

V TORNEO PANZERHAMMER

WARHAMMER FANTASY

SEXTA AMPLIADA

Organiza:



Colabora:



LOCALIZACIÓN:

AJALVIR, MADRID



DÍA:

24 DE OCTUBRE



PLAZAS:

40 PLAZAS

INSCRIPCIÓN:

20€



FORMATO DEL TORNEO:

2 PARTIDAS A 1.500 PUNTOS

1 PARTIDA A 2.500 PUNTOS

Bienvenidos a la quinta edición del torneo Panzerhammer. Cinco ediciones ya, como pasa el tiempo... Desde el Club Panzerhammer nos congratula el poder repetir la organización de uno de los torneos con mayor asistencia del país, y demostrar año tras año que el hobby sigue muy vivo. Estas bases se han elaborado con el solo propósito de intentar brindar a todos los participantes una jornada de diversión, buen rollo y figuritas que difícilmente podréis olvidar. Esperemos que los asistentes podáis disfrutar de un día de hobby perfecto. Cualquier parte de este documento que sintáis que no se ajusta a estos principios habrá sido un error inocente del joven esclavo gnostrar que ha redactado las bases bajo dichas amenazas e improperios varios lanzados por sus amos Ogros (las culpas a él).

Por favor, leed tranquilamente estas bases y cualquier duda que tengáis no dudéis en consultarla con la organización.

ÍNDICE

1) Inscripción	4
2) Precio	4
3) Horarios, localización y fechas	4
4) Reglamento y Suplementos	5
5) Ejércitos	5
6) Representación de miniaturas y pintado	8
7) Listas	9
8) Misiones	10
1ª. La llegada dispersa	10
2ª. Objetivos de prestigio	12
3ª. La batalla decisiva	13
9) Emparejamientos	15
10) Clasificación Individual	16
11) Pintura y Deportividad	17
12) Trasfondo y Lista más original/divertida	17

1) Inscripción

Este año la inscripción al torneo se realizará a través de un cuestionario de Google Forms. Será necesario que lo rellenes con los datos que solicitamos a través de él. Os adjuntamos el enlace:

<https://forms.gle/Dumt2N8Db16xtuYT9>

Una vez tengamos vuestra inscripción, te responderemos lo más pronto posible confirmando si tienes plaza y con los datos para hacer el pago y enviar la lista. Si no tienes la suerte de haber llegado a tiempo ¡no desesperes! Esto es la guerra y siempre puede haber bajas así que quedarás en reserva automáticamente y te avisaremos si en algún momento se abre un hueco.

2) Precio

La inscripción costará **20€** por persona. La recaudación se destinará principalmente a gastos derivados del propio torneo como premios, escenografía, etc. El pago de la inscripción se hará a la cuenta del club, que se facilitará más adelante.

3) Horarios, localización y fechas

- 09:00-09:30 *Presentación y emparejamientos*
- 09:30-11:30 *Primera Ronda*
- 11:30-12:00 *Emparejamientos Segunda Ronda*
- 12:00-14:00 *Segunda Ronda*
- 14:00-15:45 *Comida*
- 15:45-16:00 *Emparejamientos Tercera Ronda*
- 16:00-19:15 *Tercera Ronda*
- 19:15-20:30 *Resultados y Premios*

El torneo se celebrará el sábado **24 de octubre de 2026** en el salón multiusos de Ajalvir en la dirección Calle Barrionuevo 26-32.

4) Reglamento y Suplementos

Se utilizará el Reglamento Anotado y los suplementos de Sexta Ampliada, todo ello publicado en los blogs de cargad.com y en leyendasenminiatura.com.

5) Ejércitos

Como novedad, este año dispondréis de dos listas: la primera de hasta 1.500 puntos (para los dos primeros escenarios), y la segunda de hasta 2.500 puntos, para el tercer escenario. Ambas listas serán escogidas exclusivamente entre las opciones que ofrecen los libros de ejército de **SEXTA AMPLIADA**. NO se permitirán **Personajes Especiales**, **Contingentes Aliados** ni **Monstruos Arcanos**. Los Mercenarios se permitirán, pero sólo como ejército individual, nunca junto con otros ejércitos. Los **Regimientos de Renombre** sólo se podrán jugar en un ejército de **Mercenarios**.

Los libros de ejército y erratas permitidas serán las publicadas hasta el día 20 de septiembre de 2026. El listado completo de facciones es el siguiente:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. <i>Altos Elfos.</i> | 10. <i>Mercenarios (incluye Regimientos de Renombre).</i> |
| 2. <i>Bretonia.</i> | 11. <i>Orcos y Goblins.</i> |
| 3. <i>Condes Vampiro.</i> | 12. <i>Reino del Caos: Bestias.</i> |
| 4. <i>Elfos Oscuros.</i> | 13. <i>Reino del Caos: Demonios.</i> |
| 5. <i>Elfos Silvanos.</i> | 14. <i>Reino del Caos: Mortales.</i> |
| 6. <i>Enanos.</i> | 15. <i>Reinos Ogros.</i> |
| 7. <i>Enanos del Caos.</i> | 16. <i>Reyes Funerarios.</i> |
| 8. <i>Hombres Lagarto.</i> | 17. <i>Skavens</i> |
| 9. <i>Imperio.</i> | |

Las siguientes Listas Alternativas se permitirán en esta edición a modo de prueba, estando sujetas igualmente a modificaciones de Reglas de Cortesía:

- Altos Elfos: Cracia.
- Bretonia: Caballeros Exiliados.
- Condes Vampiro: Clan Lahmia.
- Condes Vampiro: Clan Necarca.
- Condes Vampiro: Clan Strigoi.
- Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania).
- Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento.
- Condes Vampiro: Costa del Vampiro.
- Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh.
- Elfos Silvanos: Furia del Bosque.
- Elfos Silvanos: Praderas del Sur.
- Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor.
- Enanos del Caos: Incursión Esclavista.
- Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin.
- Imperio: Culto de Ulric.
- Imperio: Middenland.
- Imperio: Ejército Cruzado.
- Imperio: Ejército Sigmarita.
- Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos.
- Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor.
- Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas.
- Skaven: Clan Eshin.
- Skaven: Clan Moulder.
- Skaven: Clan Pestilens.

Por supuesto, se aplicarán las restricciones habituales recogidas en Sexta Ampliada, con la **excepción** de las siguientes restricciones que desde la organización se ha decidido establecer de cara a garantizar la diversión de todos los participantes y que tanto las propias partidas como los emparejamientos sean entretenidos y tácticos, y que **prevalecerán** de cara a las restricciones de Sexta Ampliada.

Las restricciones individuales para cada lista a **1.500 puntos** serán las siguientes:

- Máximo de 8 dados de energía usados en cada fase de magia. Cualquier excedente de generación de dados se perderá y en total no podrán usarse más de 8 dados para el lanzamiento de hechizos en una misma fase.
- Los objetos portahechizos contarán como un dado adicional de energía. Por lo tanto, si usas un objeto portahechizos, solo podrías usar 7 dados de energía.
- Se podrán usar un máximo de 2 unidades del mismo tipo, independientemente del armamento y opciones y también de los huecos que ocupen.
- Máximo 2 unidades con movimiento aleatorio. Los fanáticos goblin contarán como media unidad a este respecto, pero se podrán utilizar un máximo de 3.
- Máximo 2 fuentes de terror, de las cuales solo una podrá ser voladora con potencia de unidad mayor o igual a 5.

Por regla general la tabla de organización de ejército permite para estos 1.500 puntos un máximo de 3 personajes (de los cuales hasta 3 héroes), al menos 2 unidades básicas, hasta 3 unidades especiales y 1 unidades singulares. El ejército bretoniano y mercenario pueden incluir un héroe adicional, como se explica en sus reglas.

Las restricciones individuales para cada lista a **2.500 puntos** serán las siguientes:

- Máximo de 10 dados de energía usados en cada fase de magia. Cualquier excedente de generación de dados se perderá y en total no podrán usarse más de 10 dados para el lanzamiento de hechizos en una misma fase.
- Los objetos portahechizos contarán como un dado adicional de energía. Por lo tanto, si usas un objeto portahechizos, solo podrías usar 9 dados de energía.
- Se podrán usar un máximo de 2 unidades del mismo tipo, independientemente del armamento y opciones y también de los huecos que ocupen.
- Máximo 3 unidades con movimiento aleatorio. Los fanáticos goblin contarán como media unidad a este respecto, pero se podrán utilizar un máximo de 4
- De las 3 fuentes de terror permitidas, solo una podrá ser voladora con potencia de unidad mayor o igual a 5.

Por regla general la tabla de organización de ejército permite para estos 2.500 puntos un máximo de 4 personajes (de los cuales hasta 1 Comandante y hasta 4 héroes), al menos 3 unidades básicas, hasta 4 unidades especiales y 2 unidades singulares. El ejército bretoniano y mercenario pueden incluir un héroe adicional, como se explica en sus reglas.

Además de las restricciones y normas de cortesía indicadas anteriormente, las listas de ejército estarán vinculadas entre sí. La lista de 2500 puntos deberá incluir obligatoriamente todos los elementos presentes en la lista de 1500 puntos, teniendo en cuenta los siguientes puntos en las unidades existentes en la lista a 1.500 puntos.

- Tamaño de unidad: se puede aumentar el tamaño de la unidad (NO disminuir).
- Grupos de mando: Estos podrán añadirse o modificarse libremente. No obstante, si la unidad dispone de un campeón con acceso a objetos mágicos o de un estandarte mágico, dichos elementos deberán mantenerse sin cambios.
- Equipo: Las opciones de armas o armadura no se pueden modificar de ninguna forma.
- Personajes: no pueden modificar el equipo mundano ni la montura que llevan. Tampoco los objetos mágicos que ya lleven.
- Opciones de héroes: se tendrán en cuenta de cara a la lista de 2.500 puntos. Por lo tanto, si en tu lista a 1.500 puntos ocupas las 3 opciones de héroe, podrás meter una opción de comandante, pero no podrás meter en tu lista una unidad que ocupe héroe adicional (como un Dragón, una Necroesfinge o un Príncipe Demonio). Tened eso en cuenta de cara a la elaboración de ambas listas.

El objetivo es representar la evolución de un mismo ejército a lo largo de la campaña: una fuerza que aumenta sus efectivos y recursos, incorporando nuevas tropas y apoyos cuando se prepara para la batalla final.

Los ejércitos Elfos Silvanos solo harán uso de la regla Emboscada Forestal **en el tercer escenario**, y el bosque será proporcionado por la organización.

Cada jugador deberá tener consigo los *dados*, *cinta métrica* y *plantillas* que pudiera necesitar para jugar las partidas, además de una *copia del Reglamento Anotado* y de su *libro de ejército* de Sexta Ampliada, así como de las *últimas FAQ* y de su *lista de ejército*. Cualquiera de estos documentos podrá traerse en formato físico o digital. También se recomienda tener una copia de la *Secuencia del Turno* y las *Cartas de Magia* que vayas a usar.

6) Representación de miniaturas y pintado

En este torneo se permitirá cualquier cantidad de miniaturas alternativas a las oficiales de Games Workshop. Estas siempre deberán respetar el tamaño de peana recomendado y ser lo más fieles posible al concepto original para facilitar al adversario que sean completamente reconocibles. Bajo ningún concepto se permitirá una miniatura que es claramente reconocible como proxy de otra unidad, simplemente por beneficiarse de otras

reglas.

Las miniaturas especiales deben poder ser identificables como tal. Si tienes cualquier duda sobre si tu miniatura alternativa, o conversión, puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos mandándonos fotografías de tu miniatura. No se permitirán bajo ningún concepto peanas vacías ni miniaturas irreconocibles. Si el día del torneo hubieran miniaturas que no cumplieran estas normas la organización puede proceder a retirarlas del campo de batalla concediendo todos sus puntos al rival automáticamente. El criterio de la organización sobre retirar miniaturas será irrevocable y definitivo, así que *no hagas cosas que sabes que no debes*.

Por otro lado, hay que recordar que los ejércitos que invoquen miniaturas deberán tener suficientes figuras para representar o de lo contrario no podrán desplegarlas. No se permitirá el uso de marcadores para estos efectos.

Este evento pretende ser un punto de encuentro entre aficionados, y además de un conjunto de partidas es una celebración del hobby en todas sus facetas. Por ello, y teniendo en cuenta que los ejércitos completamente pintados fomentan la experiencia inmersiva, la organización ha acordado obligar a presentar ejércitos completamente pintados para animar a la comunidad a cumplir este estándar. Todos los ejércitos podrán participar en el título al ejército mejor pintado.

7) Listas

Cada jugador debe enviar por correo a la organización su lista de ejército, con las que jugarán **antes del 27 de septiembre** para ser revisadas y, en caso de contener errores, deberán ser corregidas y aprobadas en un plazo de una semana. Los libros de ejército y erratas permitidas serán las publicadas hasta el 20 de septiembre de 2026. En caso de no rectificarse a tiempo será la organización quien se encargue de rectificar la lista, eliminando las opciones conflictivas. **ROGAMOS QUE LAS LISTAS SE ENVÍEN CUANTO ANTES MEJOR**, para poder revisarlas todas correctamente.

Se trata de un torneo, pero sobre todo de una celebración de una afición común, por lo que el disfrute de todos es primordial. En consonancia con esto y, aunque no se espera necesario, la organización se reserva el derecho de rechazar cualquier lista que atente contra este espíritu, aconsejando algunas modificaciones para facilitar su adaptación y una mejor experiencia para todos.

El formato de la lista se enviará en Battlescribe, que puedes descargar [aquí](#), en Army Builder o en Excel. Existe en el blog de leyendas en miniatura un tutorial sobre el uso de Battlescribe.

MUY IMPORTANTE: No se admitirá ningún otro formato, y las listas en Excel deben ser perfectamente claras. Si no se cumplen los requisitos, no se admitirá la lista.

8) Misiones

Cada jugador disputará **3 batallas** en mesas de **180 cm x 120 cm**, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía NO puede moverse por parte de los jugadores. Cada batalla será un escenario diferente, que se detalla a continuación.

1ª. La Llegada dispersa

La vanguardia avanza por caminos separados; la niebla y el terreno accidentado han desorientado a las columnas. Cuando el enemigo es avistado, no hay tiempo para formar una línea ordenada: cada capitán debe desplegar donde le ha tocado, aprovechando los accidentes del terreno para cubrir su aproximación. El que logre reagruparse primero tendrá la iniciativa.

En este escenario ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue se llevará a cabo de acuerdo con el siguiente diagrama:

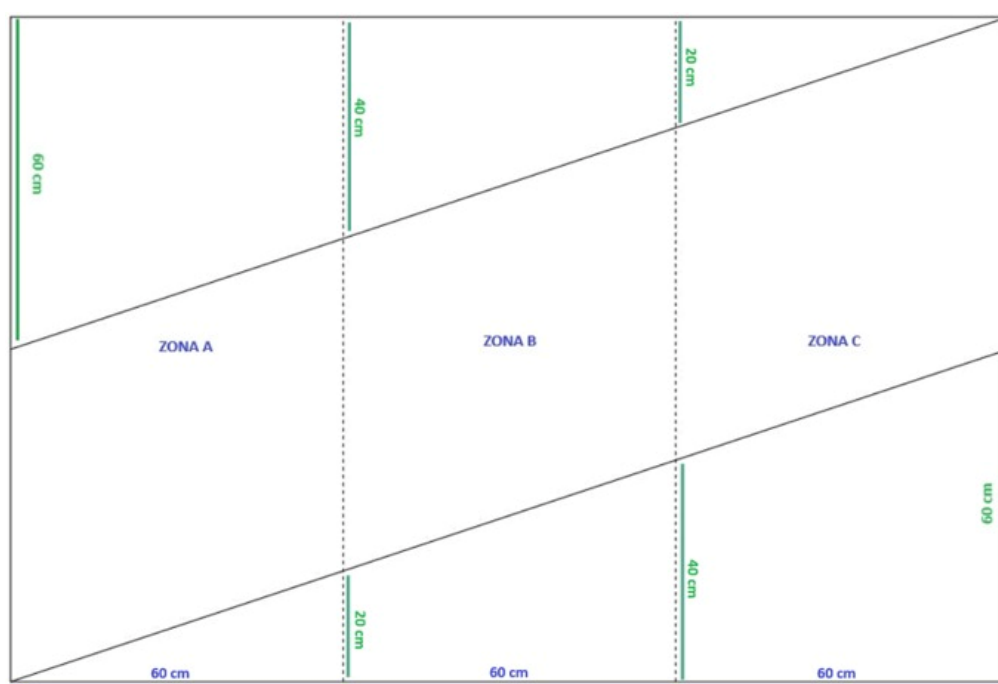


Diagrama de despliegue

Tras decidir la zona de despliegue, los jugadores elegirán sus saberes y generarán hechizos. A continuación, se procederá a hacer el despliegue según se indica a continuación.

Despliegue en diagonal y por sectores: Divide el tablero en tres franjas de 60 cm de ancho (paralelas a los bordes cortos). Durante el despliegue, cada jugador elige una unidad y tira 1D6 y la coloca en la franja correspondiente (1-2: Zona A de tu zona de despliegue, 3-4: zona B de tu zona de despliegue, 5-6: Zona C de tu zona de despliegue) alternando con el rival. Si no hay forma de colocar la unidad en una de las zonas, vuelve a lanzar el dado. En este escenario no hay +1 a la tirada por terminar el despliegue en primer lugar. Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tiraran un dado y quien gane tiene el poder de decidir quién juega primero. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

La primera unidad debe ser siempre el general, puedes desplegarlo en solitario o con su unidad, para representar al oficial que intenta organizar a sus tropas, el resto de los personajes se despliegan al final como se hace normalmente, salvo que quieras desplegarlos en una unidad, en ese caso serán desplegados junto a su unidad cuando corresponda.

Turno 1 forzado: Tras el despliegue, ambos jugadores lanzarán 1D6. En caso de empate, repetirán la tirada hasta que haya un vencedor. El jugador que obtenga el resultado más alto decidirá qué jugador realiza la primera tirada en la tabla de sucesos que se muestra a continuación. Los resultados se aplican desde el inicio del turno 0 (antes de la runa de strollaz o disparo de patrulla marina, por ejemplo). Posteriormente, el jugador que haya efectuado la primera tirada en la tabla obtendrá un modificador de +1 en la tirada que determina quién elige al jugador que tendrá el primer turno de la batalla.

Resultado	Efectos
1 Desorden en las líneas	Las ordenes no llegan y las tropas no saben cómo actuar. Elige al azar una de tus zonas de despliegue en las que no se encuentra el general. Lanza 1D6 por cada unidad, con un resultado de 1 esa unidad no podrá realizar ninguna acción voluntaria hasta el final del turno 1.
2 ¿Por dónde vienen?	Las unidades propias de disparo tienen -1 a impactar, los cañones disparan sólo sacando previamente 3 o más en 1D6, las catapultas se dispersan hacia la flechita en caso de hit. Este efecto dura hasta el final del turno 1.
3 Reacción lenta	Las unidades propias con salvación por armadura igual o superior a 4+ no pueden marchar, las voladoras con la misma condición no podrán hacer movimiento de vuelo superior a 30 cm. Este efecto dura hasta el final del turno 1.
4 Totalmente perdidos	Elige una unidad rival el jugador rival debe volver a desplegarla en una de sus otras zonas de despliegue (no se pueden elegir exploradores ni la unidad donde este el general rival).
5 Guía local	Elige una unidad propia de infantería no voladora ni exploradores, puedes desplazarla hacia cualquier lugar hasta 20cm. No puede salir del campo de batalla ni atravesar escenografía (salvo bosques o terreno difícil si es hostigadora, o tiene alguna regla que le permite cruzarlos).
6 Reacción rápida	Puedes mover libremente con una de tus unidades que se encuentre en zona de despliegue que tenga una salvación por armadura de 4+ o peor, tampoco lo podrán hacer los monstruos de más de 3 heridas (son demasiado grandes para reaccionar tan rápido), o puedes elegir efectuar un disparo con una unidad que no sea máquinas de guerra antes de comenzar la batalla, (turno 0) estos disparos no causan pánico.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual menos cuadrantes (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, ...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy. Adicionalmente, se obtendrán 250 puntos de victoria si al final de la partida tienes al menos dos unidades que hayan salido de tu zona de despliegue al inicio de la batalla (no unidades voladoras) con al menos el 25% de su tamaño inicial en la zona de despliegue del oponente.

2ª. Objetivos de Prestigio

La segunda escaramuza tiene un propósito más calculado: cada general ha recibido órdenes de asegurar un punto de suministros propio y, al mismo tiempo, sembrar el caos en la retaguardia enemiga colocando un señuelo en su territorio. Quien capture el botín en campo contrario demostrará audacia; quien defienda el suyo, disciplina. La gloria y los suministros decidirán quién llegará mejor preparado a la batalla final.

En este escenario el objetivo principal es controlar el marcador rival y defender el suyo propio. Ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue se llevará a cabo de acuerdo con el siguiente diagrama (despliegue habitual):

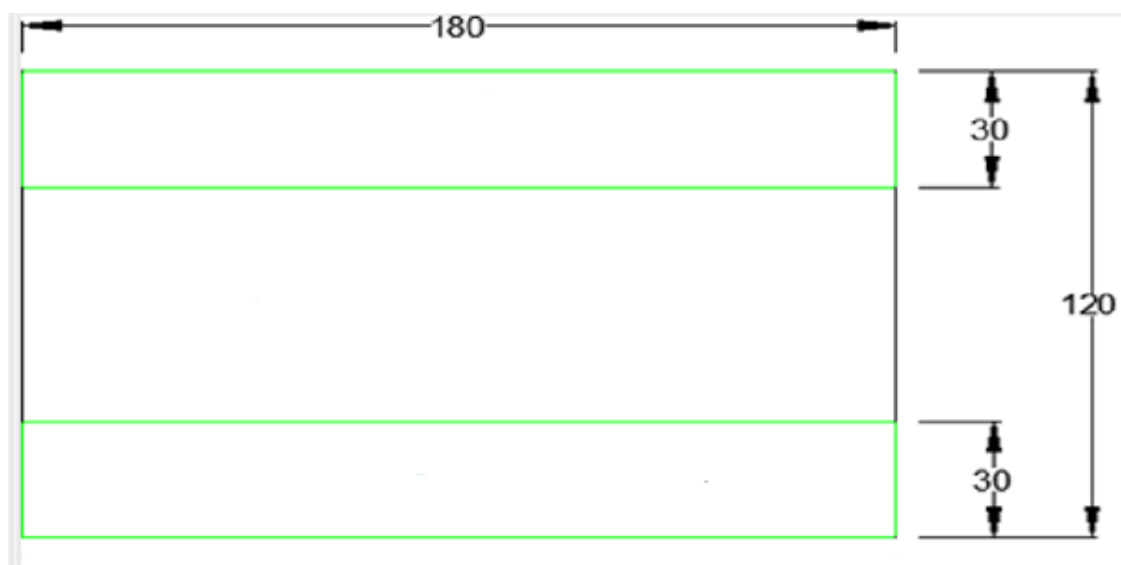


Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Tras decidir zona de despliegue, ambos jugadores volverán a tirar 1D6 y el ganador decidirá quién de los dos empieza a desplegar. Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército.

Antes de desplegar, cada jugador colocará un objetivo de a más de 80cm del borde propio de la mesa. Por lo tanto, tú colocarás un objetivo en la zona de la mesa del rival; y tu rival en tu zona de la mesa. Los objetivos pueden ser capturados por una unidad de PU igual o mayor

a 5 (no pueden hacerlo monstruos, enjambres o unidades voladoras) que finalice voluntariamente su movimiento sobre él. Una unidad que capture un botín no podrá marchar y será inmune al pánico mientras lo tenga bajo su custodia y será afectada por el terreno difícil, aunque sea hostigadora o pueda cruzarlo por reglas propias. Si la unidad que porta el objetivo es eliminada por efectos de disparo o magia soltará el botín en el lugar donde haya sido eliminada, si la unidad resulta desmoralizada o destruida en combate soltará el botín y este será capturado por una de las unidades vencedoras de dicho combate (como un estandarte) siempre que cumpla las condiciones para poder portarlo descritas anteriormente. Si huye por otra cuestión (terrores, etc..) soltará el botín en el lugar que inició la huida. El objetivo de la zona enemiga no podrán capturarlo unidades que no hayan sido desplegadas en tu zona de despliegue (ejemplo: manadas de bestias, golem escorpión, gargantuas, etc...)

Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tiraran un dado y quien gane tiene el poder de decidir quién juega primero. Quién termine antes de desplegar las unidades tendrá el +1 en el resultado de la tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual menos cuadrantes (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, ...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, junto con los puntos adicionales que otorgue el control del objetivo. El objetivo en tu mitad de la mesa otorga 100 puntos de victoria si se encuentra bajo tu control al final de la partida; el objetivo de la zona enemiga otorga 200 puntos de victoria (es decir, capturar el ajeno genera más recompensa).

3ª. La batalla decisiva

Los refuerzos han llegado. Con la información recabada en las escaramuzas, tu general sabe qué puntos débiles explotar y qué gestas heroicas pueden inclinar la balanza. Pero los enemigos también han aprendido. Antes del choque, el Señor de la Guerra reparte órdenes selladas: cada general elige dos misiones personales entre varias. Cumplirlas no solo dará puntos de batalla, sino que demostrará que tu estrategia ha superado la mera fuerza bruta. Además, las hazañas de las batallas previas te otorgarán ventajas tácticas.

Ambos jugadores tirarán 1D6 y **quien gane elegirá el lado de despliegue**. El despliegue es el habitual para una Batalla Campal:

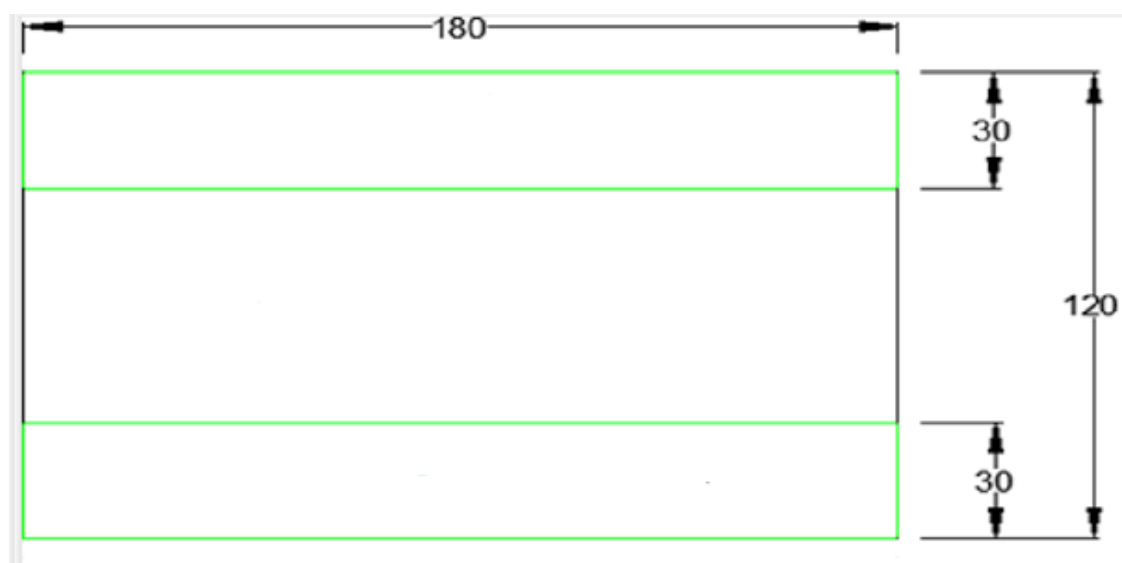


Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Tras decidir zona de despliegue, ambos jugadores volverán a tirar 1D6 y el ganador decidirá quién de los dos empieza a desplegar. Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército. Todas las máquinas de guerra de un jugador se despliegan a la vez, aunque pueden hacerlo en diferentes lugares. Los héroes y comandantes se despliegan después de colocar todas las unidades, y para terminar se colocan los exploradores siguiendo sus propias reglas. **En este escenario, los jugadores silvanos podrán hacer uso del bosque extra de la regla Emboscada Forestal.**

Una vez terminado el despliegue, ambos jugadores tirarán un dado y quien gane tiene el poder de decidir quién juega primero. Quién termine antes de desplegar las unidades tendrá el +1 en el resultado de la tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Al inicio de la partida, cada jugador recibirá una lista de 8 objetivos posibles. Tras el despliegue, elige 2 y anótalos en secreto. Se revelarán al final de la partida. Los 8 objetivos posibles son los siguientes:

1. Caza mayor: Eliminar un monstruo de PU mayor o igual a 5 (si muere en combate cuerpo a cuerpo, +50 PV extra).
2. Dominio del terreno: Tener al menos 3 unidades no voladoras con potencia mínima 5 y que hayan salido de tu zona de despliegue en la mitad rival del tablero al final de la batalla.

3. Saqueador: Capturar dos o más estandartes enemigos y mantenerlos hasta el final.
4. Supervivencia del estandarte: Que tu portaestandarte de batalla sobreviva a la partida.
5. Muerte mágica: Eliminar un hechicero (si logras eliminar a todos los hechiceros en el caso de haber más de uno, +50 PV).
6. Carga gloriosa: Realizar una carga exitosa con una unidad de caballería que destruya o desmoralice a la unidad enemiga en su primera ronda de combate.
7. Duelista: Eliminar un personaje en desafío. Si más de un personaje te rechaza un desafío también se considera cumplido el objetivo.
8. Estratega: consigue realizar una carga por la retaguardia con una unidad de infantería o caballería pesada que haya iniciado la batalla en tu zona de despliegue.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, estandartes capturados...) descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy, a excepción de capturar cuadrantes, que, en este escenario, si sumas más cuadrantes que tu rival, obtendrás 100 puntos de victoria. Adicionalmente, por cada objetivo de los elegidos al principio de la partida que cumplas, obtendrás 150 puntos de victoria adicionales.

9) Emparejamientos

Este torneo es a 3 rondas. En la primera ronda, los emparejamientos no se realizarán al azar, sino que se harán siguiendo los siguientes criterios arbitrarios (por orden de prioridad) por parte de la organización:

1. No se emparejarán jugadores que tengan la misma facción.
2. Se tratará de evitar enfrentamientos entre jugadores habituales y del mismo grupo de juego.
3. Se buscará emparejar listas con un nivel de poder similar (a criterio de la organización).
4. Se tratará de buscar emparejamientos que, a priori, puedan resultar atractivos para ambos jugadores.
5. Si es posible, se evitará que en primera ronda se enfrente a rivales de los años previos.

Tras esta primera ronda se empleará una especie de "Sistema Suizo", en el que se emparejarán los jugadores con puntuaciones consecutivas, obtenidas en las rondas anteriores. La organización se reserva el derecho a modificar el orden de los enfrentamientos si dos jugadores ya combatieron en rondas previas y/o excepcionalmente por otros motivos justificados.

Además, desde la organización nos comprometemos a que todos los jugadores tendrán rival, y por ello la organización dispondrá de un jugador suplente que jugará en caso de ser necesario.

10) Clasificación Individual

En todas las partidas se reparten 22 **Puntos de Torneo** de la siguiente manera:

Diferencia de puntos (ganador)	Puntos de victoria (ganador)	Puntos de victoria (perdedor)
0-149	11	11
150-299	12	10
300-499	13	9
450-599	14	8
600-749	15	7
750-899	16	6
900-1199	17	5
1.200-1.499	18	4
1.500-1.799	19	3
1.800-2.099	20	2
2.100-2.499	21	1
>2.500	22	0

Esta forma de puntuación introduce más granularidad en la asignación de puntos, haciendo que, aunque la partida te vaya muy bien (o muy mal), siempre haya ocasión de rascar algunos puntos extra que pueden ser clave para el cómputo global al final del torneo.

Los puntos de torneo de cada jugador se sumarán de entre las tres rondas jugadas, conformando con ellos al acabar el torneo la clasificación de Mejor General, independientemente de la clasificación de Mejor Pintura.

Los empates en Puntos de Torneo de la clasificación individual se dirimirán empleando los Puntos de Victoria netos conjuntos de las partidas jugadas (con la suma de las diferencias de Puntos de Victoria de las tres partidas). En caso de persistir un empate, primará el mejor resultado en el primer escenario. En caso de que tras estos tres criterios persistiera el empate, la organización ordenará las posiciones primando de forma arbitraria la lista que le parezca menos poderosa.

11) Pintura y Deportividad

Además de la clasificación general, se elegirá el título de **Ejército Mejor Pintado**. Para este premio se valorará el nivel de la pintura, las conversiones, peanas, ambientación, etc. Este premio se otorgará por la organización. El jugador más votado se llevará el título de la categoría. También otorgaremos el premio a **Mejor Conversión**, en el cual elegiremos la unidad o miniatura mejor conversionada.

Por otro lado, en años anteriores, la recopilación de las puntuaciones de cada partida se hacía mediante un papel que los jugadores debían rellenar y entregar a la organización. Este sistema es algo lento y tedioso, además del consiguiente gasto de papel que conlleva. Salvo imprevistos de última hora, la organización este año presentará un sistema de encuesta online (probablemente un Formulario de Google) que se enviará al teléfono de todos los jugadores y estos deberán rellenar durante el torneo.

Obvia decir que la deportividad debe estar presente en todas las mesas. Es un torneo con la única finalidad de disfrutar y pasarlo bien en un magnífico día de hobby, por lo que no se tolerara ningún comportamiento antideportivo bajo ningún concepto.

12) Trasfondo y Lista más original/divertida

Este año otorgaremos un premio a la **Lista más original o divertida**. Para ello, valoraremos que la lista (en conjunto entre ambas listas presentadas) sea divertida, original, innovadora y diferente. Aparte, habrá también premio para el **Mejor Trasmundo**. Podéis escribir un pequeño trasfondo de vuestro ejército, con una extensión máxima de 3 páginas, en formato Word o PDF, y que, para participar, tendréis que enviar antes del **11 de Octubre**, para que el jurado tenga tiempo a poder leerlo y puntuarlo.