



TORNEOSWARHAMMER.COM



MOONEYES
WARGAME

TORNEOSWARHAMMER.COM



Reglas para los participantes

Inscripciones

Fechas e inscripción

- **Fecha del torneo:** sábado, 5 de septiembre de 2026
- **Lugar:** Logroño, Avenida República Argentina, 66 (Polideportivo Las Gaunas)
El evento se desarrollará dentro del marco de las VI Jornadas de Ocio Entre Viñas anda el Juego, un evento de ocio general familiar, durante los días 4, 5 y 6 de septiembre.
- **Fecha de apertura de inscripciones:** domingo, 12/07/2026 a las 22:00
- **Fecha límite para entrega de listas y pagos:** domingo, 16/08/2026 a las 23:59
- **Precio:** 20 € por participante
El pago deberá hacerse al nº 643 03 68 03, incluyendo como concepto "WFB + Nombre y Apellidos"
- Las inscripciones deberán enviarse al correo: warlogs@gmail.com indicando
 - Nombre y apellidos:
 - Nick de guerra:
 - Club de juego:
 - Ciudad:
 - Teléfono:
 - E-mail (si se va a utilizar uno diferente):
- Una vez hecha la inscripción, si un jugador no envía la lista ni realiza el pago antes de la fecha citada, perderá su plaza la cual pasará al siguiente jugador en lista de espera.
- Por razones de logística y organización, si un jugador inscrito y con el pago realizado desea renunciar a su plaza, sólo se devolverá la inscripción si la renuncia se realiza antes del 16 de agosto.
- Es caso de quedar plazas vacantes, la organización se reserva la posibilidad de ajustar las fechas mencionadas.

Nº de Jugadores

- Hasta 30 participantes

Horario

- 9:00-9:15 > Recepción de participantes
- 9:15-11:30 > Primera partida
- 11:45-14:00 > Segunda partida
- 14:00-15:30 > Descanso para comer
- 15:45-18:00 > Tercera partida
- 18:30 > Entrega de premios

Reglas del torneo

Espíritu del torneo

- Darse de palos en modo buen-rollista, tratando de evitar listas extremas y el uso torticero de las reglas de juego.
- De cara a agilizar las partidas y simplificar situaciones, mantenemos uno de los lemas del torneo: "Lucha como en 6ª, huye como 7ª".
- Aunque la categoría principal se decidirá por batallas, no consideramos nuestro torneo como un evento de juego competitivo, así que habrá diferentes categorías premiadas como reconocimiento a los diferentes aspectos del hobby: pintura, personalización, trasfondo...

Reglamento y listas permitidas

Para las reglas, listas de ejércitos, tamaño de peanas, etc, nos apoyaremos en el proyecto de [Sexta Ampliada de Leyendas en Miniatura](#):

- Se utilizarán las reglas de Warhammer Fantasy 6ª edición recogidas en el "Reglamento Anotado".
- Se utilizarán las listas de ejército recogidas en Sexta Ampliada.
- Para el envío de listas, se admitirá como formato el Army Builder y html, con la configuración para listas de Sexta Ampliada.

Si hubiera que hacer algún ajuste para corregir puntos o equipo, a causa de errores en la configuración de los ficheros, enviadlo como observaciones junto al correo.

Lucha como en 6ª, huye como en 7ª...y mete estandartes como nunca.

- Se incluirá un anexo de reglas de 7ª edición para la resolución de las siguientes situaciones:
 - **Persecuciones y huidas:** se aplicará el sistema de 7ª edición.
 - Chequeos del **Portaestandarte de Batalla:** también se repiten los chequeos de miedo, terror, pánico y estupidez.
 - **Marchas de hostigadores** y personajes individuales: no se puede marchar siempre.
 - **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 están permitidas las listas alternativas de los libros de ejército; sólo el material de Sexta Ampliada.
- **No** se permite incluir **personajes especiales**.
- **Sólo se** permite incluir **unidades de renombre** en el ejército "**Mercenarios**".

Partidas

- **3 partidas**, de 2h 15' como máximo incluyendo despliegues, con diferentes objetivos y particularidades.
- Las partidas se jugarán en mesas con **escenografía variada y asimétrica**, por lo que los jugadores se pueden encontrar mesas cuya escenografía sea completamente diferente a la anterior.

Puntos de Lista

- La organización otorgará a cada lista una categoría **entre 1 y 5 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, 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 para escoger quien mueve en primer lugar.
- Nota: Estos puntos no se suman a la clasificación final del torneo, sólo servirán para resolver un empate hacia el jugador que tenga más Puntos de Lista.

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 Torneo"** de múltiples jugadores, la organización realizará los emparejamientos 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.

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 o peanas 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. Tampoco 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, estandartes mágicos o habilidades "ocultas" de personajes).

Reglas de la casa y normas de cortesía

- 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 de 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 incomodidad, por lo que se respetuoso, mantén cierta distancia para que puedan sentirse cómodos durante la partida y deséales suerte a ambos.

Elemento de escenografía personalizado

- 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.

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 mejor puesta en escena entre personalización y pintado (se tendrá más en cuenta la personalización que el pintado).
- **Ejército Mejor Pintado:** ejército con mayor puntuación de pintado.
- **Mejor Miniatura:** miniatura individual más destacada.
- **Mejor Regimiento:** regimiento con mejor presencia de entre todos los ejércitos.
- **Mejor Elemento de Escenografía:** elemento más destacado, dando preferencia a las creaciones más artesanales.
- **Mejor Filler:** filler más destacado de entre todos los ejércitos.
- **Mejor Rival:** jugador mejor puntuado por parte de sus rivales.
- **Mejor Trasfondo:** trasfondo que más nos guste.
- **Mejor Cosplay:** jugador mejor caracterizado.
- **Lista "In Love":** para la lista que más nos emocione.

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.

IV Torneo Warhammer Fantasy Battles

VI Jornadas Entreviñas Anda el Juego

Los jueces determinarán con sus votos el trasfondo premiado.

El objetivo de esta categoría es premiar la creatividad de los participantes, no la calidad de las herramientas utilizadas para redactar el texto. El jurado valorará especialmente los trasfondos con personalidad propia, ideas originales y una clara aportación del autor. Los textos excesivamente genéricos o carentes de creatividad podrán recibir una valoración inferior.

Esta categoría no da puntos de torneos, sino que sirve como invitación para que los compañeros a los que les gusta contar la historia de su ejército puedan sumergirse en ello.

Premio al “Mejor Cosplay”

La temática de Entre Viñas de este año, son los cuentos de los Hermanos Grimm, pero os lo decimos sólo para quitaros la vergüenza y dejaros caer que habrá durante el evento otras personas caracterizadas.

Para hacer el torneo más inmersivo, se otorgará un premio al jugador que acuda con la mejor caracterización de acuerdo a su ejército.

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 de puntos habituales. Sí 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**: 75 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.

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.

Diferencia Puntos Batalla	Categoría Victoria	Puntos de Torneo para el ganador	Categoría Derrota	Puntos de Torneo para el perdedor
>=1200	Masacre	10	Aniquilado	0
[900-1199)	Victoria Decisiva II	9	Derrota Decisiva II	1
[600-899)	Victoria Decisiva I	8	Derrota Decisiva I	2
[400-599)	Victoria Marginal II	7	Derrota Marginal II	3
[200-399)	Victoria Marginal I	6	Derrota Marginal I	4
[0-199]	Empate	5	Empate	5

1ª Batalla: El Éxodo

Desesperados por años de sufrimiento bajo el dominio de Sylcred, numerosos habitantes de la comarca han cargado todas sus pertenencias en viejos carruajes con la esperanza de abandonar estas tierras malditas. Sin embargo, el Señor de los Muertos ha enviado a sus huestes para interceptarlos, decidido a no permitir que ningún superviviente escape de su reino de terror. Los ejércitos que llegan a la comarca deberán decidir si emplean parte de sus fuerzas en proteger a los refugiados o continúan su avance contra el enemigo.

Despliegue: se seguirán las reglas habituales de despliegue

Reglas especiales: En lugar de puntuar la ocupación de cuadrantes, cada mesa contará con tres carros de refugiados. Una unidad con potencia de unidad 10+ y estandarte, podrá comenzar a controlar un carro si, al finalizar su fase de movimiento, sitúa su portaestandarte sobre él. Si al inicio de su siguiente turno continúa en esa posición sin haber huido ni entrado en combate, el carro se considerará liberado, se retirará del campo de batalla y otorgará 100 puntos.

2ª Batalla: El Alzamiento de los Campeones

Con los caminos libres de refugiados, los diferentes ejércitos comienzan a disputar el control de la comarca. Cada general pretende que sea su ejército quien pase a la historia como el verdadero libertador de Entreviñas, provocando continuos enfrentamientos entre aliados circunstanciales y viejos rivales.

Despliegue: se seguirán las reglas habituales de despliegue.

Reglas especiales: En lugar de utilizar las reglas habituales de ocupación de cuadrantes, cada cuadrante será controlado por el jugador que posea un mayor **número de unidades con estandarte**.

El **Portaestandarte de Batalla** también contará como una unidad con estandarte a estos efectos. En caso de empate, ninguno de los jugadores controlará dicho cuadrante.

Nota: no se contarán los estandartes capturados a otras unidades, ni los recuperados de unidades amigas.

3ª Batalla: La Última Esperanza

Tras semanas de enfrentamientos, la suerte de la comarca está a punto de decidirse. Los últimos defensores de Sylcred y los ejércitos que han acudido para acabar con su reinado libran la batalla definitiva. Cuando el sol se oculte, solo uno de los bandos decidirá el destino de Entreviñas.

Despliegue: se seguirán las reglas habituales de despliegue.

Reglas: se seguirá el mismo funcionamiento de reglas y puntuaciones genéricos que en una **batalla campal**, pero aplicando las **puntuaciones indicadas en estas bases**.

4 HUIDA Y PERSECUCIÓN

Cuando todas las unidades derrotadas hayan efectuado el pertinente *chequeo de desmoralización*, las que hayan quedado desmoralizadas tendrán que huir y las victoriosas tendrán que perseguirlas para intentar acabar con ellas por la espalda.

Primero tendremos en cuenta el caso en el que todas las unidades desmoralizadas estén huyendo en la misma dirección, pues se trata del más común. En la página 44 explicaremos qué sucede cuando varias unidades huyen en direcciones diferentes.

La secuencia de acción de este decisivo momento de la batalla es la siguiente:

SECUENCIA DE HUIDA Y PERSECUCIÓN

- Las unidades victoriosas que no quieran perseguir deberán efectuar un chequeo para conseguirlo.
- Tira los dados para determinar la distancia de huida de cada unidad que huya.
- Tira los dados para determinar la distancia de persecución de cada unidad que persiga.
- Retira del campo de batalla todas las unidades que huían que hayan sido alcanzadas por sus perseguidores.
- Mueve las unidades que huyan y que hayan conseguido sobrevivir en dirección opuesta a la de su unidad perseguidora.
- Mueve las unidades perseguidoras de forma que sigan a las unidades a las que persiguen.

DECLARAR

LA INTENCIÓN DE PERSEGUIR

Normalmente, si una unidad vence un combate y todas las unidades enemigas que participaban en él resultan desmoralizadas y huyen, la unidad vencedora tendrá que perseguirlas. Ten en cuenta que una unidad solamente podrá perseguir si todas las unidades enemigas participantes en el combate resultan desmoralizadas y huyen; con que una sola unidad se mantenga firme y siga luchando, la unidad victoriosa no podrá perseguir.

Aunque una unidad pueda perseguir, el jugador que la dirige puede preferir no hacerlo. Una unidad tendrá que perseguir siempre que tenga la posibilidad de hacerlo; para evitarlo, la unidad deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* (L). Esta situación representa que el líder de la unidad ordena a sus soldados que permanezcan en su puesto a pesar de que su naturaleza les pida salir corriendo detrás del enemigo para destruirlo. En caso de superar el chequeo, la unidad podrá permanecer inmóvil en vez de perseguir.

Las unidades no están obligadas a perseguir si están defendiendo un muro, un seto o cualquier otro obstáculo o fortificación similar. Dado que la unidad tendría que abandonar la seguridad de su posición defensiva para per-

seguir, ¡sus guerreros tienen una buena razón para reprimir su ímpetu! En este caso, el jugador puede decidir libremente si desea que su unidad persiga o no.

DETERMINAR

LA DISTANCIA DE HUIDA

Es imposible determinar con exactitud qué distancia recorrerán las unidades que huyen, puesto que los soldados que la integran ya no operan como una unidad, sino que huyen como una masa aterrorizada. Para representar esto, se efectúa una tirada de dados para determinar la distancia que la unidad recorre en su huida. Si la unidad tiene un atributo de Movimiento de 15 cm o menos, tira 5D6. Si el valor del atributo de Movimiento es superior a 15 cm, tira 8D6. El resultado total obtenido en los dados es la distancia en centímetros recorrida por la unidad que huye.

Determina la distancia de huida de cada unidad del combate obligada a huir, pero no muevas las miniaturas todavía. En caso de que hubiera más de una unidad implicada en el combate, es de gran ayuda dejar junto a cada una de ellas los dados que indican la distancia que ha huido.

DETERMINAR

LA DISTANCIA DE PERSECUCIÓN

Al igual que la huida, una persecución es una acción precipitada y desorganizada, por lo que tendrás que efectuar una tirada de dados para determinar la distancia recorrida por las unidades que persiguen. Tras determinar la distancia de huida de todas las unidades que huyen, pero antes de moverlas, las unidades victoriosas tendrán que determinar su distancia de persecución. Tira 5D6 u 8D6 para determinar la distancia de persecución de cada unidad en función de lo explicado en el apartado anterior.

RETIRAR LAS UNIDADES

QUE HUÍAN Y HAN SIDO ALCANZADAS

Toda unidad victoriosa que obtenga en la tirada de persecución un resultado igual o superior a la tirada de huida de la unidad a la que persigue aniquilará completamente a dicha unidad: todos los guerreros de esta habrán sido eliminados mientras huían o se habrán dispersado sin posibilidad de volver a reorganizarse.

MOVIMIENTO DE HUIDA

Se considera que aquellas unidades que huyen y han obtenido en los dados una distancia de huida mayor que la distancia de persecución de su enemigo o que huyen pero no han sido perseguidas, habrán escapado. Tendrán que realizar un giro inmediatamente (como si se tratase de una maniobra de giro) para quedar encaradas en la dirección opuesta a la de la unidad enemiga de la que huyen y correr tan rápido como les sea posible. En caso de haber estado trabadas en combate con más de una unidad rival, tendrán que huir en la dirección contraria a la de la unidad con mayor *potencia de la unidad*, tal y como se muestra en el diagrama 43.1 (en caso de que haya más de una unidad con la misma *potencia de la unidad*, tira un dado para determinar de cuál de ellas huye).

Las unidades que huyen abandonan su formación y se alejan a la desesperada del enemigo con la única intención en mente de no ser destruidas. Aunque las unidades que huyen lo hacen en desbandada, a efectos de juego es conveniente mantenerlas en formación. Haz que la unidad pivote sobre su eje central de forma que quede encarada en la dirección en la que tiene que huir y, a continuación, muévela la distancia indicada en la tirada de dados.

Debido a su formación abierta, las unidades que huyen ignoran cualquier penalización al movimiento por los obstáculos o el tipo de terreno (a excepción del terreno impasable).

Las unidades que huyen tienen que alejarse del enemigo que las ha derrotado de forma que la parte más cercana de la unidad quede a 5D6 u 8D6 centímetros de él y que queden encaradas en la dirección contraria.

Las unidades que huyen moverán directamente a través de las unidades amigas, de las unidades enemigas que también estén huyendo y de toda unidad enemiga con una *potencia de la unidad* de 5 o menor. Las unidades que huyen que quedarían en medio de otras unidades al finalizar su huida han de colocarse más allá de estas (como se indica en el diagrama 41.1). Si este movimiento adicional implica que la unidad que huye queda en medio de otra unidad, vuelve a moverla más allá de esta segunda unidad (como se indica en el diagrama 42.1) y repite este procedimiento las veces que haga falta.

Las unidades que huyen que se vean obligadas a atravesar una unidad enemiga que no esté huyendo y que tenga una *potencia de la unidad* mayor de 5 resultarán destruidas en cuanto entren en contacto con dicha unidad (consulta el diagrama 41.2).

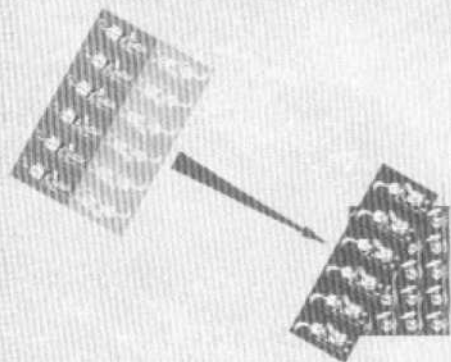
Igualmente, las unidades que huyen resultarán destruidas en el mismo instante en el que entren en contacto con un elemento de escenografía impasable. Se considera que los soldados mueren al caer a las traicioneras aguas o por un precipicio o que se dispersan de forma definitiva al intentar rodear el elemento que bloquea su huida.

La única excepción a estas reglas se da cuando la unidad queda desmoralizada en un combate contra varias unidades rivales y se ve obligada a huir a través de alguna de las



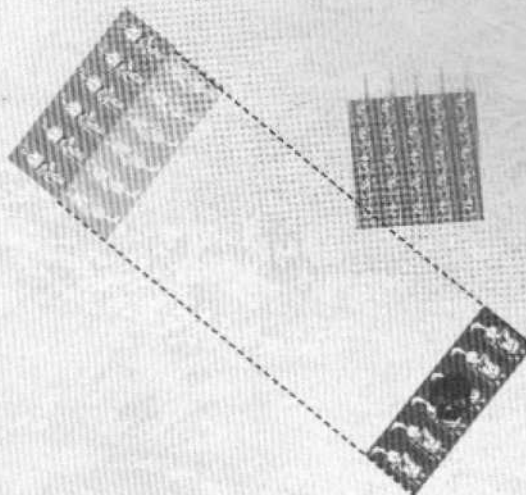
unidades con las que acaba de combatir (como, por ejemplo, una unidad derrotada por dos unidades enemigas, una que le ataca por el frente y la otra por la retaguardia), en cuyo caso podrá pasar a través de ellas, tal y como se ha descrito anteriormente.

41.1 - Huir a través de unidades



El movimiento de huida de los finetes de lobo los dejaría en medio de una unidad amiga, así que deben ser colocados más allá, hasta que no queden en medio de la unidad.

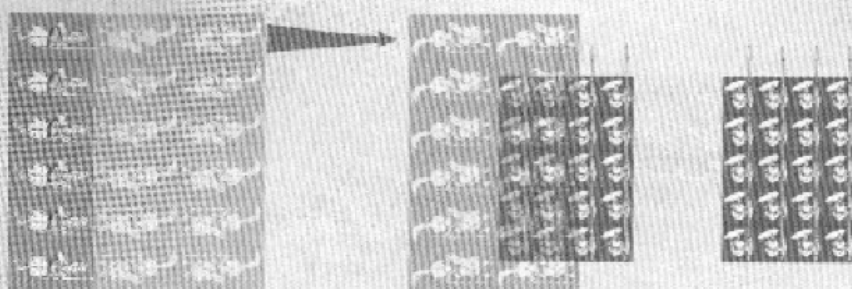
41.2 - Huir a través de unidades enemigas o terreno impasable



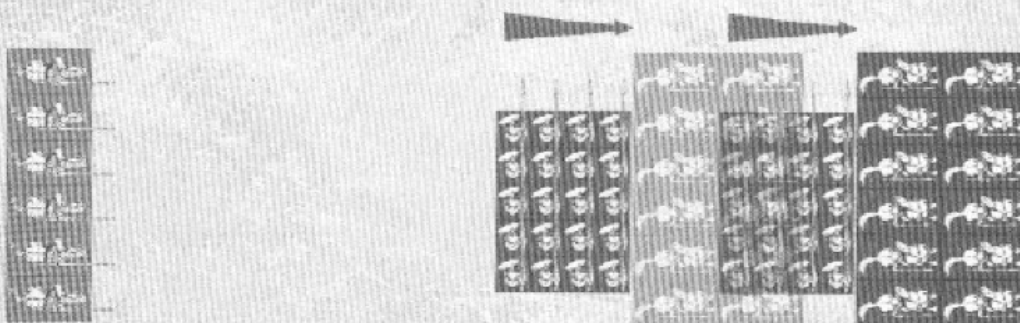
Como los finetes de lobo se ven obligados a huir a través de una unidad enemiga con una *potencia de la unidad* mayor de 5, resultarán destruidos.

También resultarían destruidos en caso de que en su huida entrasen en contacto con algún elemento de escenografía impasable.

42.1 - Huir a través de unidades 2



El movimiento de huida de los jinetes de lobo acaba en medio de la primera unidad amiga, por lo que deberán colocarse más allá de donde están los Goblins.



Como de esta manera también acabarían en medio de una segunda unidad enemiga, el movimiento de huida de los jinetes de lobo continúa hasta que la unidad no quede en medio de ninguna de las dos unidades de Goblins, que tendrán que llevar a cabo un chequeo de pánico (tal y como se describe en la sección Psicología).



MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN

Las unidades perseguidoras pivotan sobre su eje hasta encararse en la dirección en la que huye la unidad enemiga y avanzan toda la distancia indicada en los dados (5D6 u 8D6 cm, como en el caso de las unidades que huyen) en la misma dirección que la unidad a la que estén persiguiendo (consulta el diagrama 43.1).

Los perseguidores moverán toda la distancia de persecución a menos que tropiecen con un nuevo enemigo (consulta el apartado "Persecución de un nuevo enemigo" en la página 45), con unidades amigas o con terreno impasable, en cuyo caso se detendrán inmediatamente. Los perseguidores ignoran cualquier penalización al movimiento por los obstáculos o el tipo de terreno (a excepción del terreno impasable): su victoria les da el ímpetu necesario para perseguir a sus enemigos.

En ocasiones, las diferentes unidades perseguidoras pueden estorbarse en su camino. En estos casos, muévelas en orden decreciente de *potencia de la unidad*.

ARRASAMIENTO

Las unidades **que carguen** al combate y acaben con todas las unidades enemigas implicadas en él en esa misma fase de combate habrán aniquilado al enemigo y podrán realizar un movimiento de persecución incluso aunque no haya nadie a quien perseguir. Este movimiento se denomina movimiento de arrasamiento y representa el ímpetu de la unidad y su sed de sangre.

Las unidades que realicen este tipo de movimiento moverán 5D6 u 8D6 centímetros (en función de su atributo de Movimiento) hacia delante, como si estuvieran persiguiendo a una unidad que huye. En estos casos, sin embargo, la unidad no está obligada a perseguir, es decir, que el jugador que la controle puede decidir libremente si perseguir o mantener la posición siempre que no haya unidades que perseguir.

PERSECUCIÓN

FUERA DEL CAMPO DE BATALLA

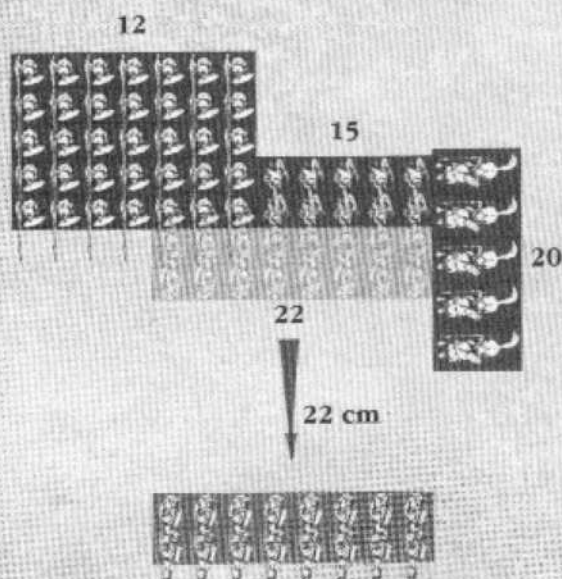
Las unidades que entren en contacto con cualquiera de los bordes de la mesa de juego abandonarán el campo de batalla inmediatamente.

Dichas unidades regresarán al campo de batalla en su siguiente fase de movimiento (en la subfase de resto de movimientos) por el mismo punto por el que lo abandonaron y encaradas hacia el interior del campo de batalla. La parte trasera de la peana de su última fila deberá quedar en contacto con el borde de la mesa.

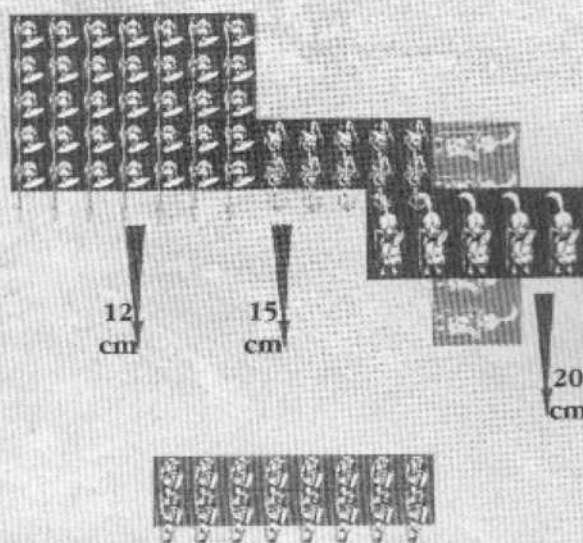
Estas unidades no podrán efectuar cargas, ya que para cuando entren en el campo de batalla se habrá pasado la oportunidad de declararlas. No obstante, podrán moverse con normalidad (pero no *marchar*) y participar en el turno de la manera normal.

En cualquier caso, muevan o no, se considera que las unidades han movido a efectos del disparo.

43.1 - ¡Perseguidles!



La unidad que huye ha obtenido en los dados un resultado total de 22, que es mayor que la tirada de cualquiera de sus perseguidores. Por tanto, la unidad girará y se moverá directamente hacia atrás, ya que la unidad enemiga con una mayor potencia de la unidad está justo enfrente de ella.



Ambas unidades de Goblins de infantería persiguen en línea recta al enemigo que huye. Los jinetes de lobo pivotan sobre su eje central y avanzan tras la unidad que huye. Debido al pivoteo que han realizado, los jinetes de lobo podrían acabar en contacto con la unidad que huye; en este caso, deberán detenerse obligatoriamente a 1 cm de dicha unidad. No podrán aniquilar a la unidad que huye porque su distancia de persecución obtenida en los dados es menor que la distancia de huida del enemigo.

PERSECUCIÓN DE UN NUEVO ENEMIGO

Normalmente, los perseguidores avanzan la distancia indicada en la tirada de persecución, tras lo que podrán seguir actuando de acuerdo con las reglas normales. Por tanto, en su siguiente turno podrán cargar, marchar o mover de forma normal, exactamente igual que cualquier otra unidad.

A veces, las unidades perseguidoras moverán lo suficiente como para entrar en contacto con otra unidad enemiga. Los perseguidores chocan de repente contra la nueva unidad mientras persiguen a la unidad que huye. Esta situación se considera una carga completamente nueva. Si esta nueva unidad enemiga causa *miedo o terror* (consulta la sección *Psicología*), los perseguidores no tendrán que efectuar chequeo alguno para cargar contra ella (se supone que la reciente victoria les proporciona un gran valor).

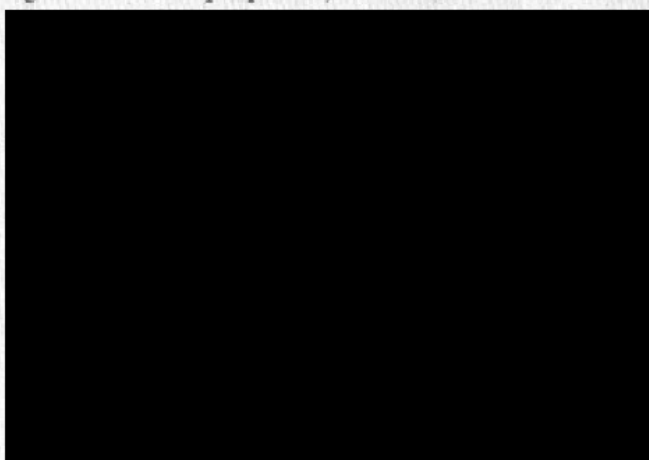
La sorprendida nueva unidad enemiga solamente puede *mantener la posición o huir* como reacción a esta carga; cualquier intento de *aguantar y disparar* en la confusión reinante es completamente imposible. La unidad que recibe la carga debe efectuar cualquier *chequeo de psicología* necesario inmediatamente (consulta la sección *Psicología*).

Si la nueva unidad que recibe la carga decide huir, determina su distancia de huida antes de mover a los perseguidores. Si los perseguidores la alcanzan, la unidad será aniquilada inmediatamente. A continuación, la unidad perseguidora completa su distancia de persecución en la dirección marcada por esta nueva unidad.

Si la nueva unidad enemiga consigue huir de los perseguidores, haz que estos avancen toda su distancia de persecución hacia el nuevo objetivo.

Si la nueva unidad enemiga decide mantener la posición, y teniendo en cuenta que el movimiento de persecución mediante el que una unidad se traba en combate con una nueva unidad se considera una carga, ambas unidades deberán intentar que la mayor canti-

dad posible de miniaturas queden en contacto peana con peana (para lo que, en ocasiones, la unidad perseguidora tendrá que pivotar).

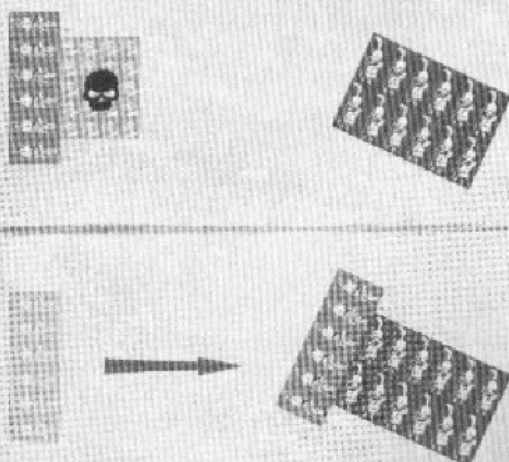


En caso de que la nueva unidad que recibe la carga como resultado de la persecución no estuviera trabada en combate cuerpo a cuerpo con otras unidades desde el principio de la fase de combate o si lo estaba pero el combate ya se ha resuelto, la nueva situación de combate no se resolverá en este turno, sino en el siguiente (consulta los diagramas 45.1 y 45.2).

En el siguiente turno de combate, se seguirá considerando que las unidades perseguidoras han cargado.

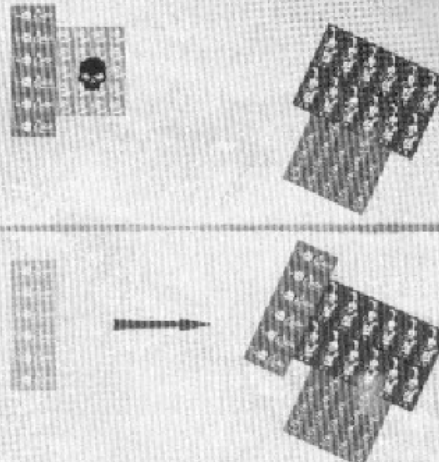
Esta situación puede ocasionar que ambos bandos tengan unidades que cargan en un mismo combate, en cuyo caso serán todas las unidades que hayan cargado las que obtengan los bonificadores por cargar y atacarán antes que las unidades que no hayan cargado. Si hay miniaturas que han cargado luchando contra otras que también se considera que han cargado, resuelve los ataques de todas las miniaturas que cargan en orden de Iniciativa (determina cuál ataca primero mediante una tirada de dado en caso de empate).

45.1 - Perseguir a un nuevo enemigo



Estos caballeros desmoralizan a los Goblins, los persiguen y los aniquilan y, además, la distancia de persecución obtenida es suficiente como para cargar contra los jinetes de lobo. Este combate se resolverá en la siguiente fase de combate.

45.2 - Perseguir a un nuevo enemigo



Los jinetes de lobo ya están trabados en combate para cuando los caballeros les cargan por el flanco. Si el combate con los lanceros aún no se ha resuelto, los caballeros volverán a combatir (pero no podrán volver a perseguir).

PERSECUCIÓN DE UN NUEVO ENEMIGO

Normalmente, los perseguidores avanzan la distancia indicada en la tirada de persecución, tras lo que podrán seguir actuando de acuerdo con las reglas normales. Por tanto, en su siguiente turno podrán cargar, marchar o mover de forma normal, exactamente igual que cualquier otra unidad.

A veces, las unidades perseguidoras moverán lo suficiente como para entrar en contacto con otra unidad enemiga. Los perseguidores chocan de repente contra la nueva unidad mientras persiguen a la unidad que huye. Esta situación se considera una carga completamente nueva. Si esta nueva unidad enemiga causa *miedo o terror* (consulta la sección *Psicología*), los perseguidores no tendrán que efectuar chequeo alguno para cargar contra ella (se supone que la reciente victoria les proporciona un gran valor).

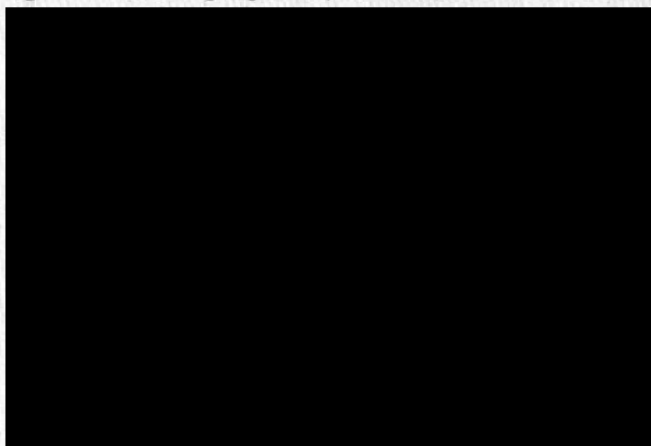
La sorprendida nueva unidad enemiga solamente puede *mantener la posición o huir* como reacción a esta carga; cualquier intento de *aguantar y disparar* en la confusión reinante es completamente imposible. La unidad que recibe la carga debe efectuar cualquier *chequeo de psicología* necesario inmediatamente (consulta la sección *Psicología*).

Si la nueva unidad que recibe la carga decide huir, determina su distancia de huida antes de mover a los perseguidores. Si los perseguidores la alcanzan, la unidad será aniquilada inmediatamente. A continuación, la unidad perseguidora completa su distancia de persecución en la dirección marcada por esta nueva unidad.

Si la nueva unidad enemiga consigue huir de los perseguidores, haz que estos avancen toda su distancia de persecución hacia el nuevo objetivo.

Si la nueva unidad enemiga decide mantener la posición, y teniendo en cuenta que el movimiento de persecución mediante el que una unidad se traba en combate con una nueva unidad se considera una carga, ambas unidades deberán intentar que la mayor canti-

dad posible de miniaturas queden en contacto peana con peana (para lo que, en ocasiones, la unidad perseguidora tendrá que pivotar).

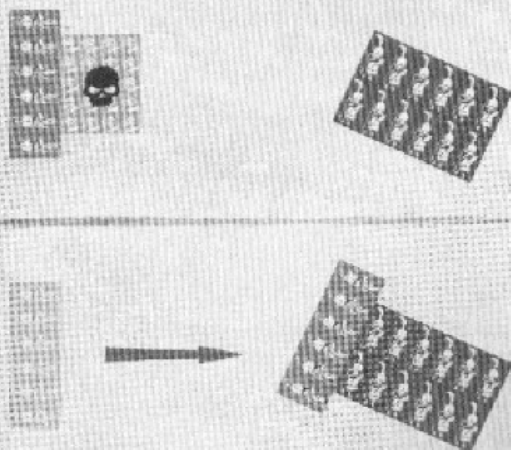


En caso de que la nueva unidad que recibe la carga como resultado de la persecución no estuviera trabada en combate cuerpo a cuerpo con otras unidades desde el principio de la fase de combate o si lo estaba pero el combate ya se ha resuelto, la nueva situación de combate no se resolverá en este turno, sino en el siguiente (consulta los diagramas 45.1 y 45.2).

En el siguiente turno de combate, se seguirá considerando que las unidades perseguidoras han cargado.

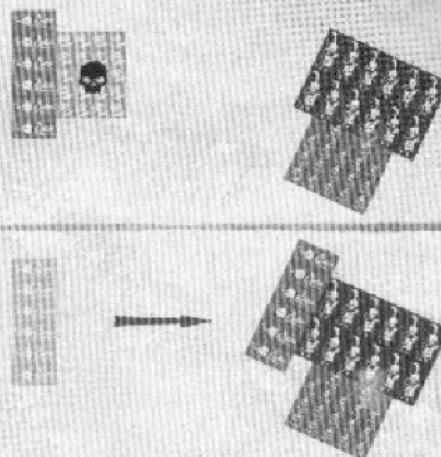
Esta situación puede ocasionar que ambos bandos tengan unidades que cargan en un mismo combate, en cuyo caso serán todas las unidades que hayan cargado las que obtengan los bonificadores por cargar y atacarán antes que las unidades que no hayan cargado. Si hay miniaturas que han cargado luchando contra otras que también se considera que han cargado, resuelve los ataques de todas las miniaturas que cargan en orden de Iniciativa (determina cuál ataca primero mediante una tirada de dado en caso de empate).

45.1 - Perseguir a un nuevo enemigo



Estos caballeros desmoralizan a los Goblins, los persiguen y los aniquilan y, además, la distancia de persecución obtenida es suficiente como para cargar contra los jinetes de lobo. Este combate se resolverá en la siguiente fase de combate.

45.2 - Perseguir a un nuevo enemigo



Los jinetes de lobo ya están trabados en combate para cuando los caballeros les cargan por el flanco. Si el combate con los lanceros aún no se ha resuelto, los caballeros volverán a combatir (pero no podrán volver a perseguir).

ACCIONES POSTERIORES DE LAS UNIDADES QUE HUYEN

Mientras no resulten destruidas ni consigan reagruparse, las unidades que huyen continuarán moviéndose 5D6 cm u 8D6 cm durante las siguientes fases de movimiento. Esta tirada de dados seguirá determinando su distancia de huida. Estas unidades intentarán abandonar el campo de batalla en cuanto puedan, lo que significa que se dirigirán hacia el borde de la mesa más cercano. Las unidades tendrán que pivotar sobre su eje para encararse con el borde de la mesa pertinente y, a continuación, mover la distancia determinada por los dados. Este es un movimiento obligatorio, con lo que las unidades que huyen tendrán que moverse antes que las demás, justo después de declarar las cargas (consulta la sección *Movimiento*). Debido a su formación abierta, las unidades que huyen ignoran cualquier penalización al movimiento por los obstáculos o el tipo de terreno (a excepción del terreno impasable) y podrán atravesar unidades amigas (que tendrán que realizar *chequeos de pánico*) y unidades enemigas que también estén huyendo.

Las unidades que estén huyendo no pueden combatir, disparar ni utilizar la magia y son inmunes a los efectos de la psicología.

Si alguna de las miniaturas de una unidad que esté huyendo entra en contacto con una unidad enemiga que no esté huyendo, con terreno impasable o con alguno de los bordes de la mesa, toda la unidad deberá retirarse del campo de batalla. Sus guerreros se habrán dispersado por completo o simplemente se habrán escondido hasta que acabe la batalla.

Si el enemigo carga contra una unidad que huye, esta unidad huirá inmediatamente como reacción a la carga. Esta carga se resuelve de la forma habitual.

5 REORDENAR FILAS

Si el combate termina en empate o si al menos una de las unidades del bando derrotado supera el *chequeo de desmoralización*, el combate proseguirá en la siguiente fase de combate y el jugador cuyo turno está en curso tendrá que decidir cuál es el siguiente combate que quiere resolver en la presente fase de combate. No obstante, antes de ello es aconsejable arreglar las formaciones de las unidades implicadas en el combate anterior. No siempre será necesario reordenar filas, ya que depende en gran medida de las bajas sufridas y del resultado del combate.

Recuerda que las unidades siempre deben mantener el mismo número de miniaturas en cada fila excepto en la fila posterior, que puede estar compuesta por menos miniaturas que las demás. El proceso de reordenar filas está pensado para asegurar que esto se cumple después de haber retirado las bajas causadas por el combate y para que los vencedores ajusten su formación, tal y como se describe más adelante.

Las bajas se retiran habitualmente de la última fila de la unidad, tal y como se ha descrito anteriormente. Recuerda que las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden moverse durante su fase de movimiento y, por lo tanto, no tienen oportunidad alguna de cambiar de formación.

Si un personaje o campeón de la unidad muere, dejará un hueco en la primera fila. En este caso, coloca una miniatura de la fila posterior para cubrir el hueco; o, si la unidad está formada por una sola fila, traslada una miniatura de uno de los extremos.

Si una unidad está trabada en combate por la retaguardia o si una unidad compuesta por una sola fila está trabada en combate por los flancos, retirar las bajas podría suponer que algunas miniaturas enemigas dejasen de estar en contacto cuerpo a cuerpo con la unidad. En estos casos, mueve las unidades atacantes hacia delante para que sigan estando en contacto con la unidad enemiga (consulta el diagrama 36.2).

A veces, en los combates múltiples, sucede que al final de la fase de combate algunas unidades ya no están trabadas con ninguna unidad enemiga (tal vez porque la unidad con la que estaban trabadas ha sido aniquilada completamente). Esas unidades no se consideran trabadas en combate y, a partir de ese momento, podrán mover normalmente cuando les corresponda.

MANIOBRAS FINALES

En este momento, las unidades que hayan ganado el combate, pero que todavía estén trabadas en combate debido a que sus enemigos no se han desmoralizado, podrán efectuar una de las maniobras que se describen a continuación.

Las unidades victoriosas solamente podrán efectuar estas maniobras finales si están trabadas en combate únicamente por uno de sus lados (ya sea el frontal, cualquiera de los flancos o la retaguardia) y solamente para colocar más miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo.

- Las unidades vencedoras con enemigos en su frontal podrán cambiar de formación (sin coste de movimiento alguno) para incrementar el número de miniaturas de su fila frontal como máximo en **CUATRO** miniaturas.

- Las unidades vencedoras con enemigos en alguno de sus flancos o en la retaguardia podrán realizar un giro (sin coste de movimiento alguno) para encararse con sus enemigos. Mediante este movimiento, los personajes, campeones, portaestandartes y músicos podrán situarse en la primera fila para quedar en contacto peana con peana con el enemigo (consulta la página 13).

FIN DE LAS REGLAS BÁSICAS

Aquí termina la explicación de las reglas básicas que necesitas conocer para empezar a jugar a Warhammer. Te aconsejamos que juegues unas cuantas partidas con estas reglas para familiarizarte con ellas antes de incluir en las batallas las reglas avanzadas. Las reglas avanzadas se explican en las siguientes páginas.