



### **Introducción:**

Tras una primera edición en la que nada pudo salir mejor, debido sobre todo a que todos los participantes de aquel aquelarre son gente estupenda con la que compartir experiencias, este año la dinámica será la misma y seguirá siendo prioridad que el ambiente sea amistoso y que todos tengamos ganas de seguir reencontrándonos. Así que la intención sigue siendo ofrecer un espacio en el que disfrutar del Hobby con gente de 10 en un entorno atípico como es un pueblo de apenas 270 habitantes en el corazón de la Serranía de Cuenca.

### **Horario:**

El torneo se desarrollará el sábado 31 de Mayo de 2025 en el Centro Cultural de Tragacete, el “Cine”, enfrente del colegio.

9:00-9:30 Bienvenida y primer emparejamiento. Explicación del primer escenario.

9:30-11:30 Primera ronda

11:30 Emparejamientos y explicación del segundo escenario

12.00 - 14.30 Segunda ronda

Comida

16.30 Emparejamientos y explicación del tercer escenario

16.45 – 19.00 Tercera ronda

19.15 Publicación de resultados y reparto de premios

### **Preinscripciones:**

Máximo 20 plazas. La preinscripción se podrá realizar desde el 25 de Enero a las 17:00 hasta el 24 de Abril a las 17:00 enviando un correo a [hammerbrushpainters@gmail.com](mailto:hammerbrushpainters@gmail.com). Los ejércitos deben construirse en base a las reglas de Warhammer Fantasy Sexta edición con Manuscritos de Nuth y enviarse antes del 25 de Abril.

Indicar nombre, apellidos, teléfono, ejército, población y pertenencia o no a un club o grupo de juego.

### **Inscripciones:**

Este año la inscripción podrá hacerse en dos modalidades

#### 1. Inscripción básica

Si tu intención es ir y volver el mismo día y comer con todo el grupo, pero no pernoctas, o aunque pernoctes prefieres gestionar el alojamiento y comidas por tu cuenta, puedes formalizar tu inscripción como básica. El importe de la inscripción será 30 € destinado íntegramente a los gastos del torneo, incluida la comida con el grupo, los premios, obsequios, etc y se realizará antes del 16 de Marzo por bizum al teléfono 699423348 indicando el nombre del participante y la palabra IIRuralhammer.

#### 2. Inscripción con alojamiento y comidas.

Si prefieres que la organización se encargue de gestionar tu alojamiento y tus comidas, el coste de tu inscripción dependerá del número de noches y comidas que quieras dejar en nuestras manos.

Por cada noche 30

Por cada comida o cena 10

Es decir, que si por ejemplo quieres pasar 2 noches y realizar la cena del día anterior y la del día del evento, tu cuenta sería: 30 (gastos evento y comida grupal) + 60 (dos noches) + 20 (2 cenas)= 110

Se realizará antes del 31 de Marzo por bizum al teléfono 699423348 indicando el nombre del participante y la palabra IIRuralhammer.

Puede parecer un lío, pero con que envíes un correo para aclararnos cómo quieres hacerlo, ya nos vale.

En cuanto a los que quieran venir con acompañante, el rollo es el mismo, solo que obviamente la persona acompañante no tiene que abonar lo correspondiente al torneo, a menos que participe en la comida, que en ese caso serían 10 pavillos. Si tu acompañante pernocta y cena con el grupo, nos informas y su cuenta se calcula igual que para un participante.

La inscripción será realizada a través del pago correspondiente a tu modalidad del modo ya indicado por Bizum al teléfono 699423348 y la fecha límite para hacerla será el 25 de Abril.

### **Requisitos:**

Ejércitos: 2000 puntos completamente pintados. Se podrán escoger de cualquiera de los libros de ejército contemplados en las citadas reglas. No hay restricciones de ningún tipo, ya que a veces por tratar de universalizar éstas acabamos por limitar construcciones interesantes y divertidas, así que sois libres, demostrad que sabéis divertirlos con el rival y no seáis culos duros.

No están permitidos los proxis pero sí miniaturas de marcas alternativas que sean claramente reconocibles como la tropa que representan, podéis consultar a la organización si tenéis dudas con alguna miniatura o tropa en concreto. Se permiten rellenos siempre que estén bien integrados. En el caso de ejércitos con invocaciones, deben disponer de las miniaturas, si no disponen de ellas, será derecho del rival negarse a aceptar contadores de otro tipo.

Importante: La organización se reserva el derecho de “sugerir” cambios en las listas si las percibe poco amistosas o aburridas para los rivales, pero no hay pautas preconcebidas al respecto y os animamos a jugar tropas poco vistas o configuraciones locas. Es una medida completamente subjetiva, lo sabemos, pero a estas alturas ya sabemos que no hay modo de hacer objetivas unas restricciones.

### **Personajes especiales, regimientos de renombre, mercenarios...**

Se permite la inclusión de un personaje especial del tipo héroe por ejército. Puede ocupar varias opciones héroe, ocupar adicionalmente una opción de unidad singular etc, pero nunca de comandante. En caso de que varios jugadores escojan el mismo personaje, solo la primera persona en enviar la lista podrá escogerlo y los demás deberán escoger otro.

Se permite la inclusión de una única tropa de mercenarios que además puede ser un regimiento de renombre (a excepción del ejército de mercenarios que ya tal).

Utilizaremos el reglamento anotado de 6ª Edición disponible en <https://www.leyendasenminiatura.com/2022/03/recursos-reglamento-anotado-de-6.html>

En el caso de listas alternativas, consultad primero a la organización para su valoración.

### **Espíritu**

Por lo que podéis ver, puede haber un grado de subjetividad enorme en la permisividad o no de listas o configuraciones, lo sabemos, lo haremos lo mejor que sepamos siempre pensando en la experiencia del rival, esto más que un torneo es una convivencia y aunque haya premios, lo importante es pasarlo bien con los compañeros de afición.

### **Premios:**

Aunque el premio siempre es disfrutar de un día de batallitas, todos los participantes recibirán un detalle del evento. Además tendremos:

-Premio al mejor general. Para el primer clasificado por puntos de batalla.

-Premio al ejército mejor pintado-personalizado. Serán los jugadores lo que lo voten, y solo en caso de empate, la organización dará el voto final. Usaremos la misma metodología que el año pasado, los jugadores se apuntarán los 3 ejércitos que más les gustan en orden decreciente. En cada voto, la primera posición corresponde a 3 puntos, la segunda a 2 y la tercera a 1. El ejército que más puntos sume del total de los votos, será el vencedor. En caso de empate, el que haya sido más veces votado primero, gana. Si todo esto no desempata, desempata el voto de la organización.

-Premio al campeón absoluto que será determinado en base a la pintura, los puntos de batalla, la confección de la lista y el disfrute de sus rivales.

### **Puntuación de batalla:**

Diferencia de puntos	Resultado	Vencedor	Vencido
0-299	Empate	4	4
300-599	Victoria Marginal	5	3
600-1199	Vicotria Decisiva	6	2
1200 +	Masacre	7	1

Puntos extras: Estos puntos serán completamente subjetivos y dependientes de la organización, aunque los jugadores también tendrán la posibilidad de expresar su opinión en algunos de ellos.

*-Puntos por personalización del ejército.* Si el ejército guarda una gran cohesión visual, incluye conversiones y/o rellenadores llamativos y originales, o tiene una gran base trasfónica. Hasta 2 puntos.

*-Puntos por pintado.* Si el ejército guarda un nivel homogéneo en cuanto a calidad, incluye técnicas avanzadas, destaca mucho por esquemas de color poco habituales, o incluye miniaturas muy llamativas a la vista. Hasta 2 puntos.

*-Puntos por tropicalidad.* Si la lista incluye tropas poco comunes, es original y amistosa. Hasta 2 puntos. Proporcionaremos herramientas para que los rivales asignen 1 de estos puntos.

*-Puntos por actitud.* Si los rivales consideran una buena experiencia enfrentarse al jugador, se divierten y éste se muestra flexible ante las habituales situaciones discutibles durante las partidas. Hasta 2 puntos. Proporcionaremos herramientas para que los rivales sean los que asignen estos puntos.

El jugador que más puntos obtenga en total sumando estos puntos a los obtenidos en las batallas, será coronado como campeón absoluto.

### **Escenarios:**

Los siguientes escenarios responden a las reglas generales de las batallas campales. Los exploradores y unidades emboscadas o que salen del suelo funcionan de la manera habitual. Los Elfos silvanos podrán contar con su bosque extra siempre que en la mesa no haya más de 3 bosques con anterioridad.

## Escenario I: Defender el rebaño

### Descripción:

Ambos ejércitos tratan de defender un rebaño de bestias y capturar el del enemigo. Cada rebaño está formado por 5 bestias, por lo general 3 gors y 2 ungors. Las manadas se consideran unidades de hostigadores que bloquean línea de visión pero no impiden marchas.

**Los corrales.** Se consideran terreno abierto y no bloquean la línea de visión, de modo que se puede cargar y mover a través de ellos sin ninguna restricción.

**Unidades que pueden controlar una manada.** Cualquier unidad independientemente de su potencia de la unidad puede controlar una manada, eso incluye a los personajes independientes y a los montados con las siguientes excepciones. Las unidades con las reglas: INDESMORALIZABLES, FURIA ASESINA, ENJAMBRES, DEMONIOS (en este caso si la lista es de legión demoníaca el general deberá designar 2 únicas unidades que sí podrán controlar una manada), ETEREOS y ESPIRITUS DEL BOSQUE (salvo elfos) y la dotación de las máquinas de guerra incluidos los personajes que se unan a ellas, no pueden controlar las manadas y en el caso de las VOLADORAS, solo pueden hacerlo renunciando a su capacidad de vuelo mientras controlen la manada, si vuelan por cualquier motivo perderán el control de la manada. Las tropas de No Muertos sí podrán controlar manadas si no poseen otra regla más de la lista de excepciones. En el caso de las unidades estúpidas, con animosidad y similares, pueden controlar las manadas incluso mientras sufren los efectos de estas reglas.

**Controlar una manada.** Al inicio de la batalla, pero después del despliegue, cada jugador deberá declarar una unidad de su ejército como guardiana del corral, esta unidad debe cumplir con las siguientes condiciones que se describen, y debe estar desplegada a un máximo de 20 cm del corral. La unidad guardiana comienza la batalla con el control de su rebaño en el corral.

La ÚNICA forma de controlar a una manada LIBRE es derrotarla en combate, la unidad debe cargar contra la manada y ganar el combate, las heridas recibidas por la unidad que carga se retirarán como bajas de la forma normal, pero las causadas contra la manada no se retirarán como bajas pero si se tendrán cuenta en la resolución del combate. Si la manada es derrotada, no realizará chequeo de desmoralización si no que pasará a estar bajo el control de la unidad que la ha derrotado. Una única unidad puede controlar una única manada, no pueden controlarse simultáneamente 2 manadas con una unidad, ni compartir el control de una manada entre 2 o más unidades. Cuando una unidad tenga una manada bajo su control perderá la capacidad de marchar, pero podrá realizar cualquier otro movimiento y maniobra de la forma normal, así como disparar y reaccionar normalmente ante la carga de unidades enemigas. Si dos unidades aliadas vencen a una manada, el jugador elegirá cuál de estas se convierte en su Pastor. Si 2 unidades enemigas combaten contra una manada sin luchar entre sí, en caso de que la manada sea derrotada la unidad que más haya aportado a la resolución del combate se convertirá en el Pastor. La manada que pierda un combate y pase a estar controlada, se moverá DE INMEDIATO hasta la retaguardia de la unidad que la derrotó a un máximo de 10 cm de esta y en posición central tras ella.

**Manadas bajo control.** Las manadas controladas se mueven en la fase de Resto de Movimientos como cualquier otra unidad pero siempre manteniendo a TODOS sus miembros a una distancia máxima de 20 centímetros de la unidad que la controla. En el caso de que la unidad Pastor se aleje de la manada por algún movimiento, en su próximo movimiento la manada volverá a acercarse hasta volver a quedar todos sus miembros a un máximo de 20 cm de ésta. Una manada bajo control no puede cargar contra ningún objetivo ni huir como reacción a una carga, y no puede ser objetivo de hechizos, disparos, ni ningún daño bajo ninguna circunstancia. El control de la manada no puede transferirse a una unidad amiga, pero sí puede cargarse con una unidad del propio ejército a la manada para que el control de la misma pase a la unidad aliada después de derrotarla en combate.

**Perder el control sobre una manada.** Si una unidad que controla una manada huye por CUALQUIER RAZÓN, la manada volverá a quedar libre y fuera de control salvo si es DESMORALIZADA en combate, en cuyo caso la unidad que ganó el combate tomará el control sobre la manada. Si la unidad que controla una manada es destruida, obviamente perderá el control sobre ésta.

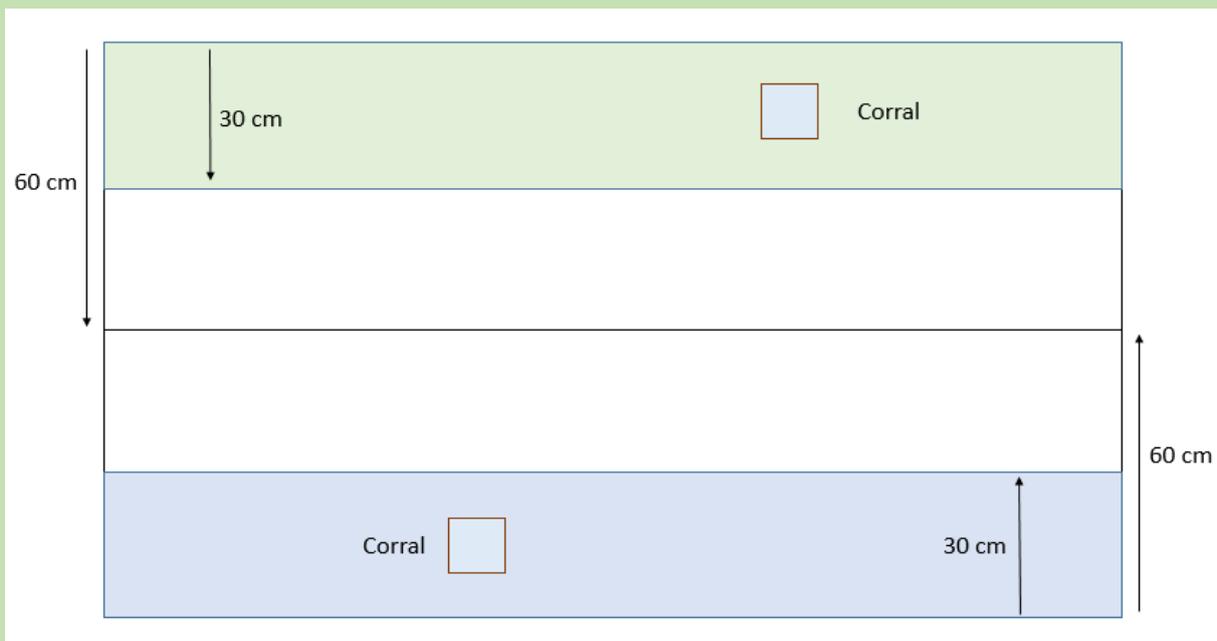
Hay dos formas de arrebatarle el control de una manada a su Pastor:

1-Si una manada bajo control recibe la carga de una unidad enemiga y es derrotada por ésta, pasará a estar bajo su control.

2-Si la unidad que controla una manada huye de un combate por cualquier razón, es desmoralizada por una unidad enemiga, huye por un pánico, o un terror, la manada pasará inmediatamente a estar bajo el control de la unidad contra la que combatía. En caso de que fueran varias, el vencedor elige de entre ellas al pastor y solo podrá serlo si estaba luchando en el momento en que se produce la huida. Si una unidad que controla una manada es destruida en combate, una de las unidades que la destruyeron (en caso de que fueran varias) pasará a controlar la manada.

#### Despliegue:

Ambos ejércitos despliegan de la forma habitual. En la zona de despliegue de cada jugador hay un corral en el que se encuentra su rebaño, la posición de éste puede variar en cada mesa.



#### Duración:

La partida dura 4 turnos.

#### Condiciones de victoria:

Los puntos se obtienen normalmente a excepción de los puntos por control de cuadrantes. Adicionalmente, por cada manada que un jugador tenga bajo control al final de la partida, ganará 200 puntos de victoria y, en el caso de que una manada bajo control se encuentre en el corral del jugador que la controla supondrá 100 puntos adicionales (es decir, 300 en total).

## Escenario II: Reclamar el pino.

### Descripción:

El objetivo es capturar el árbol que hay en mitad del tablero y custodiarlo hasta el fin de la partida, ganando mucho si se consigue llevarlo y mantenerlo en la propia zona de despliegue. Para capturar el pino, en primer lugar hay que talarlo, para ello una o varias unidades o personajes, tendrán que ponerse en contacto con su peana y atacarlo.

**Talar el pino.** El movimiento hasta el árbol debe ser voluntario y no aleatorio (no valen tiradas de persecución o arrasamiento, engendros, etc), puede ser una carga, marcha, resultado de un hechizo (en este caso sí puede incluir movimientos aleatorios del tipo: “la unidad avanza 5 d6 cm” etc), etc.

Una vez en contacto con él, la unidad debe “matar” el pino. Éste tiene los siguientes atributos.

Para impactarle	Resistencia	Heridas	Iniciativa
3+	5	3	0

Siempre se le impacta con un 3+ independientemente de la HA y cualquier mejora para impactar que pueda tener la tropa o personaje se ignora, en el caso de gigantes y otras unidades con tabla, el árbol se considera un objetivo grande y tiene Iniciativa 0. Las heridas múltiples se ignoran, así como las armas que hieren automáticamente. Hemos venido a talarlo, no a hacer brujerías.

Todo el frontal de la tropa puede atacar al pino, no solo los que contacten directamente con la peana.

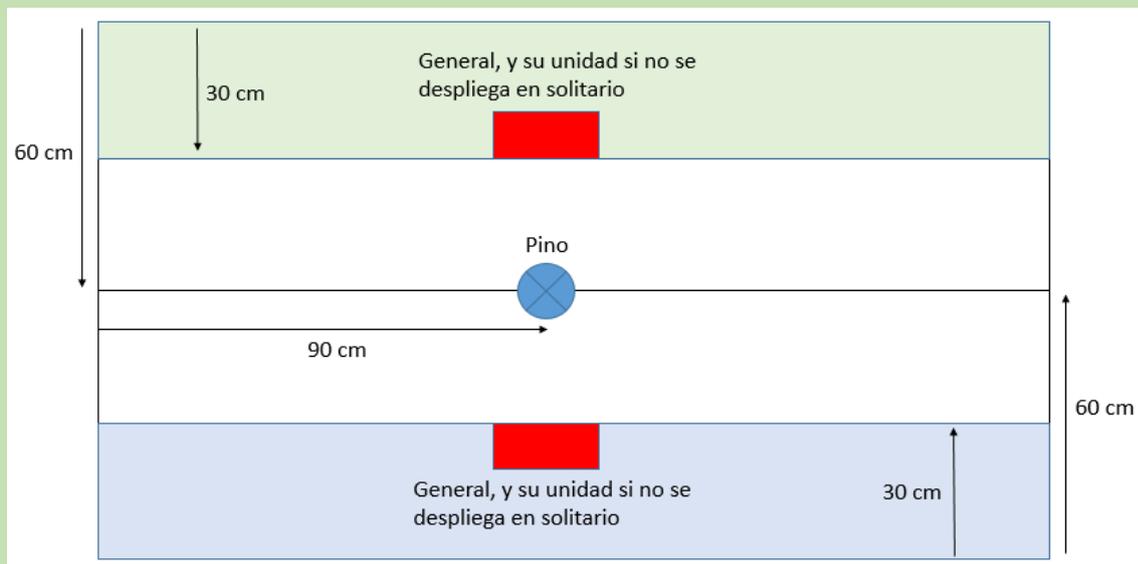
Obviamente esto solo ocurre una vez, por lo que después de talado, no será necesario volver a hacerlo. Una vez talado, el pino se puede cargar sin ningún otro trámite. El jugador que consiguió talarlo puede cargarlo de inmediato con alguna de las tropas que lo tiró abajo. Si las tropas que talaron el pino no cumplen las condiciones para moverlo, no podrán cargarlo. Podrán elegir abandonarlo o defenderlo hasta que lleguen aliados que sí puedan hacerlo, pero el árbol no se considerará bajo control.

**Mover el pino.** Solo las infanterías e infanterías monstruosas y objetivos grandes pueden mover el pino, y siempre que cuenten con una PU 5+. Cuando una unidad puede mover el pino, se considera que éste está bajo control. Los movimientos no se ven restringidos por el pino de ningún modo, salvo que en el caso de los hostigadores, estos pierden su formación abierta y las ventajas y restricciones que esta tiene (es decir, pasan a ser un bloque con filas, retaguardia, etc). No se puede volar mientras se arrastra el pino.

**Perder el pino.** Los portadores pierden el pino si su PU baja de 5, o se ven obligados a huir por cualquier motivo. El pino queda en el lugar donde fue perdido y cualquier tropa, que cumpla las condiciones para moverlo, podrá recogerlo si llega a contactar con él de la forma explicada anteriormente. En caso de que la huida o pérdida de la potencia mínima sea resultado directo de un combate, la unidad enemiga podrá cargar el pino de inmediato siempre que no persiga ni arrase a sus rivales. El pino no puede abandonarse voluntariamente, de modo que la unidad que lo porta no puede declarar huir ante una carga enemiga.

### Despliegue.

Se siguen las reglas normales con una excepción, el general, y la unidad a la que se encuentre unido, tienen que desplegarse en primer lugar y lo más cerca posible del árbol, es decir en el centro de su zona de despliegue.



### Duración.

La batalla dura 6 turnos o hasta que uno de los bandos sea completamente aniquilado.

### Condiciones de victoria.

Los puntos de victoria se cuentan normalmente por unidades destruidas o a medio destruir, pero los demás (muerte del general, estandartes, cuadrantes) se ignoran.

El jugador que consiga tener bajo control el pino al final de la partida, suma 200 puntos adicionales.

El jugador que consiga tener bajo control el pino en su propia zona de despliegue al final de la partida, consigue 600 puntos adicionales.

Para que el pino se considere controlado, debe estar custodiado por una unidad que cumpla las condiciones para moverlo (infanterías y objetivos grandes con PU 5+) Si ningún jugador controla el pino, este no aporta puntos de victoria.

## Escenario III: Cacería

### Descripción:

Los ejércitos tienen el único objetivo de destruir a las unidades enemigas, en especial a una en concreto. Cada ejército designa una única unidad “cazadora” que a su vez se convertirá en la “presa” del ejército enemigo. Las unidades destruidas por las unidades Cazadoras sumarán más puntos de lo habitual, y a su vez, las unidades cazadoras destruidas sumarán todavía más puntos extras.

**Designar la unidad cazadora.** Se designa antes del despliegue y se indica si contendrá un personaje. Un único personaje puede formar parte de esta unidad. Los personajes no pueden ser designados individualmente como unidad cazadora a menos que monten sobre un objetivo grande o sean de tipo infantería monstruosa o monstruo. Ni los carros ni cualquier otra máquina de guerra podrán ser designadas como unidad cazadora. Solo las infanterías, infanterías monstruosas, caballerías pesadas (con la excepción de los jinetes de Kurnous), caballerías monstruosas y monstruos, pueden ser designados como unidad cazadora. Las unidades claramente orientadas al disparo no pueden ser designadas como unidad cazadora, pero unidades con ARMAS ARROJADIZAS orientadas sin embargo al combate sí que podrán serlo (centigors, montaraces, etc). Ningún personaje podrá unirse ni abandonar esta unidad una vez desplegada, esto quiere decir que si pretendes que un personaje forme parte de esta unidad deberá desplegar integrada en ella y no podrá abandonarla. Como norma, la unidad cazadora será la unidad más cara del ejército, si se incluye un personaje en esta, sus puntos contarán en el coste global de la unidad de cara a la designación.

**Unidades destruidas por las unidades cazadoras.** Cualquier unidad destruida por una unidad cazadora, contará el doble a la hora de contabilizar los puntos de victoria. Si una unidad que se encuentra huyendo debido a una acción directa del cazador, y una unidad aliada la remata mientras huía (por ejemplo por un pánico o un terror provocado por el cazador que otra unidad aprovecha para cargar a la unidad que huye y la alcanza al cargar o la expulsa del campo de batalla, otro ejemplo sería una unidad desmoralizada por la unidad cazadora y otra aliada y es esta segunda la que la alcanza en la persecución) se considerará destruida por la unidad cazadora. Los personajes incluidos en la unidad cazadora SIEMPRE deben aceptar desafíos.

**Unidades presa.** Las unidades cazadoras son a su vez la presa del ejército enemigo. Una unidad presa aportará el triple de su valor a los puntos de victoria del rival en caso de ser destruida o si está huyendo al finalizar la partida. Los puntos serán los que tenía la unidad a la hora de aparecer en mesa. Si por ejemplo un personaje dentro de la unidad cazadora muere, pero la unidad sobrevive, no contará como destruido a efectos de contabilizar los puntos de victoria. Todas las unidades enemigas ODIAN a la presa.

### Despliegue:

El habitual con la excepción de los cazadores. Una vez desplegados ambos ejércitos, incluidos los exploradores, ambos jugadores despliegan su unidad cazadora siguiendo el mismo orden que con el resto del ejército. La unidad cazadora puede desplegar en cualquier punto de su mitad del tablero con una única restricción, que no pueda declarar una carga hasta la zona de despliegue del rival, ni contra la unidad cazadora enemiga, puede hacerlo a la vista y puede estar a distancia de carga de los exploradores enemigos si estos no han desplegado en su propia zona de despliegue.

Duración:

La partida dura 6 turnos o hasta que uno de los dos ejércitos sea completamente aniquilado.

Condiciones de victoria:

Solo se obtienen puntos de victoria por las unidades COMPLETAMENTE destruidas, que hayan huido del campo de batalla, o que se encuentren huyendo al final de la partida. Cada unidad destruida por las unidades cazadoras aportan el doble de puntos y la destrucción de éstas aportan el triple al oponente. Si una unidad cazadora, destruye a la unidad presa, seguirá contando el triple de puntos de victoria y no se doblarán.