

Bases

I MARTILLO DE MAGRITTA



El **I TORNEO INDIVIDUAL "MARTILLO DE MAGRITTA"** tendrá lugar el **Sábado 27 de Junio de 2026**, desde las 08:30h de la mañana hasta las 21:00h de la noche, en el **Pabellón Municipal de Ajalvir** (c/ Víctor Hurtado S/N, provincia de Madrid) y será organizado conjuntamente por las asociaciones **Leyendas en Miniatura** y **Panzerhammer**. En este torneo se enfrentarán **116 jugadores** en **3 batallas** de **Warhammer Fantasy**, usando ejércitos de **2.000 puntos**, el **Reglamento Anotado** y los libros de ejército de **SEXTA AMPLIADA**.

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.

1) Inscripción	2
2) Precio	3
3) Horarios y Localización	3
4) Reglamento y Suplementos	3
5) Ejércitos	3
6) Representación de miniaturas y pintado	5
7) Listas	6
8) Misiones	6
1ª. Sólo un necio cree controlar los Vientos de la Magia	6
2ª. Aquí estoy y aquí me quedo	9
3ª. La sangre llegará al río	11
9) Emparejamientos	12
10) Clasificación	13
11) Deportividad y concursos	13
12) Patrocinadores, premios y sorteos	15
13) Comida	16
14) Resumen de Fechas Importantes	17

1) Inscripción

Para solicitar plaza en el **I TORNEO INDIVIDUAL "MARTILLO DE MAGRITTA"** tienes de plazo desde el **Lunes 23 de Marzo de 2026** (momento en que se publican estas bases) hasta el **Lunes 11 de Mayo de 2026**. Para inscribirte tienes que enviarnos un **correo individual** a Elmartillodemagritta@gmail.com con **tus datos básicos** (*nombre completo, nick si tuvieras, email, número de teléfono, grupo de juego si tuvieras y ciudad desde la que vendrás*). Al inscribirse se otorga a Leyendas en Miniatura y a Panzerhammer el permiso para compartir con los patrocinadores el correo electrónico de los participantes con el fin de hacerles llegar códigos o productos digitales.

Una vez hayamos recibido tu información procederemos a **confirmar las plazas** por orden de llegada mediante un correo de confirmación. Sólo tendrán plaza asegurada tantas personas como plazas ofertemos (116 en total). No obstante, quienes se inscriban después de estas plazas pasarán a formar parte de una **lista de espera**, por si algún jugador cancelara su reserva o por fuera posible abrir más plazas.

Tras la confirmación de la reserva y cierre de plazos de inscripción, tendrás hasta el **Sábado 16 de Mayo de 2026** para confirmar definitivamente tu plaza. Deberás enviarnos tu **lista de ejército** en formato entendible de BattleScribe/Army Builder (los archivos se actualizarán en la web de Leyendas en Miniatura para este evento, bájate la última versión que indicará explícitamente en la lista que está al día) o Excel (si usas lista alternativa este es el mejor método). La organización se reserva el derecho de retirar la plaza a cualquier jugador que no cumpla este requisito. También tendrás que pagar la **cuota de inscripción** mediante transferencia bancaria según indicaremos en el correo de confirmación. Agradeceremos que todos los trámites se realicen **lo antes posible** para poder realizar las revisiones y correcciones en caso necesario.

Si una persona con plaza tuviera que rechazarla -por el motivo que fuera- o la perdiera por no haber enviado su lista o pago a tiempo, la organización procederá a **contactar** con las personas que están en **lista de espera** para darle esa plaza. En caso de haber logrado plaza y haber pagado la cuota de inscripción, pero finalmente no se pueda acudir, sólo podremos devolver la cuota en caso de encontrar un jugador sustituto. Recuerda que es un torneo que organizamos de forma voluntaria y altruista. Nos hace mucha ilusión, pero para facilitarnos el trabajo es necesario que todos cumplamos los plazos.

También queremos informarte que si te inscribes en el evento aceptas que la organización del evento tiene derecho a realizar cuantas **fotografías** considere oportunas de las miniaturas y ejércitos de los jugadores, así como de los asistentes. Estas fotografías se emplearán para publicarse en redes sociales y otros sitios web para promocionar el evento y a las entidades colaboradoras.

Adicionalmente, no obtendrá plaza en este torneo ningún jugador que no cumpla unos estrictos valores de deportividad y en anteriores eventos de la

comunidad haya tenido un comportamiento inaceptable o haya sido detectado haciendo trampas deliberadas, tales como usar dados trucados, inventarse pergaminos de dispersión o usar otras unidades, equipo o costes diferentes a las que están recogidos en su lista de ejército. Es decir, la organización se reserva el derecho de rechazar una inscripción bajo su propio criterio.

2) Precio

La inscripción costará **25€**. Esta cantidad se destinará a **costes** de organización, **premios** y **sorteos**, teniendo en cuenta que en esta edición se va a hacer una inversión muy fuerte en adquisición de tableros y borriquetas que será el gasto principal.

3) Horarios y Localización

- 08:30h - 09:00h. Apertura y Emparejamientos Primera Ronda.
- **09:00h - 11:45h. Primera Partida.**
- 11:45h - 12:15h. Emparejamientos Segunda Ronda.
- **12:15h - 14:45h. Segunda Partida.**
- 14:45h - 16:15h. Descanso para comer.
- 16:15h - 16:45h. Exposición Pintura y votaciones.
- 16:45h - 17:00h. Emparejamientos Tercera Ronda.
- **17:00h - 19:30h. Tercera Partida.**
- 19:30h - 20:00h. Recuento de puntos por parte de la organización.
- 20:00h - 21:00h. Entrega de premios y clausura del torneo.

El torneo se celebrará el **Sábado 27 de Junio de 2026** Pabellón Municipal de Ajalvir cuya dirección es c/ Víctor Hurtado S/N, provincia de Madrid. La forma más fácil de llegar al lugar es mediante transporte privado. En los alrededores del pabellón municipal se puede aparcar con facilidad. Adicionalmente, es posible llegar en transporte público a través de la línea de autobuses interurbanos 256 desde Madrid.

4) Reglamento y Suplementos

Se utilizará el **Reglamento Anotado, SEXTA AMPLIADA**, Battlescribe y/o Army Builder, todo ello publicado en leyendasenminiatura.com.

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 con otros ejércitos. Los **Regimientos de Renombre** sólo se podrán jugar en un ejército de **Mercenarios** o en la lista de Marienburgo.

Los **Libros de Ejército** y **Erratas** permitidas serán las publicadas antes del Lunes 11 de Mayo de 2026. El listado completo de ejércitos es el siguiente:

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

Todo aquello que aún figure en el documento de erratas se considera vigente, provenga de las mismas, de las Reglas de Cortesía o de los cambios de Sexta Ampliada.

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

1. (3) Altos Elfos: Patrulla Marina; Cracia; Avelorn.
2. (2) Bretonia: Guerra de Caballeros Noveles; Caballeros Exiliados.
3. (6) Condes Vampiro: Clan Lahmia; Clan Necarca; Clan Strigo; Clan Von Carstein (Sylvania); Clan Dragón Sangriento; Costa del Vampiro.
4. (2) Elfos Oscuros: Incursores de Naggaroth; Culto de Slaanesh.
5. (2) Elfos Silvanos: La Furia del Bosque; Praderas del Sur.
6. (3) Enanos: Clan Real; Guardias de Undgrin-Ankor; Exiliados Enanos.
7. (1) Enanos del Caos: Incursión Esclavista.
8. (2) Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin; Tierras del Sur.
9. (5) Imperio: Culto de Ulric; Middenland; Ejército Cruzado; Marienburgo; Ejército Sigmarita.
10. (4) Orcos y Goblins: Tribus Goblin; Goblins Nocturnos; Machotez de Grimgor; Whaaagh de las Tierras Yermas.
11. (1) Demonios del Caos: Legión Demoníaca.
12. (1) Mortales del Caos: Horda de Archaon.
13. (1) Reyes Funerarios: Quatar.
14. (3) Skaven: Clan Eshin; Clan Moulder; Clan Pestilens.

Por regla general la tabla de organización de ejército permite para estos 2.000 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 hasta **2 Unidades Singulares**. El ejército Bretoniano y Mercenario pueden incluir un héroe adicional, como se explica en sus reglas. Recuerda que **NO SE PERMITEN PERSONAJES ESPECIALES**.

Los ejércitos Elfos Silvanos solo harán uso de la regla Emboscada Forestal en el primer escenario. Para ello necesitarán un bosque de máximo 15 cm en su dimensión más larga.

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** explicitado en SEXTA AMPLIADA y ser lo más **fieles** posibles al concepto original para facilitar al adversario que sean completamente **reconocibles**. Bajo ningún concepto se permitirá una miniatura que sea claramente un proxy de otra unidad, simplemente por beneficiarse de otras reglas (por ejemplo: Unos ballesteros ENANOS no son unos GNOMOS... ¡cómprate miniaturas nuevas, anda!).

Nota: Vamos a ser un poco laxos con el tamaño de las peanas de miniaturas individuales, dado que hasta ahora básicamente cada uno ha puesto lo que ha querido y cosas como los monstruos son complejos en función de la edición en que salieron. Eso no significa que se vaya a permitir emplear ejércitos con tamaños de peana de The Old World.

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 (los rellenadores son aceptables mientras sean una pequeña proporción de la unidad y encajen bien). 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.

Aquellos generales que no tengan su ejército pintado por completo no podrán obtener el **premio a ejército mejor pintado**.

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 quiere animar a presentar ejércitos completamente pintados. Para más detalles sobre esto, consulta el punto 11 de estas bases.

7) Listas

Cada jugador debe enviar por correo a la organización su lista de ejército **antes del Sábado 16 de Mayo de 2026 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 revisarla todas correctamente.

La organización se reserva el derecho de rechazar cualquier lista que atente contra el espíritu de deportividad que se pretende en este evento, 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](#), o en Army Builder, y solo se aceptará Excel para listas alternativas. Existe en nuestro blog un tutorial disponible sobre el uso de Battlescribe. Recomendamos su uso, pero si no lo has utilizado nunca, recuerda no dejar para el último día el hacer la lista. De esta manera te podremos resolver cualquier duda. La organización se reserva el derecho de retirar la plaza a cualquier jugador que no cumpla este requisito.

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

1ª. Sólo un necio cree controlar los Vientos de la Magia

En este escenario los ejércitos en campaña creen que las fluctuaciones de los vientos estarán a su favor, y se posicionan para presentar batalla. El escenario tendrá un despliegue oculto, ya que la tormenta mágica arrecia y es difícil creer lo que ves. Ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane decidirá su **zona de despliegue**, de acuerdo al siguiente diagrama:



Diagrama de despliegue

Tras decidir la zona de despliegue, los jugadores elegirán sus saberes y generarán hechizos. Los jugadores de Elfos Silvanos colocarán su bosque adicional. A continuación se procederá a hacer el **despliegue oculto**. Nótese que la única información a facilitar al rival antes de proceder con el despliegue oculto es la facción que se va a jugar y aquella que se desprenda de la generación de hechizos, no es necesario poner ninguna miniatura encima de la mesa de antemano (aunque habrá que resolver *Intrigas de la Corte* en caso de Altos Elfos).

Cada jugador tendrá una plantilla donde dibujará esquemáticamente su despliegue (mediante rectángulos por ejemplo). Se deberá indicar claramente de qué unidad y personaje se trata (especialmente si hay varias del mismo tipo de tropa pero con diferente equipo).

Una vez preparado el esquema, se procederá a desplegar sobre la mesa según los esquemas, y tras esto se facilitará la hoja al rival para que compruebe rápidamente que está de acuerdo a lo dibujado.

Las unidades de exploradores y marcadores de Salir desde Abajo se despliegan después de revelar los despliegues ocultos. En caso de que ambos jugadores tengan exploradores, decide con una tirada de 1D6 quién los coloca primero.

Para decidir quién empieza a jugar, ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Debido a la niebla mágica que se presenta al inicio de la batalla, hasta el final del turno 1 (del segundo jugador) se aplicará un -1 a impactar a todos los ataques

que empleen la Habilidad de proyectiles (incluidos aquellos que impactan a un valor fijo como Reyes Funerarios y Costa del Vampiro). De forma similar todos los proyectiles que usen plantillas (incluidos los de tipo cañón) considerarán todo lo que cubran como parciales a 4+, independientemente de si cubren peanas completas o no.

Al comienzo de los turnos 2 a 6 (del primer jugador, aunque aplicará durante el turno de ambos), habrá que comprobar los efectos de los vientos arremolinados mediante una tirada de 1D6 en la siguiente tabla:

1	Finos hilillos: Repentinamente los vientos de la magia parecen alejarse con fuerza. Se aplica un modificador de -2 a la tirada de lanzamiento de cualquier hechizo, o al nivel de energía de portahechizos. Los objetos mágicos (y rúnicos) quedan anulados, no se pueden activar y no proporcionan ninguna bonificación, funcionan como su equivalente mundano (en caso de tenerlo como las armas y armaduras).
2	Atraídos por los poderosos: Los vientos se desvían hacia aquellos destinados a grandes cosas. Todos los personajes y campeones obtienen un bonificador de +1 al Liderazgo, con un máximo de 10.
3	Estables y visibles: La volatilidad habitual ha desaparecido, y las criaturas mágicas lo perciben. No pueden producirse Fuerzas Irresistibles, Disfunciones, Dispersiones Irresistibles ni Dispersiones Catastróficas. Las criaturas Inestables/que se Desintegran pierden una herida menos de lo habitual (no acumulable al efecto de portaestandartes de batalla) y lo mismo ocurre con la Inestabilidad Demoníaca.
4	Espesos como zarcillos: Los vientos se espesan y hacen que los músculos pesen ralentizando a las tropas. Las unidades con un atributo de movimiento de 15 o menos restan 1D6cm a sus movimientos de marcha y carga (no cambia cuanto se mueve la carga fallida), y tiran 1D6 menos de lo normal para huir, perseguir, arrasar...mientras que las unidades con un atributo de movimiento de más de 15 o cuando vuelen restan 2D6cm a sus movimientos de marcha y carga (no cambia cuanto se mueve la carga fallida), y tiran 2D6 menos de lo normal para huir, perseguir, arrasar...los hostigadores ven penalizado su paso rápido de la misma forma cuando "marchan".
5	Gruesos y alcanzables: Los usuarios de la magia sienten una tremenda facilidad para potenciar sus dones. Tras hacer la tirada para lanzar cualquier hechizo (tenga éxito o no), los hechiceros (o sacerdotes funerarios) pueden lanzar un dado extra (y gratuito, no viene de la reserva de dados de magia); este dado gratuito puede causar Fuerza Irresistible junto a los demás dados pero en caso de obtener un 1 será una Disfunción automáticamente, que no se puede repetir de ninguna forma (es necesario haber lanzado algún dado para lanzar este dado adicional, y los sacerdotes funerarios simplemente verían su cántico automáticamente dispersado). A la hora de intentar dispersar un hechizo, se puede repetir uno de los dados siempre que no se haya obtenido de por sí un doble 1.

6	Una malla uniforme: Los vientos se deshilachan y alcanzan a todos los combatientes. Todos los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se consideran ataques mágicos y tienen poder de penetración (si ya lo tenían, aplican un -2 a la Tirada de Salvación por Armadura en vez de -1).
---	--

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes, general y cuadrantes*), con las siguientes bonificaciones:

- Si al final de la partida, **tienes** sobre el campo de batalla **más unidades básicas** que conserven **más del 50% de sus heridas** originales (y no estén huyendo) que tu rival, obtienes **200 puntos de victoria** adicionales. Si en vez de eso todas tus unidades básicas están sobre el campo de batalla (y no huyendo, aunque estén heridas), obtienes **300 puntos de victoria** adicionales.

2ª. Aquí estoy y aquí me quedo

La batalla es enconada y cada palmo de tierra implica sangre vertida. Si avanzas lo suficiente seguro que el enemigo huirá en desbandada, por lo que no dudes en plantar tu bandera en el frente de batalla. Las localizaciones de los **objetivos** se encuentran equidistantes, es decir, hay 45 cm entre ellos y al borde corto del tablero, y están a la misma distancia de ambas zonas de despliegue.



Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Ambos jugadores tirarán 1D6 y el ganador elegirá lado o elegirá quién de los dos empieza a **desplegar** (su oponente tendrá la otra elección). 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.

Para decidir quién empieza a jugar ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. Quien terminó antes de desplegar todas sus unidades (sin incluir personajes ni exploradores), tendrá un +1 en esta tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Todas las miradas están puestas en los objetivos, por lo que se aplican las siguientes reglas especiales:

- Mientras el **general se encuentre a 10cm o menos de un objetivo**, su aura de Liderazgo (y de marchar para no muertos) se ve aumentada a **45cm de radio**.
- Mientras el **portaestandarte de batalla** (o pagador) **se encuentre a 10cm o menos de un objetivo**, su aura de repetición de desmoralización (o los efectos especiales de no muertos y demonios) se ve aumentada a **45cm de radio**.
- Por cada **herida que sufra el portaestandarte de batalla/pagador** (tras salvaciones pero antes de heridas múltiples) lanza 1D6; **con 6+ puedes transferir esa herida a una miniatura en su misma unidad** (no se puede salvar de ninguna forma, ni regenerar), que se sacrifica para tratar de protegerlo. Dichas heridas cuentan igualmente para la resolución del combate. La miniatura "receptora" de la herida debe ser susceptible de sufrir heridas. NO se pueden transferir heridas sufridas por Inestabilidad. Sí se pueden transferir Heridas sufridas por el "rebote" de objetos como el Amuleto Negro o heridas con Golpe Letal. La herida transferida pierde propiedades como Golpe Letal o Heridas Múltiples.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandarte, general, cuadrantes*). De forma adicional, **cada jugador tratará de controlar los objetivos**, para lo cual deberá tener más potencia de unidad conjunta no huyendo a 10 cm del **marcador** en el momento de comprobar el control.

Al final del turno 6, **cada marcador de objetivo otorga 100 Puntos de Victoria adicionales**.

3ª. La sangre llegará al río

En este escenario el objetivo principal es acabar con el rival, y parece que Khorne estará complacido. Ambos jugadores tirarán 1D6 y el ganador elegirá lado o elegirá quién de los dos empieza a **desplegar** (su oponente tendrá la otra elección), de acuerdo al siguiente diagrama con **distancia reducida entre zonas de despliegue**:



Diagrama de despliegue

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

A la hora de **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.

Antes de determinar quién empieza jugando, cada jugador **elegirá y anotará de forma secreta tres** de los siguientes seis **objetivos**. Solo se pueden elegir objetivos alcanzables y para cumplirlos el objetivo debe ser destruido/alcanzado huyendo/retirado del campo de batalla, no serviría que salga huyendo de la mesa sin más. Si al inicio el rival no tuviera objetivos como para seleccionar 3, se contactará a la organización, que podrá asignar objetivos repetidos para completar los 3 (por ejemplo, destruir una segunda máquina de guerra).

- Destruir un personaje de tipo hechicero (valen sacerdotes funerarios, sumos sacerdotes funerarios, herreros rúnicos y señores de las runas).
- Destruir una máquina de guerra.
- Destruir una unidad de infantería que tuviera inicialmente 15 o más heridas.
- Destruir una unidad de caballería que tuviera una TSA de 3+ o mejor.
- Destruir una unidad voladora, caballería voladora o monstruo volador (de 4 heridas o más).
- Destruir un carro (de 4 heridas o más) o una unidad de carros.

Si (o **cada vez que**) un objetivo se cumpla “**cuerpo a cuerpo**”, el jugador puede revelarlo, y **la unidad que lo haya cumplido obtendrá odio** para el resto de la partida.

Para decidir quién empieza a jugar ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. Quien terminó antes de desplegar todas sus unidades (sin incluir personajes ni exploradores), tendrá un +1 en esta 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 descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes, general y cuadrantes*), con las siguientes bonificaciones:

- **El primer jugador en lograr cumplir sus 3 objetivos** (momento en que los revelará) obtendrá **300 puntos de victoria** adicionales. Si el otro jugador consigue **posteriormente** cumplir sus 3 objetivos, obtendrá en cambio **200 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.

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.

10) Clasificación

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

- **MASACRE** (diferencia de 1.200 o más puntos de victoria). El ganador se lleva 6 Puntos de Torneo, y el derrotado 0 Puntos de Torneo.
- **VICTORIA DECISIVA** (diferencia entre 600 y 1.199 puntos de victoria). El ganador se lleva 5 Puntos de Torneo, y el derrotado 1 Punto de Torneo.
- **VICTORIA MARGINAL** (diferencia entre 300 y 599 puntos de victoria). El ganador se lleva 4 Puntos de Torneo y el derrotado 2 Puntos de Torneo.
- **EMPATE** (diferencia de 299 o menos puntos de victoria). Ambos jugadores puntúan 3 Puntos de 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 y de la Lista Más Amistosa. Los empates en Puntos de Torneo de la clasificación general se dirimirán empleando los Puntos de Victoria 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.

Para el recuento de puntuaciones se contará con **Encuesta Online** (un Formulario de Google) que se enviará al teléfono de todos los jugadores y estos deberán rellenar durante el torneo. Si algún jugador/a y su rival tuvieran algún problema, deberán ponerse en contacto con la organización del evento.

11) Deportividad y concursos

Tradicionalmente, el trofeo al Jugador Más Deportivo suele tener múltiples empates por ser difícil de otorgar y a veces se usa un tanto "de relleno", ya que en un torneo de estas características **se entiende que todos los jugadores son deportivos en todo momento**. Por ello, se otorgará en vez de eso un título de **Lista Más Amistoriginal**, valorando en ello tanto la organización de la misma, que pueda ser innovadora, interesante, atípica o agradable de enfrentar. Este título será otorgado por un jurado compuesto por miembros de la organización.

Adicionalmente, se recuerda a todos los jugadores 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. Para esto último, se recuerda que ambos jugadores pueden usar los dados, reglas y plantillas del rival, pues son de uso compartido. 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.

Por otro lado, habrá varios concursos donde se elegirán los títulos de **Ejército Mejor Pintado, Unidad Mejor Pintada, Miniatura Mejor Pintada, Mejor Conversión y Mejor Trasfondo**. Es obligatorio que todos los jugadores expongan sus ejércitos sobre el tablero en que se encuentran al acabar la segunda ronda (que se aprovechará para fotografiarlos). No exponerlo podrá conllevar sanciones a discreción de la organización.

El **Ejército Mejor Pintado** conlleva un trofeo y será elegido por los propios jugadores participantes del evento. Para ello, cada jugador podrá emitir un único voto (que no podrá ser a sí mismo) a través de un cuestionario online que se pondrá a disposición de los jugadores el mismo día del evento. En caso de empate en las votaciones, el jurado compuesto por miembros de la organización decidirá a criterio propio quién es el ganador entre los jugadores más votados. Están excluidos de este concurso los ejércitos pintados por encargo.

Los títulos de **Unidad Mejor Pintada, Miniatura Mejor Pintada y Mejor Conversión** llevan aparejados un diploma y serán otorgados de forma discrecional por un jurado compuesto por miembros de la organización. Para los dos primeros, se valorará el trabajo realizado a través del nivel de las técnicas de pintura, la espectacularidad y originalidad de los modelos, así como lo adecuado de la peana y el respeto al trasfondo. Para la mejor conversión se valorará la idea conceptual, la dificultad y la destreza técnica. Todos los jugadores que quieran participar en estos concursos deben hacer llegar a la organización por correo electrónico una fotografía de cada candidatura (máximo una por categoría). Se aceptarán todas las candidaturas recibidas hasta el Lunes **15 de junio de 2026**, incluido. Sólo se aceptarán trabajos propios, nada de encargos a terceros.

También habrá un título al **Mejor Trasfondo**, por lo que se garantiza a cualquier jugador que desee enviar un pequeño trasfondo con su lista de ejército lo verá publicado en Leyendas en Miniatura en fechas posteriores al torneo. Este título también será otorgado por un jurado compuesto por miembros de la organización. Para que el trasfondo enviado pueda ser leído por todo el jurado a tiempo, se ha de enviar como tarde el Sábado **6 de Junio de 2026**. Este año, para facilitar la labor del jurado, exigiremos unos criterios de formato: El documento debe enviarse en formato Word o PDF y la extensión máxima del texto será de tres páginas, con márgenes normales, interlineado sencillo y letra de tamaño 12. Aunque se permiten fondos, marcas de agua, fotografías o dibujos, el jurado SÓLO VALORA EL TEXTO. Se puede acompañar el texto con otros formatos (como audio o vídeo) pero el jurado solo valora el texto. Deberá incluirse un título y se agradece que el nombre del autor no figure en el documento (el jurado no conoce quién escribe qué). Si alguien desea utilizar Inteligencia Artificial para que le ayude con su relato, se ruega sea honesto y lo diga, no será candidato al título pero el relato puede ser igualmente entretenido, y por tanto leído y publicado.

12) Patrocinadores, premios y sorteos

Por experiencias previas, sabemos que tiene una gran acogida el no otorgar premios directos por ninguno de los títulos descritos anteriormente, más allá del diploma correspondiente y/o su posible trofeo. En esta ocasión no será diferente, y no se otorgarán premios directos por posición, sino que el material será otorgado mediante un **sorteo aleatorio**. Si la organización cuenta con premios de sobra, es posible que se otorgue un reconocimiento adicional a las diferentes categorías (pero esto no se garantiza previamente).

También en ocasiones anteriores se ha comprobado que los asistentes suelen preferir que haya premios para todos, a modo de detalle o recuerdo, por encima de algunos premios de mayor valor solo para unos pocos, y que en muchas ocasiones acaban a la venta en mercados de segunda mano. La organización va a hacer todo lo que esté en su mano para que una vez más haya **al menos un premio o detalle para todos los participantes**, y por ello esta vez cuenta con múltiples patrocinadores, que han querido colaborar en esta iniciativa que pretende potenciar una afición común. Por ello **se quiere agradecer enormemente su colaboración a todos los PATROCINADORES**:

-

El sistema de sorteo será sencillo:

- 1) Se colocará en una urna los nombres de los jugadores que tengan todo su ejército pintado (*recuerda, queremos fomentar ejércitos completamente pintados*).
- 2) Se irán extrayendo los nombres de los jugadores de uno en uno (o en pequeños grupos).
- 3) Los jugadores agraciados se acercarán a la mesa de los sorteos y escogerán aquel producto que deseen de entre todos los ahí dispuestos.
- 4) Una vez todos los jugadores con ejércitos pintados hayan escogido premio, les tocará el turno a los jugadores que no tengan el ejército COMPLETAMENTE PINTADO. Sus nombres estarán en otra urna aparte y el procedimiento será el mismo que el de los jugadores con todo pintado.

Este sistema garantiza que todos los jugadores tendrán su premio, pero aquellos que traigan la lista completamente pintada van a poder elegir entre más premios al salir antes su nombre.

Por otro lado, si alguna persona quiere aportar de forma totalmente voluntaria material para los sorteos, como dados, miniaturas, peanas, escenografía, libros, material para conversiones, etc., será bienvenido y sorteado. Estas donaciones tendrán que ser consultadas con la organización previamente, para poder gestionarlo de forma adecuada.

13) Comida

El día del torneo tendremos un máximo de 90 minutos para comer, pero queda a la libre elección de cada jugador dónde va hacerlo. La organización no se responsabiliza de este aspecto y por tanto no nos hacemos cargo de si un jugador quiere comer en determinado restaurante, comerse un sándwich en la puerta o hacer huelga de hambre. Sea cual sea la elección de cada jugador, se exigirá puntualidad para cumplir debidamente los horarios. Recomendamos a los jugadores que gestionen sus propias reservas de manera previa al evento, ya que la oferta de restauración próxima al evento no es muy amplia. Recordamos que no se permitirá jugar a aquellos que muestren signos evidentes de estar bajo los efectos del alcohol o las drogas.

En cualquier caso, desde la organización se ha preparado un listado con algunos lugares próximos donde poder ir a comer:

- Ajalvir:
 - Sport Bar (en frente del pabellón): Bocatas, hamburguesas, raciones, etc.
 - La Trama (10 min a pie): bar de pueblo.
 - Jurassic Pan (15 min caminando): bar de pueblo, bocatas, hamburguesas, perritos calientes, platos combinados, raciones, etc.
- Cobeña:
 - La Frontera (5 min en coche): Restaurante de comida centroamericana.
 - El Refugio (5 min en coche): Restaurante tradicional.
- Paracuellos:
 - Centro comercial Miramadrid (9 min en coche): 4-5 Restaurantes, buffet sushi, italiano, BK, Telepizza, etc.
 - Dominos pizza (10 min en coche, difícil aparcar).
 - Mercadona (7 min en coche).
- Daganzo:
 - Mercadona (7 min en coche).
- Algete:
 - Dominos pizza (10 min en coche).
- "Torrejón de Ardoz":
 - Centro comercial Parque corredor (10min en coche): Ginos, Tagliatella, Goiko, BK, McDonald's, Sushi, Kebab, pans and company, Popeye, Don G, TGB, etc.

14. Resumen de Fechas Importantes

- **Lunes 23/02/2026.** Primer anuncio.
- **Lunes 16/03/2026.** Anuncio previo.
- **Lunes 23/03/2026.** Publicación de bases y apertura de inscripciones.
- **Lunes 11/05/2026.** Plazo máximo de inscripción. Última actualización aplicable de erratas.
- **Sábado 16/05/2026.** Plazo máximo de envío de listas y pagos.
- **Sábado 06/06/2026.** Plazo máximo de presentación de trasfondos.
- **Lunes 15/06/2026.** Plazo máximo de envío de candidaturas a concursos artísticos.
- **Sábado 27/06/2026.** Torneo.

[Enlace online a las bases](#)