

IV TORNEO CLAN KHARNUZ



6^A AMPLIADA 2000PTOS - 18 DE ABRIL DE 2026

BARBASTRO, HUESCA - INSCRIPCIÓN: 35€ (COMIDA INCLUIDA)

(30€ SOCIOS ÚLTIMOS DE BUGMAN)

PREINSCRIPCIONES A PARTIR DEL 9 DE FEBRERO

50 PLAZAS - INFO: CLANKHARNUZ@GMAIL.COM

COORGANIZA:

COLABORA:



El IV Torneo de Clan Kharnûz tendrá lugar el sábado 18 de abril de 2026, desde las 8:30h de la mañana hasta las 20:30h de la tarde, en el Palacio de Congresos de Barbastro (Huesca)

En este torneo se enfrentarán 50 jugadores en 3 batallas de Warhammer Fantasy, usando ejércitos de 2.000 puntos, el [Reglamento Anotado](#) y los libros de ejército de [Sexta Ampliada](#).

1) Inscripción:	3
2) Precio y gastos:	3
3) Horario y localización:	3
4) Reglamento y suplementos:	4
5) Ejércitos:	4
6) Representación de miniaturas y pintado:	5
7) Listas de ejército:	5
8) Emparejamientos:	6
9) Escenarios:	7
ESCENARIO 1: SALVADOS POR LA ¿CAMPANA?	7
ESCENARIO 2: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO	10
ESCENARIO 3: DIVERSIÓN CON BANDERAS	12
10) Clasificación:	13
11) Anexo: Interpretación de reglas	14



1) Inscripción:

Para solicitar plaza en el IV Torneo de Clan Kharnûz tienes que enviarnos un correo a clankharnuz@gmail.com con tus datos básicos (nombre completo, nick si tuvieras, email, número de teléfono, ciudad desde la que vendrás y club de juego en caso de tenerlo). Las inscripciones estarán abiertas a partir del lunes 9 de febrero.

Ejemplo: *IV Torneo - Rodrigo Díaz de Vivar. Me gustaría solicitar plaza para el IV Torneo de Clan Kharnuz.*

Nombre: Rodrigo Díaz de Vivar

Nick: CID

*Número teléfono: 690******

Email: elCid@gmail.com

Ciudad: Valencia

Club de juego: Independiente

Una vez recibidas las solicitudes procederemos a confirmarlas por orden de llegada con un correo de confirmación. Las 50 primeras solicitudes tendrán plaza asegurada, aquellas que lleguen después pasarán a formar parte de una lista de espera (también por orden de llegada) por si algún jugador activo cancelará su reserva. Está permitido para un club de juego mandar múltiples solicitudes en un mismo correo.

2) Precio y gastos:

La inscripción costará 35€. En la inscripción viene incluida el precio de la comida que tendrá lugar entre partidas el sábado 18 de abril, en el que se incluye agua y café/infusión. Los 20€ restantes serán destinados a costes de organización, premios y sorteos.

Tras la confirmación de la reserva y cierre de plazos de inscripción, tendrás un plazo de dos semanas hasta el **domingo 22 de febrero** a las 23:59 para confirmar definitivamente tu plaza haciendo el pago de la inscripción. Para ello tendrás que hacer una **transferencia bancaria** a la siguiente cuenta **ES06 0182 5297 2502 0128 7487**. Es importante que tu pago sea identificable teniendo que poner en **asunto “IV Torneo Clan Kharnuz” seguido de tu nombre y apodo.**

3) Horario y localización:

- 08:30 - 09:00 Recepción de jugadores (Fuera del edificio).
- 09:00 - 11:30 Primera partida.
- 11:30 - 11:50 Descanso.
- 11:50 - 14:20 Segunda Partida.
- 14:20 - 16:30 Comida.
- 16:30 - 17:00 Exposición de ejércitos.
- 17:00 - 19:30 Tercera Partida.
- 19:30 - 20:30 Entrega de premios y despedida

El torneo se celebrará el Sábado 18 de Abril de 2026 en el Palacio de Congresos de Barbastro, cuya dirección es Av. de la Estación, 31, Barbastro.

4) Reglamento y suplementos:

Se utilizará el Reglamento Anotado, SEXTA AMPLIADA, para cualquier duda con el material etc., consultad la web de [Leyendas en Miniatura](#).

5) Ejércitos:

Cada jugador dispondrá de un ejército de hasta 2.000 puntos escogidos 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 a otros ejércitos.

Los Regimientos de Renombre sólo se podrán jugar en un ejército de Mercenario. Todo aquello que figuraba en Reglas de Cortesía, en el documento de erratas y cambios de Sexta Ampliada se considera igual de oficial que las erratas.

Las listas alternativas que estarán permitidas son aquellas que salen en las reglas de cortesía:

- **Altos Elfos:** Patrulla Marina, Cracia, Avelorn.
- **Bretonia:** Guerra de Caballeros, Caballeros Exiliados
- **Condes Vampiro:** Clan Lahmia, Clan Necrarda, Clan Strigoi, Clan Von Carstein (Sylvania), Clan Dragón Sangriento, Costa del Vampiro.
- **Elfos Oscuros:** Incursores de Naggaroth, Culto de Slaanesh.
- **Elfos Silvanos:** La Furia del Bosque, Praderas del Sur.
- **Enanos:** Clan Real, Guardias de Undgrin-Ankor, Exiliados Enanos.
- **Enanos del Caos:** Incursión Esclavista.
- **Hombres Lagarto:** Hueste Roja de Tehenhauin, Tierras del Sur.
- **Imperio:** Culto de Ulric, Middenland, Ejército Cruzado, Ejército Sigmarita.
- **Orcos y Goblins:** Tribus Goblin, Goblins Nocturnos, Machotez de Grimgor, Whaaagh de las Tierras Yermas.
- **Demonios del Caos:** Legión Demoníaca.
- **Mortales del Caos:** Horda de Archaon.
- **Reyes Funerarios:** Quatar.
- **Skaven:** Clan Eshin, Clan Moulder, Clan Pestilens.

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.

Los dados deben ser de un mínimo de 12 mm por lado y ser claros en su visualización.

6) Representación de miniaturas y pintado:

En este torneo se permitirá cualquier cantidad de miniaturas alternativas a las oficiales de Games Workshop.

Las conversiones y transformaciones son aptas siempre y cuando no incumplan ninguna de las otras premisas de este punto. Estas **deberán respetar el tamaño de peana explicitado en SEXTA AMPLIADA** y ser lo más fieles posibles al concepto original para facilitar al adversario que sean completamente reconocibles. Se prioriza que las miniaturas estén equipadas con el armamento que representan tener. Los ejércitos han de estar totalmente pintados (peanas incluidas).

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, 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.

Se espera una actitud ejemplar por parte de los participantes, se recuerda que está terminantemente prohibido hacer trampas de manera consciente. Es decir, no se pueden aplicar mal reglas sabiendo que no son así, ni tampoco emplear plantillas incorrectas, reglas, dados trucados, etc. **Cualquier jugador que sea detectado haciendo trampas será sancionado. La sanción la determinará la organización, pudiendo ser desde un descuento de puntos en la clasificación final hasta una descalificación, pasando por la pérdida de la partida actual.**

7) Listas de ejército:

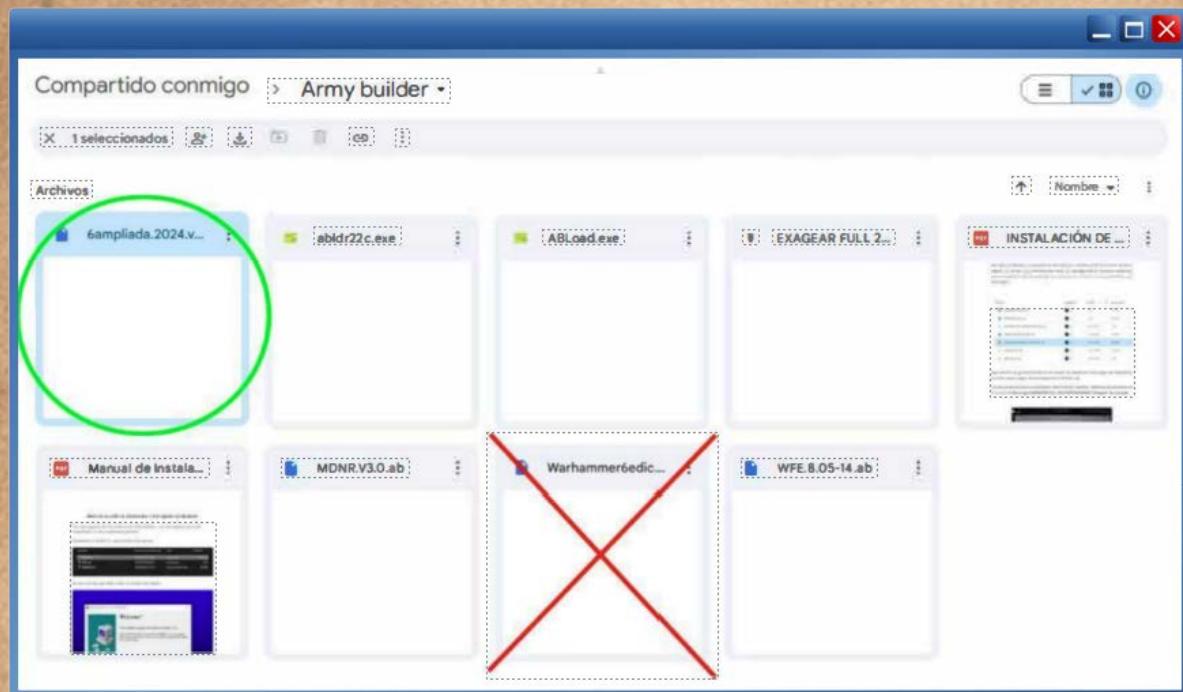
Cada jugador debe enviar por correo a la organización su lista de ejército antes del **domingo 22 de marzo a las 23:59** para ser revisada y -en caso de contener errores- se informará al jugador para que lo rectifique en un plazo de menos de 7 días. En caso de no rectificarse a tiempo será la organización quien se encargue de rectificar la lista, eliminando las opciones conflictivas. Como consecuencia, puede que ese jugador juegue con menos de los 2.000 pts.

ROGAMOS QUE LA LISTA SE ENVÍE CUANTO ANTES MEJOR, para poder revisarlas todas correctamente. 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.

Será **OBLIGATORIO** que la lista se cree con el programa Army Builder y **se envíe a la organización en el formato del programa (.rst)**. Podéis descargar el Army Builder en el siguiente enlace así como las instrucciones para su instalación:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YYIq1M9LixcuXaiZ-9Vv7omfw0ENvMf>

Es importante que a la hora de crear la lista se utilice el archivo correspondiente a Sexta Ampliada y se use la última versión del archivo. A continuación podéis ver el archivo correcto para la creación de listas:



Junto al archivo .rst tenéis que mandarnos también:

- Los 500 puntos que se quedarán en reserva durante el primer escenario (500 puntos mínimo, ni 498 ni 499...). Para más dudas consultar el escenario 1 “Salvados por la ¿campana?”).
- La opción de menú (que viene incluida en la inscripción del torneo) que facilitaremos a los preinscritos a través del grupo de whatsapp. Especificando la comida y café/infusión.

8) 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: No se emparejarán jugadores que tengan la misma facción en esta primera ronda ni tampoco jugadores del mismo grupo de juego.

1. Se tratará de evitar enfrentamientos entre jugadores habituales.
2. Se buscará emparejar listas con un nivel de poder similar (a criterio de la organización).
3. Se tratará de buscar emparejamientos que, a priori, puedan resultar atractivos para ambos jugadores.
4. Tras esta primera ronda se empleará el "Sistema Suizo", con la excepción de que dos jugadores del mismo club nunca pueden cruzarse.

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.

9) Escenarios:

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 y estará detallada en un mapa situado en cada una de las mesas. Cada batalla será un escenario diferente, que se detalla a continuación.

ESCENARIO 1: SALVADOS POR LA ¿CAMPANA?

El camino hacia las tierras del Clan Kharnûz ha sido largo, pero por fin, los ejércitos comienzan a rebasar sus fronteras. No obstante, tan solo las avanzadillas han conseguido alcanzar las posiciones adecuadas. Frente a las tropas, se alzan dos atalayas con enormes campanas que servirán de aviso para que lleguen correctamente los refuerzos. ¿Serán tus soldados los primeros en llegar hasta ellas?

Unos corredores de sombras (eskaven existen) han sustraído los badajos de las campanas volviéndolas inservibles. Tu ejército tendrá que servirse de los estandartes para hacer señales desde la atalaya y que los refuerzos puedan encontrar el camino.

Al inicio de cada partida, para elegir lado de mesa y para decidir quién empieza, se hará una única tirada de un 1d6, siendo el jugador ganador quien decida si elige lado de la mesa o elige quién empezar. El otro jugador se quedará con la elección que no haya hecho el jugador ganador. El jugador que eligió el lado, empezará a desplegar las unidades.

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos.

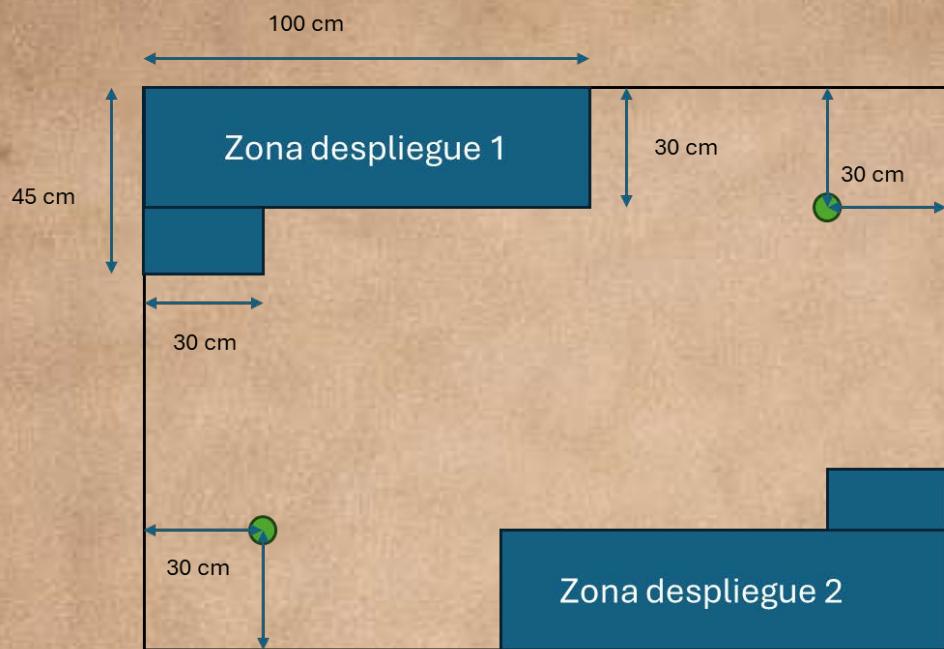
Ambos bandos despliegan sus ejércitos en una "L" de 45cm x 100cm en cada uno de los extremos de la mesa y **EXCEPTUANDO un 25% o más** de los puntos del ejército (500 puntos o más) de cada jugador que empezará la batalla en "reserva".

(No debes transmitir a tu rival cuales son las unidades que has dejado en reserva, aunque debes indicarlo en el correo electrónico en el que incluyas tu lista de ejército)

El general del ejército **NO podrá formar parte de la reserva**, en el caso de Reyes Funerarios tampoco podrá formar parte el hierofante. Para intrigas de la corte de Altos Elfos se resolverá después de haber designado las unidades en reserva, entre los héroes de la fuerza principal.

En caso de que ambos ejércitos tengan exploradores se volverá a tirar 1D6 y el ganador decidirá si los despliega en primer o segundo lugar.

En el tablero, habrá dos atalayas con una campana en ellas. Si una unidad que tenga **portaestandarte o portaestandarte de batalla** llega a una atalaya, puede decidir, en la fase de movimiento, ondear el estandarte para indicar a los refuerzos que entren a la batalla.



Si una unidad decide **hacer señales con su estandarte** no podrá hacer nada más durante el resto del turno (los personajes que estén unidos a unidades tampoco podrán hacer nada, aunque los personajes hechiceros seguirán generando dados de energía y dispersión).

Tras **ondear el estandarte** lanza 1d6. Con un resultado de **2 a 5**, una **unidad amiga** en reserva entra por tu borde de la mesa (no tu zona de despliegue) en la fase de resto de movimientos (y podrá mover como si volviera tras haber perseguido fuera del campo de batalla).

Con un **resultado de 1**, es una **unidad enemiga** la que lo hace (en este caso, por su borde de la mesa) **en su siguiente turno** en la fase de resto de movimientos (y podrá mover como si volviera tras haber perseguido fuera del campo de batalla).

Con un **resultado de 6**, la unidad amiga en reserva entra por **CUALQUIER** borde de la mesa en la fase de resto de movimientos (y podrá mover como si volviera tras haber perseguido fuera del campo de batalla).

Si un **portaestandarte de batalla** está usando su estandarte para hacer las señales **podrá repetir esa tirada**. Otros efectos que permitan repetir tiradas (como por ejemplo el Fetiche Skaven...) no pueden usarse para repetir este dado.

* La atalaya solo puede tenerla una unidad al mismo tiempo.

* La atalaya se considera terreno abierto a todos los efectos (no bloquea línea de visión).

* Una unidad en combate cuerpo a cuerpo **NO** puede hacer señales con el estandarte. (no puedes ponerte junto a una atalaya ya ocupada por tu rival si no es con a través de un movimiento de carga).

- * Las unidades en la reserva **NO** pueden hacer uso de sus reglas que impliquen despliegues alternativos (Avance subterráneo en mineros, incursores en Hombres Bestia, Salir desde abajo, etc ...)
- * Los exploradores **NO** pueden desplegar en las atalayas.
- * Los elfos silvanos **NO** pueden hacer uso de su bosque adicional en este escenario.
- * La batalla tiene una duración de **6 turnos**.

Los puntos de victoria se calculan de la forma habitual (cuadrantes, estandartes, muerte del general, etc).

Las unidades que al finalizar la batalla no hayan aparecido en el campo de batalla, **se consideran destruidas** y por tanto otorgan puntos de victoria al rival de la forma habitual.

En caso de que tuviese que entrar una unidad del rival pero no de tiempo a jugar ese turno o entrase en un hipotético turno 7, el rival elegirá una unidad que quedase en reserva y no se contabilizarán esos puntos como destruidos, aunque dicha unidad no participe en la batalla.



ESCENARIO 2: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Bajo la tierra removida del campo de batalla yacen tres cofres enterrados, marcados sólo por viejas señales y rumores contradictorios. Un corsario murió llevándose a la tumba el secreto de cuál es el auténtico, dejando dos falsas promesas como cebo para incautos. Los ejércitos excavan, custodian y matan, aferrándose a la certeza... o al engaño deliberado. Pues en esta guerra, como en la mano del hombre muerto, ganar depende tanto del farol como del acero.

En este escenario el objetivo es descubrir en cuál de los tres marcadores está escondido el tesoro. La distancia entre zonas de despliegue es de 50 cm, frente a los 60 habituales.

Habrá un total de tres objetivos por controlar que se encontrarán en el centro del campo de batalla y a 45cm a izquierda y derecha de él. **Sólo uno de ellos contendrá el ansiado tesoro, los otros dos estarán vacíos.**

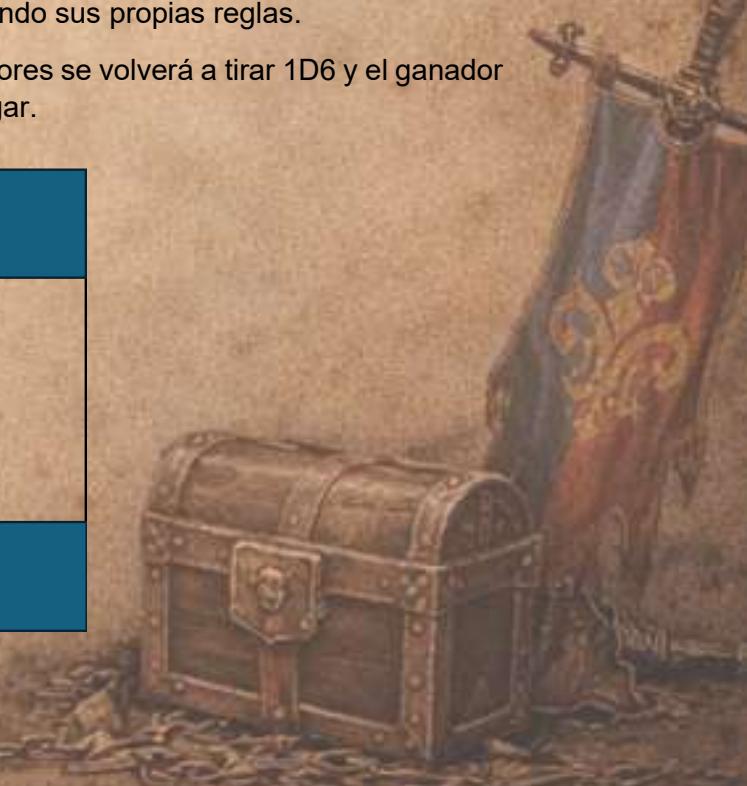
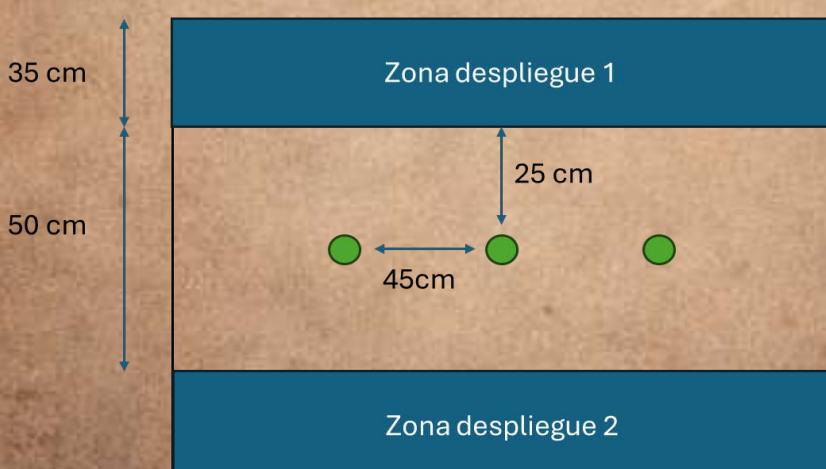


Al inicio de cada partida, para elegir lado de mesa y para decidir quién empieza, se hará una única tirada de un 1d6, siendo el jugador ganador quien decida si elige lado de la mesa o elige quién empezar. El otro jugador se quedará con la elección que no haya elegido el jugador ganador. El jugador que eligió el lado, empezará a desplegar las unidades.

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos.

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 caso de que ambos ejércitos tengan exploradores se volverá a tirar 1D6 y el ganador decidirá si los despliega en primer o segundo lugar.



Cuando una unidad de infantería o infantería monstruosa, con al menos potencia de unidad 3 llegue a un marcador (que no estuviera ocupado previamente) podrá inmediatamente ver debajo del marcador para saber si hay un tesoro (cofre con oro) o si por el contrario no (cofre vacío).

(Ningún soldado bajará de su montura en mitad de la batalla para coger una pala y ponerse a cavar un agujero, y si te lo estás planteando no, por muy listos que sean los dragones el jinete no va a saber explicarte dónde y cómo tiene que excavar, que ya os vemos venir)

ES MUY IMPORTANTE QUE NO REVELES A TU RIVAL QUÉ TIPO DE COFRE HAY DEBAJO DEL MARCADOR, ESTA INFORMACIÓN ES SOLO PARA TI.

El marcador solo puede dominarlo una unidad al mismo tiempo y solo se puede sacar unidades del marcador contra su voluntad por pánico, miedo, terror, estupidez, furia asesina, un chequeo de desmoralización.

Una unidad en combate cuerpo a cuerpo NO puede mirar el marcador. (no puedes ponerte junto a un marcador ya ocupado por tu rival si no es mediante un movimiento de carga).

Al terminar la partida, las unidades que estén a 10cm de un marcador podrán reclamarlo, en caso de duda se calculará la suma de las potencias de las miniaturas de las unidades que estén dentro de ese radio de 10cm de distancia.

Para reclamar un marcador al final de la partida **NO** es necesario que la unidad que esté controlándolo sea de infantería o infantería monstruosa con PU3+, podrá reclamarlo **cualquier unidad**.

En caso de controlar **el marcador con el cofre del tesoro**, se obtendrán **300 puntos de victoria adicionales**.

Los puntos de victoria se calculan de la forma habitual aunque **NO se podrán obtener puntos por capturar cuadrantes**.

* Los elfos silvanos **NO** pueden hacer uso de su bosque adicional en este escenario.

ESCENARIO 3: DIVERSIÓN CON BANDERAS

Cuando la batalla alcanza su clímax, ya no importan los cofres ni los juramentos rotos: solo los símbolos que aún ondean entre el humo y la sangre. Los estandartes se alzan como desafíos visibles, puntos de reunión y orgullo, y allí donde caen, la moral se quiebra. Los portaestandartes avanzan sabiendo que son faros de gloria... y blancos inevitables. Porque en este último enfrentamiento, la guerra no se decide únicamente por el número de muertos, sino por qué banderas siguen en pie al final.

Al inicio de cada partida, para elegir lado de mesa y para decidir quién empieza, se hará una única tirada de un 1d6, siendo el jugador ganador quien decida si elige lado de la mesa o elige quién empezar. El otro jugador se quedará con la elección que no haya elegido el jugador ganador. El jugador que eligió el lado, empezará a desplegar las unidades.

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 caso de que ambos ejércitos tengan exploradores se volverá a tirar 1D6 y el ganador decidirá si los despliega en primer o segundo lugar.

Este escenario es una **batalla campal a 6 turnos** de la manera habitual con la siguiente excepción:

Tan sólo se podrá reclamar un cuadrante si tienes MÁS portaestandartes que tu rival en ese mismo cuadrante. No se puede negar un cuadrante del rival si no tienes el mismo número (o mayor) de estandartes en él.

Si al finalizar la batalla tienes un PORTAESTANDARTE DE BATALLA en un cuadrante podrás RECLAMAR ESE CUADRANTE AUTOMÁTICAMENTE, salvo que tu rival también tenga a su portaestandarte de batalla en ese mismo cuadrante, que entonces para reclamarlo se tendrá que contar quién tiene más portaestandartes en ese cuadrante.

Este escenario es considerado una “batalla campal” por lo que los Elfos Silvanos **SI** pueden desplegar su bosque reglamentario en esta batalla. (*Tendrás que traer tu bosque*)

Las condiciones de victoria se obtienen de manera habitual salvo que en el caso de capturar **un cuadrante enemigo este valdrá 200 puntos** en lugar de los 100 habituales.



10) Clasificación:

En todas las partidas se reparten 6 Puntos de Torneo de la siguiente manera:

Diferencia de puntos	Resultado	Puntos Vencedor	Puntos Vencido
0-299	Empate	3	3
300-599	Victoria marginal	4	2
600-1.199	Victoria decisiva	5	1
1200+	Masacre	6	0

Campeón absoluto: En este torneo no hay separación entre categorías de “Mejor general” y “Campeón absoluto” siendo una única categoría para la cual, además de los puntos de batalla, contará lo siguiente:

- Puntuación de batallas: hasta 18 puntos en total (6 puntos por cada batalla).
- Pintura: de 0 a 4 puntos. Recibiendo un mínimo de 2 puntos todos los ejércitos completamente pintados (mínimo con un esquema de 3 colores). Los campeones de las categorías “Ejército mejor pintado” y “Mejor ejército” recibirán un total de 5 puntos.
- Amistad y juego limpio: 1 punto que cada jugador deberá asignar a uno de sus 3 oponentes al finalizar el torneo. Se concederá 1 punto adicional al campeón de la categoría “Lista más original”.
- Trasfondo: 1 punto por trasfondo presentado. El campeón de la categoría “Mejor trasfondo” recibirá un punto adicional.
- En caso de empate entre puntos entre dos o más jugadores se desempata usando la suma de todos los puntos obtenidos en batalla.

Segunda y tercera posición: Usando los mismos parámetros anteriormente descritos.

Ejército mejor pintado: Será valorado por la organización incluyendo menciones a los ejércitos que hayan llamado la atención de ésta y hayan estado cerca de hacerse con el premio.

Mejor ejército: Será valorado por la organización incluyendo menciones a los ejércitos que hayan llamado la atención de ésta y hayan estado cerca de hacerse con el premio. En esta categoría se valoran las conversiones, la cohesión visual del ejército así como la originalidad de este.

Os animamos a que nos enviéis fotos del ejercito junto a la entrega de la lista dando una breve explicación del concepto de éste así como fotos de las conversiones más notables para que podamos estar más atentos durante la evaluación.

Lista más original: Será valorado por la organización durante la corrección de listas, incluyendo menciones a las listas que hayan llamado la atención de ésta y hayan estado cerca de hacerse con el premio. Os animamos a que nos enviéis una descripción de los puntos originales de la lista junto a la entrega de esta así como su propósito para hacernos la labor más sencilla de cara a la evaluación (Ej: Mi hechicero de Nvl 4 va a jugar las tres partidas con Saber de las Bestias).

Mejor trasfondo: Será valorado por la organización incluyendo menciones a los trasfondos que hayan llamado la atención de ésta y hayan estado cerca de hacerse con el premio. El trasfondo no es obligatorio (si bien su entrega contribuye a un mínimo de un punto para la categoría de "Mejor general") y la fecha límite de su entrega será el 22 de marzo.

11) Anexo: Interpretación de reglas

En este anexo se describe como la organización interpreta las siguientes reglas cuya definición en el reglamento es poco clara y da lugar a dudas. En caso de recurrir a una consulta de arbitraje durante el torneo se seguirán estas guías.

• Huida y persecución

Se seguirá la siguiente secuencia.

1. Se estimará la dirección de huída antes de tirar ningún dado. Se determinarán las posibles cargas accidentales. En caso de dudas consultar al arbitraje.
2. La unidad perseguidora determinará si perseguir o no (Con el correspondiente chequeo de liderazgo).
3. El jugador que huye lanza los dados para saber la distancia de huida.
4. La unidad que huye lo hace siguiendo la línea imaginaria opuesta al oponente de mayor potencia (en caso de que haya varias opciones, el jugador reactivo escoge). Esta línea se llamará "Dirección de huida". Si en este camino hay unidades amigas u obstáculos, los intentará "bordear", desviándose lo mínimo posible y regresando lo antes posible a la dirección de huida. Para unidades enemigas el comportamiento es el mismo tratando de mantener una distancia de 10 cm. También puede pasar por "huecos" por los que pueda caber al menos 1 miniatura de la unidad. La unidad no deberá hacer este rodeo si el motivo es intentar evitar una unidad y la desviación no consiguiera avanzar en la dirección de huida, como por ejemplo si todo el movimiento se hiciera perpendicular a la dirección de huida.
5. La unidad que persigue se encara hacia la posición final de la unidad que ha huido. Si en la ruta directa hay otra unidad enemiga, entonces puede haber carga. Se medirá la distancia hacia esa otra unidad.
6. El jugador que persigue lanza los dados para saber la distancia de persecución y la comparará con la distancia del apartado (1). Si es igual o superior, entonces la unidad ha sido atrapada y destruida. A continuación, la comparará con la distancia del apartado (3). Si es igual o superior, entonces deberá hacer una carga contra esa unidad, usando todo el movimiento del que disponga para intentar maximizar el número de combatientes.

- **Huida de varias unidades que cargan.**

En caso de ser cargado por múltiples unidades y declarar huir como reacción a la carga (no si huyó por miedo/terror u otros motivos) el jugador reactivo elegirá de qué unidad se huye y se encara en dirección completamente opuesta a ésta. Sorteando unidades y obstáculos como se ha descrito en el apartado anterior.

- **Peanas de movimiento y medida**

Las peanas de movimiento NO se tendrán en cuenta a la hora de medir. Es decir, a la hora de medir una carga se deberá medir desde la peana de una de las miniaturas a la peana de otra miniatura de la unidad objetivo de la carga.

- **Medida de los ángulos de visión**

Consideramos que determinar los ángulos de visión de las unidades NO está prohibido por el reglamento. Por tanto, se puede hacer en cualquier momento tanto con las unidades propias como del adversario.

- **Captura de cuadrantes**

Una unidad sólo puede capturar un cuadrante a la vez independientemente de en cuantos se encuentre al finalizar la batalla. El cuadrante que más miniaturas de la unidad contenga es el que será capturado. En caso de dudas (mismo número de miniaturas) entre dos o más cuadrantes el cuadrante final sobre el que se sitúa será decidido aleatoriamente mediante 1d6.

- **Captura de portaestandartes de batalla**

Un estandarte de batalla se captura como cualquier otro estandarte. **Si el portaestandarte de batalla es retirado como baja en ese turno en activo** y la unidad contenedora resulta desmoralizada (o completamente destruida) y huye, el estandarte será capturado si la unidad decide perseguir.

Recordar que si la unidad es totalmente destruida pero sigue habiendo otras unidades en combate (combate múltiple) el estandarte no puede ser recogido.

