus caballeros. Durante todo el torneo, ese caballero tendrá esa Virtud. Anótalo en tu Acta de Torneo, pero hazlo en secreto para que tu rival no lo vea.

Carta	Virtud	Efecto en el torneo
As	<b>Devoción</b>	El caballero recibe automáticamente el Favor de la Dama, otorgándole 3 repeticiones de tirada. (No tires 1D3 Favores para este caballero).
2	<b>Disciplina</b>	El caballero entrena con frecuencia en el palenque y no tiene que tirar para ver si es descabalgado al sufrir una herida.
3	<b>Caballero Impetuoso</b>	El caballero espolea a su corcel y por ello impacta primero de forma automática, sin importar las maniobras elegidas.
4	<b>Ardor Caballeresco</b>	Durante la primera pasada de la justa, el caballero hiere con un resultado de 3+, representando el vigor con el que entra en el combate.
5	<b>Desdén Noble</b>	El caballero ignora por completo la primera Herida que sufre. La encaja con gran indiferencia, demostrando su entereza.
6	<b>Pureza</b>	El caballero nunca puede usar las maniobras Barrido ni Esquiva. Su fe extraordinaria le permite repetir tiradas de salvación fallidas. El segundo resultado siempre prevalece.
7	<b>Valor</b>	El caballero es tan gallardo y audaz que es el favorito del público. Al tirar por sus Favores de la Dama, recibe 1D3+1 Favores.
8	<b>Virtud de la Justa</b>	El caballero impacta automáticamente al usar la lanza. Es la habilidad definitiva en una justa, pero recuerda: solo un caballero por equipo puede tener esta Virtud durante un torneo.

## La Justa

La justa es un combate entre dos caballeros y consta de tres pasadas. En cada pasada, los dos contendientes cargan uno contra el otro con las lanzas niveladas, intentando derribar a su oponente de la silla o romper más lanzas que él al impactarle.



### Preparar la liza

Para preparar la justa, instala la liza (la valla central) en el centro de tu zona de juego, con toldos, tiendas y pabellones a ambos lados. Cada jugador alinea a su equipo en un extremo de la liza y se prepara para el combate.

### Preparar a tus caballeros

Cada jugador toma tres cartas que representan a sus caballeros y las coloca boca abajo, en secreto, en el orden en que justarán.

### ¡A vuestros puestos!

La justa consta normalmente de tres pasadas. Al inicio de cada una, sitúa a los dos caballeros enfrentados a unos **12 pulgadas** de distancia, en extremos opuestos del campo de torneo y en lados opuestos de la liza. Cada contendiente presenta el lado de su escudo a su oponente.

A continuación, cada jugador prepara una segunda baraja de cartas numeradas del As al 5: estas serán tus **Maniobras de Justa**.

### Elegir la Maniobra de Justa

Al inicio de cada pasada, mientras los caballeros aguardan listos para cargar, cada jugador elige una de sus cinco Maniobras y la coloca boca abajo. Cuando ambos jugadores han elegido, las cartas se revelan simultáneamente y los caballeros cargan. Un grito de guerra en este momento sería más que apropiado.

## ¡Carga!

Ambos contendientes cargan simultáneamente al galope tendido. Mueve las miniaturas para que se encuentren en el centro de la liza. Cada contendiente realiza un único ataque (es decir, un único impacto) con su lanza.

## La Secuencia y las Maniobras

### Secuencia de la Justa y Maniobras

#### La Secuencia

- ✦ Una justa consta de tres pasadas.
- ✦ Al inicio de cada pasada, cada jugador elige en secreto una carta del As al 5.
- ✦ Las cartas se revelan simultáneamente. El número más bajo ataca primero (el As cuenta como 1). En caso de empate, se lanza un dado para desempatar.

#### Matriz de Maniobras

A	<b>As - Apuntar al Escudo</b>	Fuerza máxima, impacto estándar. (Ataca 1º)
2	<b>2 - Apuntar al Yelmo</b>	Golpe a la cabeza; hieres con un resultado de 3+. (Ataca 2º)
3	<b>3 - Apuntar a la Cimera</b>	Impacta a 5+. Si impacta, con un 4+ rompe la cimera (cuenta como 2 lanzas rotas). Solo 1 uso por justa. (Ataca 3º)
4	<b>4 - Barrido</b>	Impacta a 3+. Lento y considerado poco honorable. (Ataca 4º)
5	<b>5 - Esquiva</b>	Defensa sin honor. No atacas. El enemigo te impacta a 6+ (o a 3+ si tiene impacto automático). Si ambos esquivan, pasan de largo. (Ataca 5º)

[www.elheraldodelviejomundo.com](http://www.elheraldodelviejomundo.com)

### ¿Quién impacta primero?

La elección de Maniobra determina qué contendiente impacta primero, salvo que una Virtud del Caballero le otorgue automáticamente el primer impacto. Las Maniobras están numeradas con un valor que indica el orden de ataque: el número más bajo siempre impacta antes que el más alto (el As cuenta como 1). Si ambos caballeros eligen la misma Maniobra, tira un dado para desempatar.

### Las cinco Maniobras de Justa

**As — Apuntar al Escudo.** Apuntas tu lanza al escudo del oponente para imprimir la máxima fuerza al impacto. Maniobra más rápida (impacta 1ª).

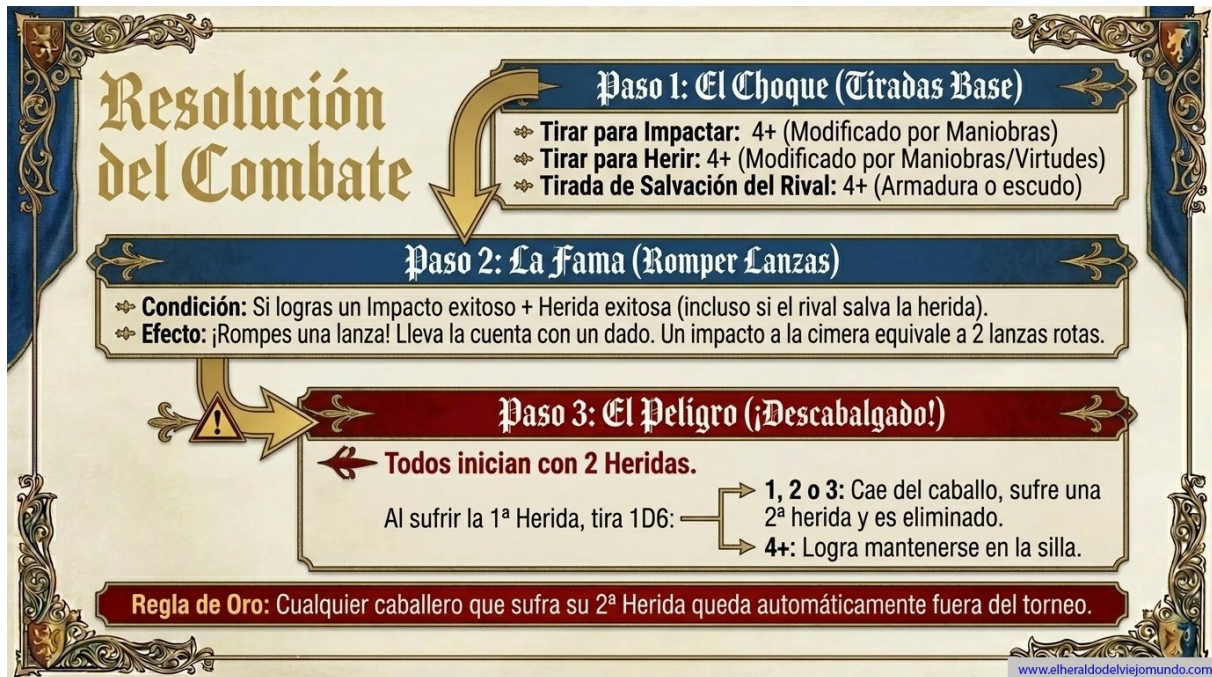
**2 — Apuntar al Yelmo.** Apuntas tu lanza al yelmo del oponente. Aunque el yelmo es difícil de impactar, incluso un golpe rasante puede herir o descabalar a tu rival. **Hieres con un 3+.** Impacta 2º.

**3 — Apuntar a la Cimera.** Para deshonar a tu oponente, niveláis la lanza contra la cimera de su yelmo. **Impactas con un 5+.** Si logras impactar, tira un D6 en vez de tirar para herir: con un 4+ derribas la cimera y cuentas como si hubieras roto **dos lanzas**. Atención: una vez que esta Maniobra ha tenido éxito, no puedes volver a usarla en esta justa: tu oponente solo tiene una cimera. Impacta 3º.

**4 — Barrido.** Esta Maniobra es aceptable, pero no se considera muy honorable. Barres con la lanza frente al oponente para derribarlo de la silla. No es difícil de acertar, pero es lenta y poco diestra. **Impacta siempre con un 3+.** Impacta 4º.

**5 — Esquiva.** Es una Maniobra defensiva profundamente carente de honor. Renuncias a tu propio ataque para esquivar la lanza del rival: no atacas en absoluto, pero tu oponente **solo te impacta con un 6+** (o con un 3+ si tiene impacto automático). Si ambos contendientes optan por Esquivar, ninguno impacta. Impacta 5º.

## Resolución del Combate



### Impactar, Herir y Salvación

En las Justas en el Viejo Mundo, cada caballero debe confiar en su destreza tanto como en la bendición fortuna que le otorga la Dama del Lago.

Al tirar para Impactar, lanza un D6. Si el resultado tiene éxito (consulta la tabla siguiente), tira a continuación para Herir al caballero contrario, lanzando otro D6 y buscando obtener el resultado requerido.

Si Impactas y Hieres con éxito al rival, este tiene la oportunidad de salvarse: quizá su armadura detenga el golpe, o su escudo desvíe la punta de la lanza. Tira un D6 buscando el resultado de la tabla.

Acción	Resultado D6 necesario
Impactar al caballero rival	4+
Herir al caballero rival	4+
Salvación contra una Herida	4+

Si fallan la salvación, el caballero que ha sido impactado sufre una Herida. ¡Calamidad! Si un caballero sufre una sola Herida puede continuar en la justa, pero cualquier caballero que sufra una **segunda Herida** está demasiado malherido y queda automáticamente eliminado del torneo.

### ¡Descabalgado!

Todos los caballeros del torneo comienzan con **dos Heridas**. Cuando un caballero sufre su primera Herida, tira un dado para ver si es descabalgado: con un resultado de **1, 2 o 3**, cae de la silla y sufre una segunda Herida al estrellarse contra el suelo a galope tendido. El caballero queda gravemente herido y es eliminado automáticamente del torneo. Con un resultado de **4 o más**, logra mantenerse en la silla.

## Romper Lanzas

Para los Caballeros de Bretonia, romper una lanza en una justa solo está por debajo —en honor— de descabalar al oponente. Se considera que una lanza se rompe si logras un Impacto exitoso y una Herida exitosa, incluso si la Herida es salvada por el rival.

Impactar a la cimera de la misma forma cuenta como **dos lanzas rotas**. Lleva la cuenta del número de lanzas que rompe tu caballero —recomendamos usar un dado para llevar el cómputo—. El caballero que rompa más lanzas que su oponente es el vencedor. Si tras tres pasadas ningún caballero ha sido descabalgado y han roto el mismo número de lanzas, la justa se declara empate.

## La Siguiete Pasada

Si ambos contendientes siguen sobre sus monturas, rodean el extremo de la liza listos para cargar de nuevo en la siguiente pasada. A todo caballero que haya roto su lanza se le entrega una nueva.

## Gloria, Honor y Victoria Final



**Gloria, Honor y Victoria final**

Ganar la Justa Individual	Continuidad del Torneo	La Victoria Final
Un caballero que <b>descabalgue</b> a su oponente gana inmediatamente. Si ambos aguantan en la silla las 3 pasadas, gana el que haya roto más lanzas (o empate si igualan).	Los contendientes que no caen, rodean el extremo de la liza y reciben una nueva lanza rota para la siguiente pasada.	Un encuentro consiste en tres justas (una por cada caballero). El equipo de la mesa que gane la mayoría de las justas individuales se alza con la victoria suprema del día.

**¡El honor y la gloria eterna del Viejo Mundo serán suyos!**

[www.elheraldodelviejomundo.com](http://www.elheraldodelviejomundo.com)

Un encuentro consta de **tres justas** (una por cada caballero del equipo), y cada justa consta de tres pasadas. Un caballero que descabalgue a su oponente gana automáticamente la justa. En caso contrario, el vencedor es el caballero que rompa más lanzas sobre el rival.

**El equipo que gane la mayoría de las justas individuales se proclama vencedor del encuentro.** El honor y la gloria eterna del Viejo Mundo serán suyos.

## Acta de Torneo

*Recorta o copia esta hoja antes de comenzar y rellénala en secreto. Recuerda: la honestidad es virtud propia de todo verdadero caballero.*

### EQUIPO AZUL

Nombre del Caballero	Carta	Virtud	Favores de la Dama

### EQUIPO ROJO

Nombre del Caballero	Carta	Virtud	Favores de la Dama

*Reglas originales Full Tilt © Games Workshop Ltd. Esta traducción al castellano se ofrece de forma gratuita y sin ánimo de lucro como servicio a la comunidad hispanohablante. Todas las marcas y nombres registrados pertenecen a sus respectivos propietarios.*