



TORNEOSWARHAMMER.COM



Reglas para los participantes

Reglas del torneo

Fechas e inscripción

- **Fecha del torneo:** domingo, 7 de septiembre de 2025
- **Fecha de apertura de inscripciones:** lunes, 21 de julio
- **Fecha límite para entrega de listas y pagos:** domingo 24 de agosto a las 23:59
- **Precio:** 20 € por participante
- Las inscripciones deberán enviarse al correo: warlogs@gmail.com indicando
 - Nombre y apellidos
 - Nick de guerra
 - Club de juego y ciudad
 - Teléfono
 - e-mail
- Una vez hecha la inscripción, si un jugador no envía la lista o realiza el pago antes de la fecha citada, perderá su plaza la cual pasará al siguiente jugador en lista de espera.

Nº de Jugadores

- Hasta 30 participantes

Espíritu del torneo

- Darse de palos en modo buen-rollista, tratando de evitar listas extremas y el uso torticero de las reglas de juego.
Lo más importante serán las batallas y sus resultados, así que los puntos de éstas serán los que decidirán casi en su totalidad al campeón absoluto del torneo.
- De cara a agilizar las partidas y simplificar situaciones (y porque estamos un poco locos), recuperamos el lema del evento Pachangas en miniatura: "Lucha como en 6ª, huye como 7ª".

Reglamento y listas permitidas

- Se utilizarán las reglas de Warhammer Fantasy 6ª edición <<<<Reglamento Anotado>>>>.

Lucha como en 6ª, huye como en 7ª

- Se incluirá un anexo de reglas de 7ª edición para la resolución de las siguientes situaciones:
 - Persecuciones y huidas.
 - Chequeos del Portaestandarte de Batalla.
 - Marchas de hostigadores y personajes individuales.
 - Psicología: estando trabado en combate eres inmune al pánico.

Composición de ejércitos

- **1.500 puntos**, con composición de listas bajo las normas del reglamento citado y las reglas de cada libro de ejército.
- **No** se permite incluir **personajes especiales**.
- **Sólo se** permite incluir **unidades de renombre** en el ejército "**Mercenarios**", con las excepciones indicadas en el anexo de "Modificadores de ejércitos".
- Se podrán utilizar ejércitos de **6ª edición**, con las siguientes excepciones e inclusiones:
 - Ejércitos del Suplemento "La Tormenta del Caos".
 - Culto de Ulric de los "Manuscritos de Altdorf III".
 - Enanos: libro de 2005 (el de 7ª edición).
 - Elfos oscuros: Libro de 6ª con reglas mejoradas de GW.
- **Algunas listas de ejércitos/unidades, tendrán una serie de beneficios** orientados a mejorar su competitividad y que puedan verse sobre las mesas de juego del torneo (se indican al final del documento, en el anexo "Modificadores de ejércitos").

Partidas

- **3 partidas** de 2h y cuarto de duración como máximo, con diferentes objetivos.

- Las partidas se jugarán en mesas con **escenografía variada**.

Puntos de Lista

- La organización otorgará a cada lista una puntuación de entre 1 y 3 puntos (PL), que servirá como guía para realizar emparejamientos durante las diferentes rondas, cruzando a jugadores con puntuación similar.
- Esta puntuación se decidirá por la organización basándose principalmente en la dureza de las listas (saturación de magia, aprovechamiento exclusivo de las unidades con mejor rendimiento u objetos mágicos reiterativos).
- Además, si un jugador tiene una mayor "Puntuación de Lista" que su rival, podrá añadir un +1 adicional a sus tiradas para elegir lado y escoger quien mueve en primer lugar.

Sistema de emparejamiento

- En la primera ronda, se emparejará a los jugadores en base a sus "Puntos de Lista", tratando de evitar en esta ronda cruces de clubes, localidades, jugadores habituales y mismos ejércitos.
- En las rondas siguientes, se utilizará sistema suizo, emparejando puntuaciones de torneo similares. Para resolver empates de puntos de múltiples jugadores, la organización realizará los emparejamientos de apoyándose en los "Puntos de Lista" pero tratando, en la medida de lo posible, de evitar cruces de rivales anteriores o repeticiones de listas similares.

Categorías premiadas

- **Campeón Absoluto**: mayor puntuación sumando "**puntos de batalla**". El desempate se realizará con la puntuación de "**Mejor Rival**" y, en caso de que persista, con la puntuación del "**Elemento de Escenografía**".
- **Mejor Ejército**: ejército con mayor puesta en escena (se tendrá más en cuenta la personalización que el pintado).
- **Mejor Pintado**: ejército con mayor puntuación de pintado.
- **Mejor Rival**: jugador mejor puntuado por parte de sus rivales.
- **Mejor Elemento de Escenografía**: elemento más destacado, dando preferencia a las creaciones más artesanales.
- **Mejor Trasfondo**: trasfondo que más nos guste.

A la hora de resolver **desempates** en la categoría de "**Campeón Absoluto**", la organización tendrá en cuenta, la puntuación de "**mejor rival**".

Cada categoría, tendrá uno o varios premios dependiendo del criterio de la organización.

Tamaño de peanas

- El tamaño de las peanas de infantería/caballería (normal y monstruosa) debe ser el correspondiente a su modelo en sexta edición (p.e. lanceros imperiales 20mm; orcos 25mm...).

Pintado de las unidades

- Es **obligatorio** presentar las miniaturas del ejército pintadas, con un esquema **mínimo de 2 colores** (sin contar sombras y luces de un mismo color, o la capa de imprimación).
- Si la organización detecta **miniaturas sin pintar** dentro de las unidades, estas deberán ser **retiradas**.

Representación de las unidades

- Los **personajes deben diferenciarse** claramente del resto y la miniatura debe responder a la categoría del personaje (mago, guerrero, portaestandarte de batalla, etc).
- Los "**Grupos de Mando**" incluidos en las listas deben estar representados debidamente, de forma que si no se incluyen las miniaturas del GM no se podrán aplicar sus reglas. No se podrán incluir en los regimientos miniaturas del GM si no se han indicado en las listas de ejército.
- Siempre que el rival solicite información acerca de las armas, armaduras y personajes de una unidad, se le deberá proporcionar esta información (salvo objetos, habilidades de personajes y estandartes mágicos).

Elemento de escenografía personalizada

- Los jugadores podrán traer un **elemento de escenografía** personalizado según los colores y temática de su ejército (que funcionará con las reglas de elemento impasable y sustituirá a alguno de los elementos presentes en las mesas dentro de su mitad del tablero).
- Deberá tener unas dimensiones de entre **10x10cm** (mínimo) y **20x20 cm** (máximo)
- **Permitirá repetir la tirada de 1 dado durante cada partida**, siempre que ese dado no se hubiera repetido previamente.
Sólo podrás beneficiarte de ello si presentas un elemento personalizado de acuerdo con tu ejército.

Reglas de la casa (Viejas Glorias's edition) y normas de cortesía

- Sólo se podrá realizar **comprobaciones de la línea de visión** (desde tus propias unidades) a la hora de hacer movimientos durante tu fase de movimiento, o si hay que verificar objetivos para proyectiles, hechizos, etc. (P.e.: no está permitido hacer mediciones desde una unidad rival antes de declarar una carga)
- La **comprobación de distancias** fuera de los momentos exactos de disparo/lanzamiento de hechizos/verificación de las cargas, está **absolutamente prohibida**.
- La organización se reserva de posibilidad de reducir a 0 la puntuación de "mejor rival" de un jugador si observa en él formas o hábitos de juego "deshonestos" pensados para sacar ventaja un compañero (puntuación que se utiliza para desempatar en la clasificación de campeón absoluto), pérdidas de tiempo innecesarias, etc.
- Tenemos la confianza plena en vosotros, pero si en el caso excepcional de que un jugador se vea poseído por la Rata Cornuda, los dioses del Caos, o cualquier otra entidad inter-dimensional que le lleven a cometer trampas notables, el jugador podrá ser expulsado del torneo.
- El jugador tiene la obligación de conocer el reglamento de juego, así como un conocimiento profundo de las reglas de su propio ejército para dar al rival las indicaciones necesarias siempre que éste pregunte.
- Cuando hayas acabado tu partida, eres libre de acudir a animar a tus compañeros de equipo. Sin embargo, os pedimos que evitéis intervenir activamente en el desarrollo de la partida.
Su rival es otro compañero del hobby más y ha venido a disfrutar de las batallas; encontrarse con varias personas de un mismo club, intercediendo en la partida, puede llevar a una innecesaria situación de hostigamiento, por lo que se respetuoso, mantén cierta distancia para que puedan sentirse cómodos partida y deséales suerte a ambos.

Premio al "Mejor Trasfondo"

De cara a recuperar alguno de los premios que enriquecen el hobby, cada jugador podrá enviar (es completamente opcional) un único trasfondo no superior a 750 palabras, evocando la historia particular de su lista de ejército. El trasfondo debe estar titulado y debe ceñirse en su contenido al ejército elegido por el jugador, introduciendo elementos de su lista de ejército para hacerlo más personalizado.

Los jueces determinarán con sus votos el trasfondo premiado.

Batallas

Retiradas o masacres

Si un jugador decide retirarse antes de su último turno, el jugador vencedor podrá mover libremente sus tropas en cada uno de sus turnos posteriores de cara a ocupar cuadrantes, objetivos, etc.

El jugador vencedor NO consigue automáticamente todos los puntos posibles para cada batalla (incluyendo objetivos), si no aquellos que el resto de sus movimientos le permitan reclamar, junto a la diferencia. Si se considerará que ha eliminado todas las unidades del rival (por tanto, esperamos que los rivales sean dignos oponentes y utilicen todos los turnos disponibles aún con todo en contra).

Reglas genéricas

- Muerte del General **enemigo**: 100 puntos de batalla. Si el general está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- Muerte del Portaestandarte de Batalla **enemigo**: 50 puntos de batalla. Si el Portaestandarte de Batalla está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- Portaestandarte de Batalla propio en pie: 50 puntos de batalla. Si el Portaestandarte de Batalla está vivo y no huyendo al final de la partida.
- Estandarte **enemigo** capturado y en posesión al final de la batalla (la unidad que lo capturó no debe estar huyendo al final de la partida ni haberlo perdido): 50 puntos de batalla por cada uno.
- Dominar un cuadrante: 100 puntos de batalla por cada uno (habrá 4 en total).
- Eliminación de tropas enemigas: cada jugador contará a su favor el valor total en puntos de las tropas enemigas eliminadas o que se encuentren huyendo al finalizar la batalla.
- Si una tropa enemiga ha perdido más de la mitad de sus miniaturas iniciales, pero no está huyendo, el oponente gana la mitad del valor en puntos de esa tropa. En el caso de miniaturas individuales (personajes, monstruos, carros, etc) si están por debajo de la mitad de sus heridas iniciales.

Ocupación de cuadrantes (sólo para la batalla campal)

A efectos de dominar un cuadrante o zona, se considera dominado si se posee una unidad con capacidad de puntuar y con potencia 5+, sin que haya ninguna miniatura enemiga en dicho cuadrante. Para determinar en qué cuadrante está una unidad, se considerará como ocupado aquel que la mayor parte de la peana/unidad ocupe (las miniaturas de la parte trasera se colocarán ordenándolas desde el centro y alternando, en este orden, izquierda-derecha, de cara a establecer su posición).

Nota: Solo el **último escenario** cuenta como **batalla campal** a efectos de que los **Elfos Silvanos** puedan poner **bosque**.

Control de objetivos

A la hora de controlar un objetivo, bastará con que una parte de la unidad esté sobre el marcador de objetivo para contar toda su potencia de unidad.

En caso de que varias unidades del mismo bando estén en esta situación, se sumará su potencia para determinar que bando es el que controla el objetivo.

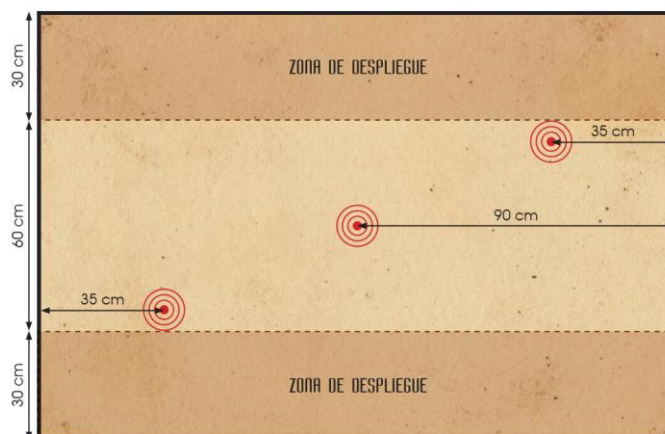
1ª Batalla: Dominación

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120cm**, desplegándose en el lado de 180. Se colocarán tres marcadores a izquierda, centro y derecha del mapa, escalonados y fuera de la zona de despliegue.

Al principio de cada turno (antes de cualquier chequeo), si el jugador activo tiene unidades no hostigadoras ni voladoras sobre los marcadores, y tiene más potencia que el enemigo, ganas 100 puntos adicionales por cada marcador dominado.

En el último turno, el jugador que juegue segundo obtiene los puntos a final de turno.

No hay puntos adicionales por cuadrantes.



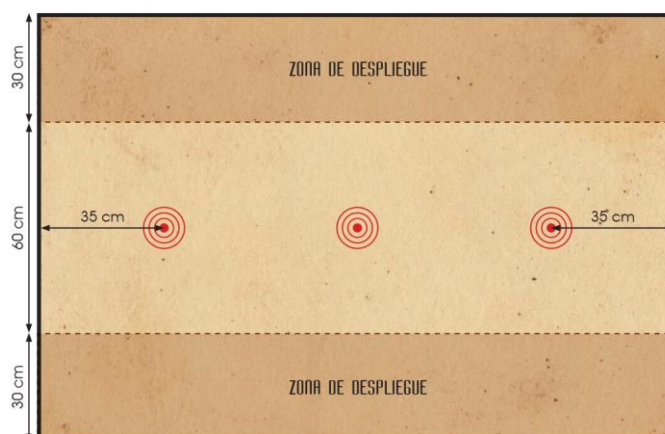
2ª Batalla: Búsqueda y Captura

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120cm**, desplegándose en el lado de 180.

Se colocan tres marcadores con tres cartas a izquierda, centro y derecha del mapa. Uno de esos marcadores, es el objetivo principal de la batalla.

Al final de la fase de movimiento, una unidad (no personajes) del jugador activo que controle el punto (con más potencia) puede explorar el objetivo. Cuando esto ocurra, voltea la carta correspondiente para saber si es el objetivo principal. Al final de la batalla, quien controle el objetivo obtiene 400 puntos adicionales.

No hay puntos adicionales por cuadrantes.



3ª Batalla: Batalla Campal

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120**, desplegándose en el lado de 180. Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una

separación de 60cm de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.

Las reglas para la batalla serán las de una **Batalla Campal** clásica.

Puntuación de batallas

Se consideran **Puntos de Batalla (PB)**, aquellos obtenidos en cada una de las batallas como diferencia de puntos de ejército, objetivos generales de batallas y objetivos particulares de batalla. La **diferencia** de puntos entre un jugador aplicada a la "**Tabla de Resultados de Batalla**", establecerá cuantos "**Puntos de Torneo**" se han conseguido en esa batalla.

Se consideran **Puntos de Torneo (PT)**, aquellos puntos que computarán directamente en la tabla clasificación de los jugadores del torneo.

Tabla de resultado de batallas

Para determinar los Puntos de Torneo conseguidos en cada batalla, cada jugador sumará todos los puntos de batalla conseguidos y se obtendrá la diferencia de puntos entre ambos jugadores para determinar el resultado de batalla. El ganador obtendrá los Puntos de Torneo asignados a esa categoría; a su vez, el perdedor conseguirá los puntos de torneo asociados más a la derecha en las columnas de derrota.

En caso de empate, ambos jugadores conseguirán la misma puntuación.

- A la **Victoria marginal I y II**, le corresponde el resultado "**Derrota Marginal**".
- A la **Victoria Decisiva I y II**, le corresponde el resultado "**Derrota Decisiva**".
- A la **Masacre**, le corresponde el resultado "**Aniquilado**".



Diferencia Puntos Batalla	Categoría Victoria	Puntos de Torneo para el ganador	Categoría Derrota	Puntos de Torneo para el perdedor
>=1500	Masacre	10	Aniquilado	1
[1200-1499)	Victoria Decisiva II	9	Derrota Decisiva	2
[900-1199)	Victoria Decisiva I	8		
[600-899)	Victoria Marginal II	7	Derrota Marginal	3
[400-599)	Victoria Marginal I	6		
[0-399]	Empate	4	Empate	4

Anexo de Modificadores de Ejércitos

Modificadores generales

Las siguientes modificaciones, afectan a todos los elementos indicados:

- Alabarda: +1F, +1FP (Fuerza de Penetración).
- Lanza: La infantería equipada con lanza y cargada por el frente lucha en orden de iniciativa.
- Regeneración: Los ataques de fuego ignoran la regeneración, pero no la eliminan para el resto de la partida.
- Portaestandarte de Batalla: se amplían los chequeos que permite repetir, además de los de desmoralización, también se puede repetir miedo, terror, pánico y estupidez.

Altos Elfos

Regla de **Ejército**: Se elimina la regla "Intrigas en la Corte".

Regla de **Unidades**: La guardia del Fénix cuenta con una especial de 4+.

Imperio

Regla de **Unidades**: Alabarderos, Lanceros y Espadachines cuentan con GDM gratis.

Ejército de Middenland

Reglas de **Ejército**:

- Cambio en la regla "Odio a los Débiles": el personaje y/o unidad odia a todo enemigo con menor liderazgo.
- Cambio en las plegarias de Ulric.
 - Destrucción: El sacerdote y la unidad a la que se una (pero no otros personajes) pueden repetir las tiradas para impactar, permanece en juego.
 - Frío Invernal: El sacerdote y la unidad a la que se unan reciben -1 al impactar en combate, permanece en juego.

Regla de **Unidades**: Los Hermanos Lobo ganan la regla especial "Odio a los Débiles"

Culto de Ulric

Regla de **Ejército**:

- Cambio en la regla "Odio a los Débiles": el personaje y/o unidad odia a todo enemigo con menor liderazgo.
- Plegarias de Ulric: Las plegarias cuentan con un nivel de energía mínimo de 4 a la hora de dispersar aquellas que permanecen en juego (para turnos posteriores).
- Cambio en las plegarias de Ulric.
 - Destrucción: El sacerdote y la unidad a la que se una (pero no otros personajes) pueden repetir las tiradas para impactar, permanece en juego.
 - Frío Invernal: El sacerdote y la unidad a la que se unan reciben -1 al impactar en combate, permanece en juego.

Regla de **Unidades**:

- Los Hermanos Lobo ganan la regla especial "Odio a los Débiles".
- Alabarderos, Lanceros y Espadachines cuentan con GDM gratis.

Reyes Funerarios

Regla de **Ejército**: La infantería a 20 cm del general puede marchar, pero si lo hace no puede beneficiarse del hechizo "Cántico del Embate". En otras palabras, no puedes marchar dos veces.

Enanos del Caos

Regla de **Unidades**:

- El tamaño mínimo de la unidad de caballería Hobgoblin es de 5+.

- Los centauros pasan a ser 0-1, pero unidad especial.

Demonios

Regla de **Ejército**: Si todos los personajes y unidades que puedan llevar marca llevan la misma...

- **Slanesh**: las diablillas a pie y montadas atacan primero.
- **Khorne**: las unidades a 20 cm del general no están obligadas a cargar por la furia asesina.
- **Nurgle**: Cada vez que una unidad de Portadores de Plaga cause una herida a una miniatura de tamaño humano (infantería o caballería) tira un dado. A 5+, los portadores añaden una miniatura a la unidad. Puedes exceder el número original de miniaturas, pero a efectos de puntos solo se tiene en cuenta la unidad original.

Hombres Lagarto de las Tierras del Sur

Regla de **Ejército**: Los bloques de eslizones van equipados con armadura ligera gratis.

Mercenarios

Regla de **Ejército**: una unidad y héroe elegido por el jugador pasa a contar con armadura de placas gratis.

Regla de **Unidades**:

- Los piqueros ganan FP1 (siempre).
- El pagador puede ser general del ejército, y puntuará en consecuencia como general y portaestandarte. Puede liderar unidades desde la última fila.
- **NO** se puede incluir a "**Asarnil, señor de los dragones**".

Ogros

Regla de **Unidades**: Ogros Toro ganan GDM gratis.

Orcos y Goblins

Regla de **Ejército**: El héroe orco negro ocupa una sola opción de héroe.

Regla de **Unidades**:

- Los trolls cuentan con las mejoras (río o montaña) gratis.
- Puedes incluir dos vagonetas de ataque snotling por una sola opción de unidad singular.
- Los snotling pasan a ser hostigadores

Elfos Oscuros

Regla de **Ejército**: los elfos oscuros (y solo los elfos) ganan fp1 en combate cuerpo a cuerpo.

Regla de **Unidades**:

- La caballería de Jinetes de Gélido pasa a tener R4.
- La Hidra de Guerra cuenta con regeneración 5+.
- La Guardia Negra cuenta con armadura de placas y es inmune a la desmoralización.
- El asesino viene equipado con un veneno gratis (sigue contando para el máximo de puntos), y puede incluirse en unidades de sombras.

Kislev

Regla de **Ejército**: Carga Gloriosa (Lanceros Alados y Guardia del Grifo): la unidad gana +1A y causa miedo a la carga.

Regla de **Unidades**: Pueden contratar hechiceros mercenarios.