

TORNEO NACIONAL

EL ANILLO ÚNICO & LA GUERRA DEL ANILLO

INSCRIPCIÓN Y REGLAS

VALLADOLID

27 DE JUNIO



LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

Manuel... 09

TORNEO EL ANILLO ÚNICO & LA GUERRA DEL ANILLO

27 JUNIO 2009

INSCRIPCIÓN: 15 €

Para inscribirse, primero deberéis efectuar el pago de la inscripción vía transferencia bancaria, en la siguiente cuenta, indicando a la persona del banco que os atienda que en el remitente ponga, es muy Importante:

“Inscrito: nombre apellido apellido”

Titular: **A.C.V. El Anillo Único**

Nº Cuenta: **2096 0201 12 3251270504**

Una vez hecho el ingreso, se deberá enviar un correo a la dirección de la Asociación (torneo@acvelanillounico.es) confirmando el ingreso y en el que se deberá adjuntar lo siguiente:

- Lista de ejército (adjunto al final de este documento: “HOJA DE EJERCITO”)
- Trasfondo
- Nombre y Apellidos, Telf. Contacto, domicilio, Población, código postal, Ejército y Edad.

La inscripción al torneo se efectuará por orden riguroso de entrega de datos.

Cada día se actualizará la lista de inscritos hasta la fecha en la página de www.laguerradelanillo.com y en el foro www.acvelanillounico.es para que los interesados puedan ver cuantas plazas quedan.

NO SE DEVOLVERÁ EL DINERO DE LA INSCRIPCIÓN.

Solo se devolverá en caso de que alguien quede como reserva y al final no acabe participando en el torneo.

El plazo de inscripción finalizará el domingo 21 de Junio.

Límite para la entrega de listas y trasfondos: domingo 21 de Junio.

HORARIO

09:30 Apertura de puerta

10:00 Comienzo torneo

10:15 Inicio 1ª batalla 300 puntos bando aleatorio

11:00 Fin 1ª batalla.

11:15 Inicio 2ª batalla 300 puntos bando contrario

12:00 Fin 2ª batalla.

12:15 Inicio 3ª batalla 600 puntos bando aleatorio

13:45 Fin 3ª batalla

Parada para comer.

17:00 Inicio 4ª batalla. 600 puntos bando contrario

18:45 Fin 4ª batalla.

19:00 Entrega de premios.

19:30 Cierre torneo

Pedimos puntualidad a la hora de cumplir los horarios establecidos, las personas que no lo hagan podrán ser penalizadas por parte de la organización.

APERTURA DE PUERTAS

A vuestra llegada el día del torneo, deberéis pasar por la mesa de organización, para presentaros, confirmar vuestra presencia en el torneo y para conocer a organizadores y árbitros.

Una vez hechas las presentaciones se os entregará un sobre con toda la documentación necesaria para el desarrollo del torneo.

PUNTUACIÓN DEL TORNEO

En el torneo se usarán las siguientes categorías de puntuación:

1. Puntos de Batalla: (80 puntos máximo)

Al finalizar la partida se determinará el tipo de victoria según el escenario, según ésta se otorgarán los siguientes puntos:

RESULTADO	PUNTOS
Empate	11 / 11
Marginal	15 / 5
Decisiva	20 / 0

Los jugadores deberán rellenar la hoja de puntuaciones al final de cada partida y entregarla en la mesa de control.

2. Puntos de Pintura: (15 puntos máximo) (Solo se puntuarán los ejércitos a 600 puntos.)

Tras la segunda partida, antes de irse a comer, los participantes deberán desplegar sus ejércitos para que sea evaluada la calidad del pintado de las miniaturas, obteniendo como máximo 20 puntos.

3. Puntos de Personalización: (15 puntos máximo) (Solo se puntuarán los ejércitos a 600 puntos.)

Al igual que la pintura, la personalización del ejército será evaluada tras la segunda ronda, aquí se tienen en cuenta aspectos como la lista de ejército, el trasfondo, conversiones, etc, pudiéndose obtener como máximo 20 puntos.

La entrega previa al torneo de un breve trasfondo para tus ejércitos, aunque no es obligatorio, se puntuará positivamente. Es recomendable ante la dificultad de evaluar tantos ejércitos en tan poco tiempo, el acompañar tu ejército de una breve explicación de las conversiones y personalizaciones realizadas, ¡de lo contrario es posible que la organización pase por alto alguno de tus trabajos!

4. Puntos por Lista de Ejército: (10 puntos máximo) (Solo se puntuarán los ejércitos a 600 puntos.)

Se puntuarán las listas de ejército de ambos bando (5 puntos por bando) según la valoración de las listas de ejércitos con la temática del Señor de los Anillos siguiendo las posibilidades de listas y Alianzas del Juego.

5. Puntos de Deportividad: Durante el transcurso del torneo los jugadores deberán cumplimentar una hoja que encontrareis junto a la documentación del torneo con los nombres de los rivales a los que os vayáis enfrentando. Al finalizar la cuarta partida deberéis otorgar 5, 3, 2 y 1 punto respectivamente a cada oponente. La deportividad debe reinar durante todo el torneo. La deportividad será votada y premiada pero no sumará puntos para la clasificación global, pero si para la liga de LGDA 2008.

PREMIOS

Cada participante solo puede llevarse un premio, en caso de que quede ganador de dos o más categorías se llevará la de mayor importancia según el siguiente orden: campeón absoluto, mejor general, mejor pintado, mejor personalizado; y las siguientes categorías pasaran al siguiente jugador con más puntos. En caso de empate se desempatará teniendo en cuenta las puntuaciones de deportividad.

La cuantía de los premios dependerá de la participación. Se entregarán 4 premios principales: Campeón Absoluto, Mejor General, Ejército mejor Pintado, Ejército mejor Personalizado y dependiendo de la participación también se entregarán premios a otras categorías.

Aparte de estos premios también se llevaran a cabo sorteos, la cuantía de estos dependerá de la participación. Además todos los participantes recibirán un obsequio sorpresa.

DUDAS Y CONSULTAS

Para cualquier duda o problema relacionado con el torneo podéis dirigiros al foro de la página www.acvelanillounico.es o al correo torneo@acvelanillounico.es.

REGLAS

Restricciones comunes a la realización de listas de ejércitos:

- Se utilizarán las reglas y perfiles del Reglamento de El Señor de los Anillos aparecido el 1 de Septiembre de 2005, y todas las miniaturas de los suplementos aparecidos hasta la fecha de inscripción del torneo (2 de Junio de 2009).
- Sólo se podrá equipar al 33% de las miniaturas con armas de proyectiles (arcos de todo tipo y ballestas), para este computo no se tiene en cuenta las miniaturas con la habilidad de lanzar piedras o rocas ni armas arrojadizas. En el caso de los jinetes de Rohan y Khand, que llevan el arco de serie se considera que todos llevan arco.
- Los héroes con armas de proyectiles no entran en el cálculo del 33%.
- El líder del ejército se deberá de marcar en la lista de ejércitos. De no ser así será el héroe con mayor coste en puntos. De haber varios, será a decisión de los organizadores.
- Las LISTAS DE EJERCITO VALIDAS serán las de “Legiones de la Tierra Media” o las posteriores aparecidas en los suplementos de ejercito correspondiente (Mordor, Harad,...)

Listas de 600 puntos:

- Cada jugador debe formar dos ejércitos de 600 puntos de cada bando con un máximo de 50 miniaturas cada uno.
- Están permitidas todas las listas de ejército y alianzas validas.

Listas de 300 puntos:

- Cada jugador debe formar dos ejércitos de 300 puntos de cada bando con un máximo de 25 miniaturas cada uno.
- El ejército se debe realizar con una de las facciones utilizadas en la lista de 600 puntos.
- Están permitidas todas las listas de ejército validas. No se admiten alianzas, solo listas puras (Una cara del reglamento).
- No se permiten héroes con nombre. (Los Nazguls se consideran héroes con nombre)
- Sin limite a héroes sin nombre. Exceptuando un héroe rey por lista (rey de los hombres, rey de los enanos, reina de las arañas, Rey de Khand, etc,,)

Ej: Tengo una lista de 600 con harad, hombres del este y un nazgul, con Suladan como líder. Bien, pues la lista de 300 se podría realizar con una de las dos facciones, harad o H. del Este, cogería harad y haría la lista con capitanes y tropa.

-Los capitanes podrían ser representados por los héroes con nombre.
-Es aconsejable que las miniaturas de 300 estuvieran incluidas en el de 600 así transportas menos miniaturas.

Aclaraciones y reglas durante las partidas:

- Independientemente del número de arcos que puedan equiparse las miniaturas de una lista, solo el 33% del total del ejército inicial lo puede utilizar en un mismo turno. Ver FAQ's para mayor información.
- En caso de que un Portaestandartes muera y no haya ningún compañero que pueda cogerlo, este se marcará y podrá ser recogido en sucesivos turnos. El estandarte es recogido por una miniatura si al final de la fase de movimiento esta en contacto con el marcador y no esta trabada en combate; en caso de ser una miniatura del bando contraria el estandarte será destruido.
- Los héroes NO pueden recoger armas o ningún otro objeto de enemigos "muertos".
- La regla especial de "pasajero" para caballería no se usará.
- Las unidades que están apoyando un combate NO están implicadas en el combate para ningún efecto (Disparo a combate, Combates heroicos, etc).
- Las miniaturas deben de estar pintadas y se puntuarán los ejércitos. Si alguien va con miniaturas sin pintar estas serán retiradas de la mesa por el organizador y el jugador jugará con lo que sí tenga pintado.
- Se aconseja que cada miniatura lleve representado físicamente su equipo en la figura, por ejemplo, si un arquero esta equipado con lanza, es aconsejable que en la figura esté representada la lanza. Sino lo está, debe de estar identificado de alguna forma clara que "ese arquero lleva lanza", bien porque todos lleven lanza (no hay lugar a dudas), con alguna marca en la peana o como se os ocurra. Si las miniaturas representan lo que llevan, se puntuará positivamente.
- Cada participante en el torneo deberá traer sus propios dados y metro así como dos copias de la lista de ejército, una para uso propio, y otra disponible para el rival y/o para la organización. Se recomienda también traer un bolígrafo o lápiz para llevar la cuenta de forma más cómoda de los puntos de poder/voluntad/destino que le quedan a cada héroe en las partidas.
- Cualquier duda, disputa o debate durante las partidas será resuelto por el organizador del torneo y su decisión basada en la imparcialidad y buena fe será irrefutable.

ESCENARIOS

Muy Importante:

**TODOS los escenarios finalizarán al final del turno que un bando haya sido reducido al 25%.
La distribución de la escenografía se realizará por parte de la Organización.**

Se elegirán al azar de los siguientes escenarios propuestos:

Batallas 1ª y 2ª, a 300 puntos:

- A1. Toma de posiciones (Escenario EAU)
- A2. Como matar a un rey. (Pág. 109 LDLTM, modificado despliegue y empate)
- A3. Controlar la colina. (Pág. 110 LDLTM)
- A4. Ocupar a muerte. (Escenario EAU)
- A5. Batalla campal. (Escenario EAU)

Batalla 3ª y 4ª, a 600 puntos:

- B1. Arrasar el campamento. (Pág. 104 LDLTM)
- B2. Duelo de héroes. (Pág. 105 LDLTM)
- B3. Dominación (Pág. 107 LDLTM) * Cambio en finalización de partida.
- B4. Tomar posiciones enemigas. (Escenario EAU)
- B5. Recuperación. (Escenario EAU)

ESCENARIOS

A1- Toma de posiciones (Escenario EAU)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en lados opuestos del tablero, a 28 cm. o menos de su zona de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger el lado en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en el lado opuesto.

Objetivos:

Los jugadores deberán tomar los 3 puntos estratégicos, que serán 3 elementos de escenografía distribuidos en la franja central del tablero a un máximo de 20 cm del eje central.

Cuando termine la partida, el jugador que posea más miniaturas sobre o en contacto a cada elemento de escenografía objetivo, se considera que lo a ocupado.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Has ocupado los 3 objetivos.

Victoria marginal: Has ocupado 2 objetivos.

Empate: Ambos jugadores han ocupado 1 objetivo o menos.

Derrota marginal: Tu adversario ha ocupado 2 objetivos.

Derrota decisiva: Tu adversario ha ocupado los 3 objetivos.

A2- Como matar a un rey (Pág. 109 LDLTM)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en lados opuestos del tablero, a 28 cm. o menos de su zona de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger el lado en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en el lado opuesto.

Objetivos:

Cada bando debe tratar de liquidar al líder enemigo sin sufrir demasiadas bajas.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los dos líderes sea abatido.
- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: El líder enemigo ha muerto, tu ejército no se ha desmoralizado y tu líder todavía sigue vivo.

Victoria marginal: El líder enemigo ha muerto, tu ejército se ha desmoralizado y tu líder todavía sigue vivo.

Empate: Ambos líderes mueren en el mismo turno o siguen vivos al finalizar la partida.

Derrota marginal: Tu líder ha muerto, el ejército enemigo se ha desmoralizado y su líder todavía sigue vivo.

Derrota decisiva: Tu líder ha muerto, el ejército enemigo no se ha desmoralizado y su líder todavía sigue vivo.

A3- Controlar la colina (Pgg. 110 LDLTM)

Posición Inicial:

Lo ejércitos entran en juego en el primer turno a partir de bordes opuestos del tablero. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los dos jugadores pueden escoger el borde para determinar el que deberá entrar. El otro jugador entrará por el borde opuesto del tablero.

Objetivos:

Ocupar la colina al final de la partida.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Final del décimo turno.
- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Al final de la partida posees una o más miniaturas sobre la colina y el adversario no tiene ninguna miniatura sobre la colina.

Victoria marginal: Al final de la partida posees más miniaturas sobre la colina que el adversario.

Empate: Ambos jugadores poseen la misma cantidad de miniaturas, o ninguna, sobre la colina.

Derrota marginal: Al final de la partida posees alguna miniatura sobre la colina pero menos que el adversario.

Derrota decisiva: Al final de la partida no posees ninguna miniatura sobre la colina y tu adversario si.

Reglas especiales

Ráfagas de viento: Si la tirada de iniciativa resulta en empate, todas las miniaturas que estén sobre la colina se verán inmediatamente arrojadas al suelo.

A4- Ocupar o morir (Escenario EAU)

Posición Inicial:

Cada jugador debe dividir su ejército en cuatro partes iguales de número de miniaturas (aproximadamente). Una vez dividido los dos ejércitos debe tirarse un dado para determinar cual de los dos jugadores mueve primero.

Lo ejércitos entran en juego en el primer turno en el siguiente orden:

- 1) Un grupo del ejercito por un lateral a 14cm. del eje central y a 28cm. del borde de despliegue.
- 2) Un segundo grupo por el lateral opuesto a 14cm. del eje central y a 28cm. del borde de despliegue.
- 3) El resto del ejército por cualquier punto del borde de despliegue.

El jugador contrario entra por el mismo orden por su zona de despliegue.

Objetivos:

Ocupar la zona central del tablero, marcada por una peana de 8cm. de radio.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Al final de la partida posees una o más miniaturas completamente dentro del marcador de la zona central del tablero y el adversario no tiene ninguna.

Victoria marginal: Al final de la partida posees más miniaturas completamente dentro del marcador de la zona central del tablero que el adversario.

Empate: Ambos jugadores poseen la misma cantidad de miniaturas completamente, o ninguna, dentro del marcador de la zona central del tablero.

Derrota marginal: Al final de la partida posees alguna miniatura completamente dentro del marcador de la zona central del tablero pero menos que el adversario.

Derrota decisiva: Al final de la partida no posees ninguna miniatura completamente dentro del marcador de la zona central del tablero y tu adversario si.

A5- BATALLA CAMPAL (Escenario EAU)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en lados opuestos del tablero, a 28 cm. o menos de su zona de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger el lado en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegará en el lado opuesto.

Objetivos:

Reducir al ejército contrario al 25%, y tener las mínimas bajas posibles.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Has reducido el ejército enemigo al 25% y tu ejército no ha sido desmoralizado.

Victoria marginal: Has reducido el ejército enemigo al 25%, pero tu ejército ha sido desmoralizado.

Empate: Al finalizar la partida ningún ejército a sido reducido al 25%.

Derrota marginal: Tu ejército ha sido reducido al 25% y has desmoralizado al enemigo.

Derrota decisiva: Tu ejército ha sido reducido al 25%, pero no has desmoralizado al enemigo.

B1- ARRASAR EL CAMPAMENTO (Pág. 104 LDLTM)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en esquinas opuestas del tablero, a 42cm. o menos de su esquina de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger la esquina en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en la esquina opuesta.

Objetivos:

Ocupar la zona de despliegue enemiga. Para ello debe haber más miniaturas del propio bando que del enemigo a 28cm. o menos de la esquina del oponente.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los ejércitos haya ocupado la zona de despliegue del oponente.
- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Logras ocupar la zona de despliegue del adversario y como mínimo uno de tus héroes ha sobrevivido

Victoria marginal: Logras ocupar la zona de despliegue del adversario pero ninguno de tus héroes ha sobrevivido.

Empate: Ninguno logra el objetivo o ambos jugadores logran capturar la zona de despliegue enemiga en el mismo turno.

Derrota marginal: Ocupan tu zona de despliegue pero no le quedan héroes a tu adversario.

Derrota decisiva: Ocupan tu zona de despliegue y le quedan héroes a tu adversario.

B2- Como matar a un rey (Pág. 105 LDLTM)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en lados opuestos del tablero, a 28 cm. o menos de su zona de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger el lado en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en el lado opuesto.

Objetivos:

El líder de cada bando debe tratar de superar al contrario, causando más bajas que el líder enemigo.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Tu líder ha infligido el doble de bajas que el líder enemigo o tu líder ha causado como mínimo una baja y el del oponente ninguna.

Victoria marginal: Tu líder ha infligido más bajas que el líder enemigo, pero no el doble.

Empate: Ambos líderes infligen la misma cantidad o ninguna de bajas.

Derrota marginal: El líder enemigo ha infligido más que tu líder, pero no el doble.

Derrota decisiva: El líder enemigo ha infligido el doble de bajas que tu líder o el líder enemigo ha causado una baja y tu ninguna.

B3- DOMINACIÓN (Pág. 107 LDLTM)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en esquinas opuestas del tablero, a 42cm. o menos de su esquina de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger la esquina en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en la esquina opuesta.

Objetivos:

Los jugadores deberán tomar los 4 puntos estratégicos, que serán 4 elementos de escenografía distribuidos por el tablero.

Cuando termine la partida, el jugador que posea más miniaturas sobre o en contacto a cada elemento de escenografía objetivo, se considera que lo a ocupado.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%
- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Has ocupado los 4 objetivos.

Victoria marginal: Has ocupado 3 objetivos.

Empate: Ambos jugadores han ocupado 2 objetivo o menos.

Derrota marginal: Tu adversario ha ocupado 3 objetivos

Derrota decisiva: No posees ningún objetivo y tu adversario todos.

B4- TOMAR POSICIONES ENEMIGAS (Escenario EAU)

Posición Inicial:

Los ejércitos se despliegan en lados opuestos del tablero, a 28 cm. o menos de su zona de despliegue. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los jugadores puede escoger el lado en el que deberá desplegar primero. El otro jugador desplegar en el lado opuesto.

Objetivos:

Llegar y ocupar la zona de despliegue enemiga e intentar proteger la tuya de los invasores.

Finalización de partida, al final del turno que:

- Cuando uno de los ejércitos se vea reducido a la mitad de sus efectivos, es posible que la partida acabe repentinamente, cuando esto ocurra y después de finalizar el turno correspondiente de cada jugador. El jugador con la iniciativa deberá de lanzar un dado y con un resultado de 1 la partida finaliza (no se pueden gastar puntos de poder para modificar el resultado), a partir del siguiente turno la partida finaliza con 1 ó 2, el siguiente a 1, 2 ó 3, y así sucesivamente hasta que finalice la partida.

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%

- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Tienes miniaturas en la zona de despliegue enemigo y ninguna miniatura enemiga en tu zona de despliegue.

Victoria marginal: Tienes el doble de miniaturas en la zona de despliegue enemigo, que miniaturas enemigas en tu zona de despliegue.

Empate: Ningún ejercito tiene el doble de miniaturas en la zona de despliegue enemigo, que miniaturas enemigas en la propia zona de despliegue.

Derrota marginal: El adversario tiene el doble de miniaturas en tu zona de despliegue, que tu en su zona de despliegue.

Derrota decisiva: El adversario tiene miniaturas en tu zona de despliegue y tu ninguna en la suya.

B5- RECUPERACIÓN (Pág. 110 ESCENARIO EAU)

Posición Inicial:

Lo ejércitos entran en juego en el primer turno a partir de bordes opuestos del tablero. Debe tirarse un dado para determinar cuál de los dos jugadores pueden escoger el borde para determinar el que deberá entrar. El otro jugador entrará por el borde opuesto del tablero.

Objetivos:

Apoderarse del objeto oculto y sacarlo por la zona de despliegue enemiga.

Finalización de partida, al final del turno que:

- El objeto abandona el tablero o es destruido.

- Uno de los 2 bandos ha sido reducido al 25%

- Finalización de tiempo para la partida.

Victoria decisiva: Has conseguido sacar el objeto por la zona de despliegue enemiga

Victoria marginal: Tienes el objeto en tu posesión y esta en la mitad del tablero de la zona del despliegue enemigo

Empate: Ninguno los ejércitos logra su objetivo.

Derrota marginal: El adversario posee el objeto y esta en tu mitad del tablero de la zona de despliegue.

Derrota decisiva: El adversario a conseguí sacar el objeto por tu zona de despliegue.

Reglas Especiales:

-Objeto oculto: 5 marcadores representan el objetivo. En el reverso de uno de los marcadores se pondrá una señal, es el objeto buscado. Se situará cada trozo junto a alguna de las zonas de escombros o elementos del terreno. Estos representan el lugar en el que el objeto puede estar escondido. De esta forma, ninguno de los dos jugadores sabrá dónde se esconde, aunque los marcadores servirán como pistas. Para descubrir lo que se oculta bajo los marcadores deben situarse una miniatura junto a uno de ellos que se revelará a los dos jugadores. Si es el objeto que posee esta marcado automáticamente la miniatura se convierte en el portador del objeto.

-Carga pesada: el objetivo es muy pesado o está cerrado en algún cofre muy pesado. La miniatura que lo porte luchará como si estuviera desarmada y se moverán a la mitad de su movimiento normal (como máximo 7cm). Una segunda miniatura puede ayudar al portador y así poder su capacidad de movimiento normal (como máximo 14cm), también estará desarmado. Debido a su gran tamaño, el objeto no puede transportarse sobre un caballo o un Huargo, por lo que una miniatura de caballería que desee transportarlo deberá desmontar. Las miniaturas monstruosas también se ven afectada.

El objeto no puede ser pasado de miniatura a no ser que esta pierda un combate o muera (no así el ayudante, que puede dejar de ayudar en cualquier momento pero no tendrá el objeto). El objeto solo puede ser cambiado de portador al perder un combate, el vencedor del combate designará al nuevo portador entre los ganadores del combate. Si el portador muere por un disparo u otra forma que no sea un combate el objeto cae al suelo, se tira 1D6 y si saca un 1 este se rompe y queda inservible, el escenario acaba aquí, sino se sitúa el marcador en la posición.