

WARHAMMER™

THE OLD WORLD

III TORNEO

EUSKAL ENCOUNTER 34

Sábado, 25 JULIO de 2026

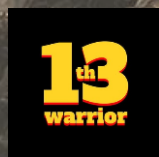
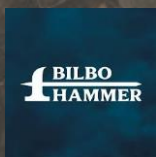
Bilbao Exhibition Center (BEC!) – Azkue Kalea, 1

Inscripción **GRATUITA!!!**

688625782 o [Grupo WhatsApp](#)

2000 Puntos – 30 Plazas (Ampliable)

MPG + Renegades 1.5.2.1 + Spam 1



EUSKAL ENCOUNTER 34 III TORNEO WARHAMMER: THE OLD WORLD

Versión: v4

Bienvenidos al Segundo Torneo de Warhammer The Old World de la Euskal Encounter 34, que se celebrará en el Bilbao Exhibition Center (BEC!), en Barakaldo, el Sábado, 25 de Julio de 2026.

A lo largo de todo este documento encontraréis toda la información de interés del torneo, desde horarios, ubicación, hasta las bases del mismo.

Contamos con vuestra presencia en este épico evento en el que habrá sorpresas, premios y muy buen rollo! Hasta pronto Generales!

Este es un evento no oficial de Warhammer: The Old World, que se organiza sin ánimo de lucro y sin relación directa con Games Workshop. Warhammer, Warhammer: The Old World, Citadel, y todas las marcas y elementos visuales relacionados son propiedad intelectual de Games Workshop Limited. Este torneo tiene como único objetivo fomentar el juego, la afición y la comunidad. Ningún beneficio económico es obtenido por los organizadores.

Lugar

Bilbao Exhibition Center (BECI), Azkue Kalea 1, Barakaldo, 48902, Bizkaia

<https://maps.app.goo.gl/CA26CWmFE3WzWoHF8>

El acceso es gratuito en el OpenGune de la Euskal Encounter, donde tendrá lugar el torneo.

Para acceder, se ha de entrar en el Bilbao Exhibition Center (BECI), por Azkue Kalea 1, y andar hasta el pabellón de acceso a la Euskal Encounter. El camino desde la entrada del BECI a la puerta de la Euskal Encounter es más largo de lo que parece, puede que se tarden hasta diez (10) minutos desde la entrada hasta la Euskal.

Una vez ahí, se camina hacia el OpenGune, donde entre otras cuestiones, estará la zona de mesas de Warhammer: The Old World.

Dado que el OpenGune abre solo desde las 10:00h, el horario va a estar limitado al mismo, como se verá a continuación.

De cara a la comida, tenemos poco tiempo, cuarenta (40) minutos. Dentro de la propia Euskal, en el mismo acceso gratuito, tendréis puestos de hamburguesas, perritos calientes, etc. También podréis llevar vuestra comida si así lo deseáis.

Se ofrecerá un botellín de agua y pequeño aperitivo antes de la primera partida.

Fecha

Sábado, 25 de Julio de 2026. Horario de apertura OpenGune y Recepción: A definir

Inscripción

Gratuita, contactar al 688625782 (Antón) o al [Grupo de Whatsapp en este enlace](#)

Premios

Premios variados, por participar y para los ganadores

Premios facilitados por La Guarida, Warhammer (Games Workshop) e Impriwars

Horario

Rogamos puntualidad en el inicio, sobre todo para no dilatar la primera partida.

Recepción	10:00h
Primera Partida	10:20h – 13:20h
Comida	13:20h – 14:00h
Segunda Partida	14:00h – 17:00h
Tercera Partida	17:00h – 20:00h
Cierre y Premios	20:00h – 21:00h

La Joya de Bilbali

Derivada de un fenómeno que tuvo su origen a finales de la década de los ochenta en el Norte de Europa, la Euskal Encounter llega a su Edición 34 con una expectativa de varios miles de personas que acudirán para intercambiar conocimientos y realizar durante varios días todo tipo de actividades relacionadas con la informática y los juegos.

De forma paralela, en los ochenta también surge el juego de mesa Warhammer Fantasy Battle, el cual es el precursor del actual Warhammer: The Old World, del que se puede decir que es su “última edición”. Tras el abandono, en 2015, de la empresa propietaria (Games Workshop), no es hasta 2024 cuando se vuelve a relanzar el juego, el cual la comunidad más histórica coge con muchas ganas.

El año pasado se celebró el II Torneo de Warhammer: The Old World en la Euskal Encounter 33, y este año queremos continuar demostrando que el juego está en plena forma.

Tras llevar ya un año con el Matched Play Guide en uso, los organizadores, de forma subjetiva, consideramos que el meta se está estancando en la potenciación de listas rotas, en las que los villanos marcan hasta donde las rompen o hasta donde quieren llegar en su nivel de malechores.

Por eso, en las siguientes hojas, veréis una propuesta un tanto “tropical”, y en nuestros ojos, original, para intentar traer situaciones nuevas a las partidas, y darle un golpecito al meta para ver que plantean llevar los jugadores en estas circunstancias inusuales.

Por supuesto, se jugarán Legacies con Renegades, de Square Based, incluso con sus versiones 1.5.2.1

Formato de Ejércitos

Los ejércitos se jugarán a un tamaño de 2000 puntos

Edición de Lista del Matched Play Guide, combinando Grand Melee y Combined Arms:

No podrás gastar más del 25% de los puntos en una unidad o personaje único
Puedes llevar de 0 a 2 Magos de Nivel 3
Puedes llevar de 0 a 1 Mago de Nivel 4
~~Puedes repetir de 0 a 3 Personajes (Leer abajo)~~
~~Puedes repetir de 0 a 4 Unidades Básicas (Leer abajo)~~
~~Puedes repetir de 0 a 3 Unidades Especiales (Leer abajo)~~
~~Puedes repetir de 0 a 2 Unidades Raras o de Mercenarios (Leer abajo)~~
Puedes utilizar Personajes Especiales
Puedes utilizar Mercenarios
Puedes utilizar Ejércitos Legacy (en su formato Renegade) y Ejércitos de la Infamia
Se usarán los Renegade 1.5.2.1 existentes, a través de New Recruit, más info [en este enlace](#)

Restricciones Adicionales [Spam 1]

Habrá Spam (1) en las unidades, queriendo decir que ninguna unidad se podrá repetir

Incluye todo tipo de montura, salvo caballería ligera, pesada y monstruosa

P. ej., no puede haber dos Linternas de Cathay, aunque sean unidades diferentes

Si se permiten unidades similares en diferentes líneas (p. ej., Stegadon y Ancient Stegadon)

No se permite la misma unidad equipada diferente (p. ej. Tropas Estatales del Imperio)

El resto de restricciones usuales en Tears of Bilbali no aplican (debajo explicado)

Si se permite repetir diferentes saberes de la magia con diferentes magos

Si se permite repetir objetos comunes

Código de Conducta

Resulta descorazonador tener que dedicar un espacio a códigos de conducta en un documento para este hobby y esta comunidad que amamos y disfrutamos cada día.

Desde Bilbohammer queremos condenar todo tipo de violencia, física, psicológica, social o de cualquier tipo y nos comprometemos a reflejar esta condena en todos nuestros eventos, así como espacios que utilizamos. Cualquier tipo agresión, física o verbal o insinuación de este tipo hacia cualquier otro asistente, participante o no, está totalmente prohibido y se tomarán medidas tajantes en estos casos (incluida la posible descalificación del evento y/o veto de los siguientes).

El Espíritu del Juego: *“Este pasatiempo es principalmente un medio para que las personas disfruten de su tiempo libre, pasatiempos e inquietudes. Además, está contemplada la competición deportiva sana y constructiva dentro de este Espíritu del Juego. Cualquier acción realizada con el fin de mermar el disfrute del oponente no está dentro del Espíritu del Juego. Cualquier acción que sea antideportiva no está dentro del Espíritu del Juego.”*

Cualquier desacato o falta de respeto al arbitraje o a la organización podría resultar en la expulsión de este torneo y de otros organizados, así como de los grupos de redes sociales gestionados por Bilbohammer.

En este evento no habrá lucro por parte de ningún organizador. Más bien pérdidas, sobre todo de tiempo durante su desarrollo, pero también, y especialmente, durante toda la organización previa.

Entorno de Bilbali

El año pasado hablabamos del entorno de Bilbali, centrandonos solo en la provincia, pero por suerte, este año se ha generado un ecosistema que ha trascendido el propio condado, y estamos contentos de habernos asociado con incluso más clubs de la zona norte nacional.

Cada club aporta desde su perspectiva y ángulo, existiendo un circuito acordado por hasta 10 clubs, para la organización de torneos de forma regular a lo largo del año.

Los dos clubs organizadores, como todos los años, son Bilbohammer (Deusto, Bilbao), y La Guarida (Bagatza, Barakaldo), los cuales trabajamos codo con codo y muy comodamente para poder llevar a cabo este evento.

Pero en el “Circuito del Norte” (no es que sea un circuito, pero nos organizamos), además tenemos clubs de las ciudades de Bermeo, Burgos, Donosti, Pamplona, Santander, Torrelavega, Vitoria, (y Barakaldo y Bilbao).

Cada club tiene su propio estilo, perspectiva de como mover el juego, y en ocasiones hay visiones totalmente distintas entre diversos clubs, pero (al menos hasta ahora), reina un entendimiento muy saludable, y a través del calendario de torneos, disfrutamos de una oferta destacable para no estar hablando de grandes focos urbanos donde la densidad de jugadores es mucho más alta.

Precisamente la Euskal Encounter surge como uno de esos torneos, quizá el más especial, ya que se organiza con los mayores medios, y entre dos clubs, en el que además la visibilidad del juego es superior, ya que cientos de personas se pasean a lo largo del día, y pueden ver el juego, cosa muy positiva para nosotros.

Por eso hacemos este torneo con cariño, con ganas de que se apunte el máximo de gente posible, y se disfrute tanto como se pueda.

Sistema de Puntuación

Se utilizará el Sistema de Puntuación del Matched Play Guide:

- Una unidad destruida o que haya huido del campo de batalla, da el 100% de sus puntos
- Una unidad que huya al final del turno que termina la partida, da el 50% de sus puntos
- Una unidad que tiene el 25% de sus heridas o menos, da el 50% de sus puntos
- Un general muerto otorga 100 puntos
- Un estandarte capturado (en combate o persecución) da 50 puntos
- Un portaestandarte de batalla solo da 50 puntos, capturado (en combate o persecución)

Tabla de Puntos

Se utiliza la Tabla de Puntuación del 20-0 para 3000 puntos, valorando diferencias:

0000 a 0300:	10-10	1801 a 2100:	16-04
0301 a 0600:	11-09	2101 a 2400:	17-03
0601 a 0900:	12-08	2401 a 2700:	18-02
0901 a 1200:	13-07	2701 a 3000:	19-01
1201 a 1500:	14-06	+3000:	20-00
1501 a 1800:	15-05		

1º Valoración: Partidas Ganadas, Empatadas o Perdidas

2º Valoración: Número total de Puntos de Victoria ganados

3º Valoración: Número total de Puntos de Destrucción ganados

4º Valoración: Pintado por los jueces corruptos de Bilbali

Cuestiones Adicionales sobre Puntuación

Si se concede la partida, los jueces se guardan el derecho de considerar la puntuación final

Una concesión injustificada podrá impactar en -2 pts. de victoria en la clasificación final

En caso de "Bye indeseado", jugará un miembro de la organización en sustitución

El resultado de "Bye indeseado", será victoria (o empate) según puntuación conseguida

El sustituto de "Bye indeseado", si es miembro de la organización, siempre puntuará 0

El primer emparejamiento será aleatorio, intentando no juntar a jugadores del mismo club

El segundo emparejamiento seguirá el sistema suizo, así como el tercero

Se facilitará una hoja y bolígrafo por la organización para poder hacer recuento de puntos

Entorno de Bilbali

El Entorno de Bilbali, a nivel de juego, y al menos actualmente, goza de mucha salud, y de salud saludable. No solo se juega, si no que la gente está, en terminos generales, muy contenta con las propuestas que se han ido desarrollando a lo largo del año.

Por ejemplo, en el caso de la liga anual pachanguera, "Tears of Bilbali", tenemos apuntados 30 jugadores, que es un record de participación histórico, jugandose varias partidas todas las semanas, y con una opinión general muy positiva del formato.

Para el que no lo conozca, "Tears of Bilbali" es una liga pachanguera, con cosas custom, y con unas terribles restricciones (de ahí lo de las lágrimas). Lo más destacable es el "Spam1", es decir, no se pueden repetir unidades, solo se puede sacar una por lista. Aunque esto parecía grotesco en un inicio, ha cautivado a mucha gente, limitando mucho la potencia de las facciones más rotas, y permitiendo a los jugadores sacar cosas que llevaban dos años sin tocar. Tenéis más información en la [web desarrollada](#) para la propia liga. Es una liga estupenda para novatos, y también para experimentados que quieren frenar un poco y jugar más tropicales.

Adicionalmente, jugamos una liga estándar y más "culo-dura" el resto del año (hacemos una liga por semestre), donde las limitaciones son el propio Matched Play Guide, como va a ser este torneo.

Ambas ligas se centralizan en Bilbohammer, pero hay jugadores de todos los clubes, Abaco, La Guarida, Bree, etc., y también hay gente que no es de ningún club. Para nosotros ya es mucho que se unan personas nuevas, por lo que la concepción es abierta y universal para todo el que quiera unirse y aprender.

Escenarios

- Se jugarán tres (3) Escenarios equivalentes, todos equivalentes por ronda
- Los Escenarios por ronda serán equivalentes, quizá con pequeñas variaciones entre mesas
- La hoja explicativa de cada mesa estará puesta en cada mesa a modo de guía
- Todo estará ya dispuesto de salida, los jugadores irán directos a magia y despliegue
- Todos los Escenarios se jugarán a seis (6) turnos
- Se jugarán Trenes de Suministros de 60x100 mm y los jugadores deberán traerlos ellos
- Todos los jugadores deberán elegir seis (6) Objetivos Secretos, y agregarlos a su lista

Requerimientos de Participación

- Se puede traer el ejército sin pintar, pero tenerlo pintado dará prioridad en los premios
- Cada jugador deberá traer sus dados, metro, reloj, ... al torneo por su propia cuenta
- Las miniaturas deberán intentar respetar su correspondiente peana, valen adaptadores
- No se permiten proxys (p. ej., llevar Army de Caos y decir que son Hombres Lagarto)
- Se permiten miniaturas impresas 3D, custom... siempre que la representación sea correcta
- Para "soft-proxys", p. ej., llevar dragón por mantícora, comentar con la organización
- Para cualquier duda adicional, contactar con la organización
- Si un participante decide usar el reloj, el otro participante tendrá que usarlo también

Información Adicional

- Estas bases están sujetas a cambio, y podrán ser modificadas en cualquier momento
- Cualquier error detectado o propuesta, será agradecido su comentario a la organización
- Bases, arbitraje y gestión personal por Bilbohammer (Iruña Kalea, 1Y, Deusto)
- Bases por 13th Warrior, Lim Capadelimón y Aitor Dragones. Diseño por Aitor Dragones
- Gestión logística y administrativa por La Guarida (Bagatza 9, Barakaldo)
- Premios por (Games Workshop Pérez Galdós, 9, Bilbao, La Guarida e Impriwars
- Se usarán las COMFAQs para las dudas, disponibles en [este enlace](#)

Entorno de Bilbali

Otro tipo de eventos relevantes es el Recluta Escudero, una tipología de evento que intentamos hacer varias veces al año, donde nos centramos en esos nuevos jugadores, o en realidad en su mayoría antiguos jugadores, que o bien tocaron el juego en sus ediciones pasadas y ahora quieren retomarlo con la actual, o bien pintaron de pequeños, se acercaron tímidamente al hobby en aquel entonces (como muchos de nosotros), y ahora les apetece volver a probarlo y jugarlo de verdad, al 100%.

Estos Recluta Escudero se organizan en Bilbohammer, generalmente con listas reducidas, por ejemplo a 1.000 puntos, donde intentamos que haya un recluta por cada profesor, de forma que la persona que viene pueda aprender el juego de forma dirigida y detallada, porque es un juego muy complicado que necesita de esfuerzos notables para perfeccionar (el propio camino de hacerlo también es interesante).

En los Recluta Escudero, no es necesario que la gente se traiga ni siquiera su ejército. Los socios de Bilbohammer, que son vanidosos pero generosos, tienen mínimo (de ahí lo vanidoso), un par de ejércitos, y como se juega en las instalaciones del club, se le presta al jugador recluta un ejército y una lista, para jugar contra el contrario.

Hemos descubierto, como era natural y lógico de esperar, que este tipo de eventos son esenciales para potenciar el hobby e incrementar el número de jugadores de la zona.

Una transición muy común suele ser venir al evento de Recluta Escudero, después apuntarse a una liga, y cuando el jugador está rodado, en no mucho tiempo ya se puede animar a apuntarse a torneos y ser un aspirante más en el campo de batalla.

PRIMERA RONDA. NIEBLA SINIESTRA

Una niebla antinatural se extiende sobre Bilbali, densa y silenciosa, como si el propio mundo contuviera el aliento. Sus vapores, cargados de magia oscura, distorsionan la vista y apagan los sonidos, convirtiendo el campo de batalla en un lugar de sombras y susurros donde el enemigo puede estar a solo unos pasos... o desvanecerse en la nada. En estas condiciones, la guerra se vuelve incierta y claustrofóbica. Los proyectiles se pierden en la bruma y los conjuros se disipan antes de alcanzar su objetivo, obligando a los ejércitos a acercarse peligrosamente para entablar combate.

Regla Especial del Escenario

Dada esta niebla tan densa, no se podrá disparar ni lanzar proyectiles mágicos a unidades que estén a más de 9" del lanzador.

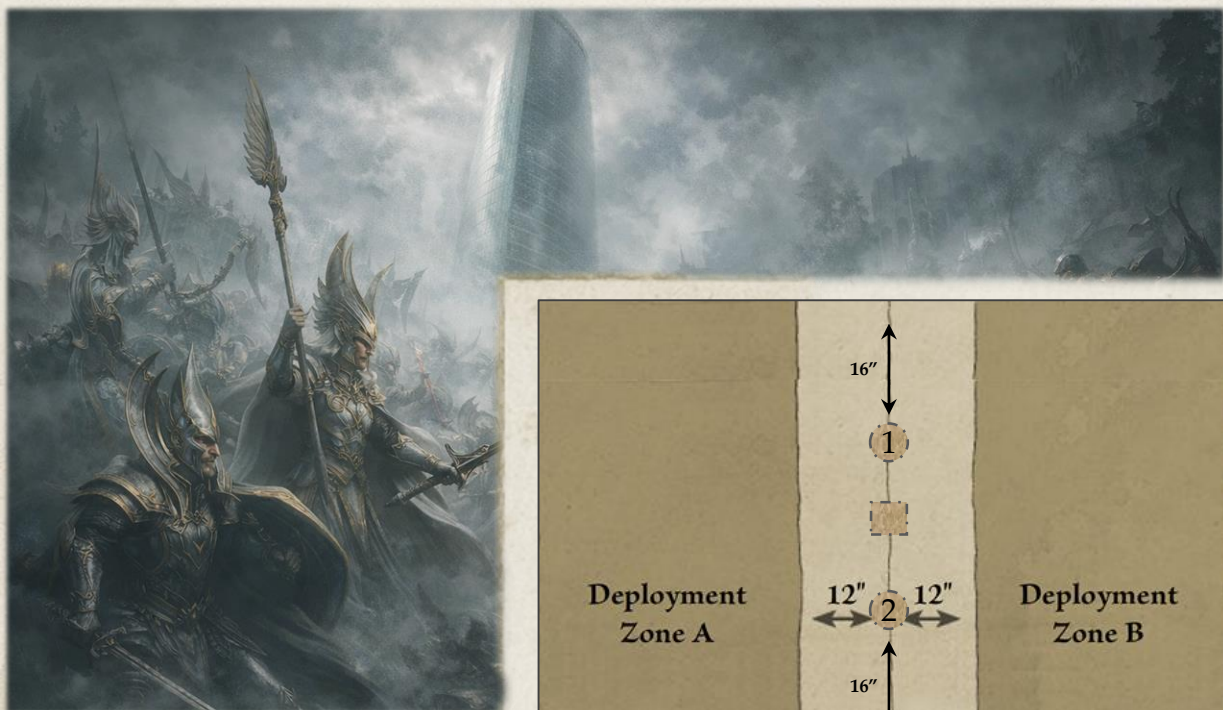
Localizaciones Estratégicas (2)


Se dispondrán dos (2) objetivos a lo largo de todo el mapa. En la imagen se muestran de forma preliminar como círculos de color marrón. Los Objetivos Especiales serán elementos de 3" de tamaño, que se controlarán a 6" por una unidad de Potencia de Unidad de 10 o más, que sea del tipo Unidad Básica, que no esté huyendo y que no haya sucumbido a la Estupidez. Si dos unidades elegibles estuviesen a 6" o menos, la controlaría la más cercana. Si dos unidades elegibles estuviesen igual de cerca, la controlaría la unidad con mayor Potencia de Unidad. En caso de coincidir en esto también, nadie lo controlaría. La unidad que lo controle al final del turno de cada jugador ganará 30 VPs. **Las infanterías y caballerías especiales y raras también puntúan.**


Escenografía Especial

Se utilizarán las Escenografías Especiales, inspiradas en las de Octava Edición adecuadas para The Old World, las propias de The Old World, y puede que alguna otra Escenografía Especial de cosecha propia.

La Escenografía Especial cambiará según cada mesa, no necesariamente estará perfectamente centrada, y habrá un papel guía que explicará que hará dicha Escenografía Especial. Para controlar una Escenografía Especial, se sigue la misma dinámica que con los "Special Features". Controlar una escenografía especial a final de batalla otorgará 200 VPs. (Adicionalmente a lo que la propia Escenografía otorgue).



 Trenes de Suministros

 Localizaciones Estratégicas

SEGUNDA RONDA. TORMENTA CELESTIAL

Acto seguido, la niebla se disipa, pero la ciudad de Bilbali se ve envuelta en tormentas de una violencia desmedida. Lluvias torrenciales, truenos y relámpagos desgarran el cielo, mientras los vientos de la magia se arremolinan entre nubes oscuras, desatados por la cólera de los dioses ante los ejércitos que profanan lo que debería ser una tierra de paz. Permanecer cerca del suelo o al abrigo de montañas ofrece una protección notable, pero alzarse en vuelo en estas condiciones es arriesgarse a sufrir proyectiles erráticos, descargas arcanas o fuerzas incontrolables capaces de abatir a cualquiera.

Regla Especial del Escenario

Dada la tormenta celestial tan peligrosa, cada vez que una unidad utilice la regla **Volar debe hacer un chequeo de terreno peligroso que, de 1 a 3, la unidad pierde 1D3 heridas**, (no pueden ser salvadas ni con armadura, especial o regeneración).

Localizaciones Estratégicas (3)

Se dispondrán tres (3) objetivos a lo largo de todo el mapa. En la imagen se muestran de forma preliminar como círculos de color marrón. Los Objetivos Especiales serán elementos de 3" de tamaño, que se controlarán a 6" por una unidad de Potencia de Unidad de 10 o más, que sea del tipo Unidad Básica, que no esté huyendo y que no haya sucumbido a la Estupidez. Si dos unidades elegibles estuviesen a 6" o menos, la controlaría la más cercana. Si dos unidades elegibles estuviesen igual de cerca, la controlaría la unidad con mayor Potencia de Unidad. En caso de coincidir en esto también, nadie lo controlaría. La unidad que lo controle al final del turno de cada jugador ganará 30 VPs. **Las infanterías y caballerías especiales y raras también puntúan.**

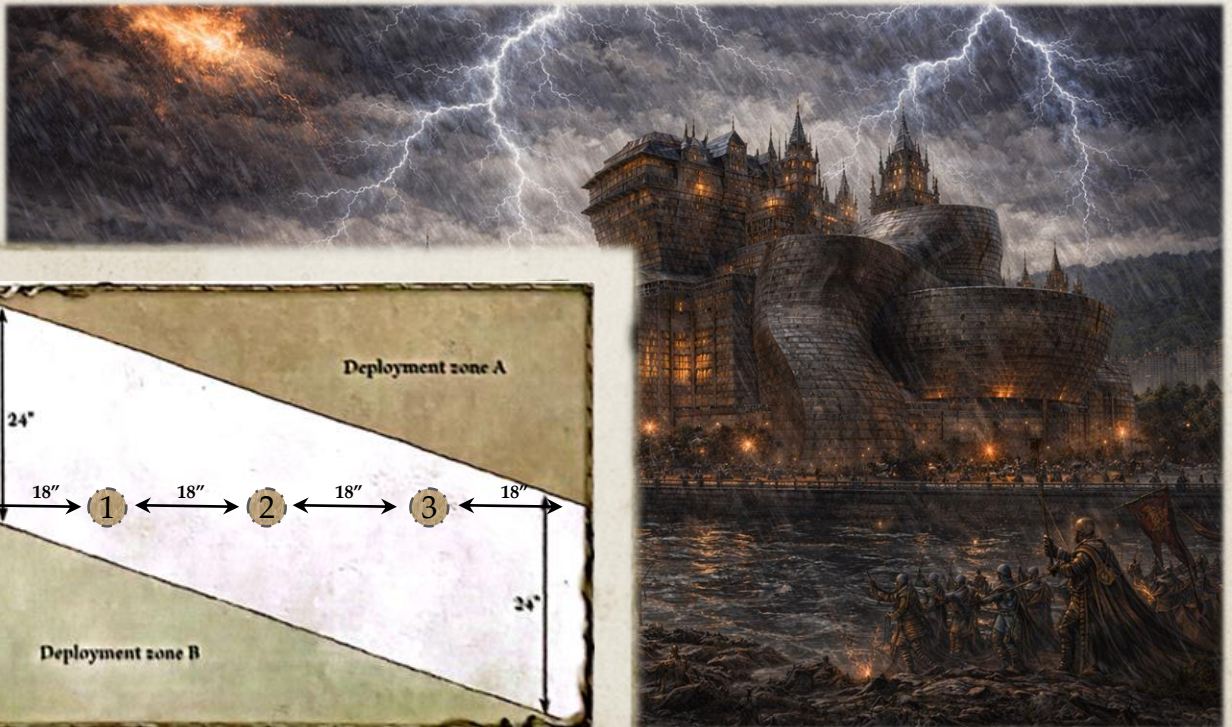
Trenes de Suministros

Se dispondrá de dos Trenes de Suministros, cada uno en la zona de despliegue de cada oponente. El posicionamiento de los mismos es orientativo y podría variar a la hora de la elaboración de mesas. El control de un Tren de Suministro se puede realizar con una Unidad al menos parcialmente a 6" del mismo, que tenga una Potencia igual o superior a 10, y que no esté huyendo o haya sucumbido a la Estupidez.

Para destruir un Tren de Suministros, se necesita una Unidad con Potencia 5 o más. Para ello, tiene primero que ponerse en contacto, lo que le impedirá disparar o lanzar magia que no sea "Combat" o "Self".

Si la Unidad inicia el siguiente turno de tocarlo sin estar en combate y sin huir, destruye el Tren de Suministros.

Controlar un Tren de Suministros propio a final de batalla otorga 100 VPs, y haber destruido el del enemigo otorga 250 VPs.



● Localizaciones Estratégicas

■ Escenografía Especial

TERCERA RONDA.

FLORECIMIENTO IMPERTURBABLE

Cuando todo parece perdido, tras tormentas, diluvios y horrores, la tierra de Bilbali vuelve a florecer. La fuerza con la que árboles, flora y fauna reclaman el terreno es inigualable, sin envidiar a ningún bosque de Athel Loren. Pero como es costumbre en estas tierras, todo don exige un precio. Los dioses imponen su voluntad, y cualquier intento de burlar el ciclo de la vida y la muerte se ve contenido. La nigromancia flaquea, y los poderes que desafían el orden natural parecen encontrarse limitados...

Regla Especial del Escenario

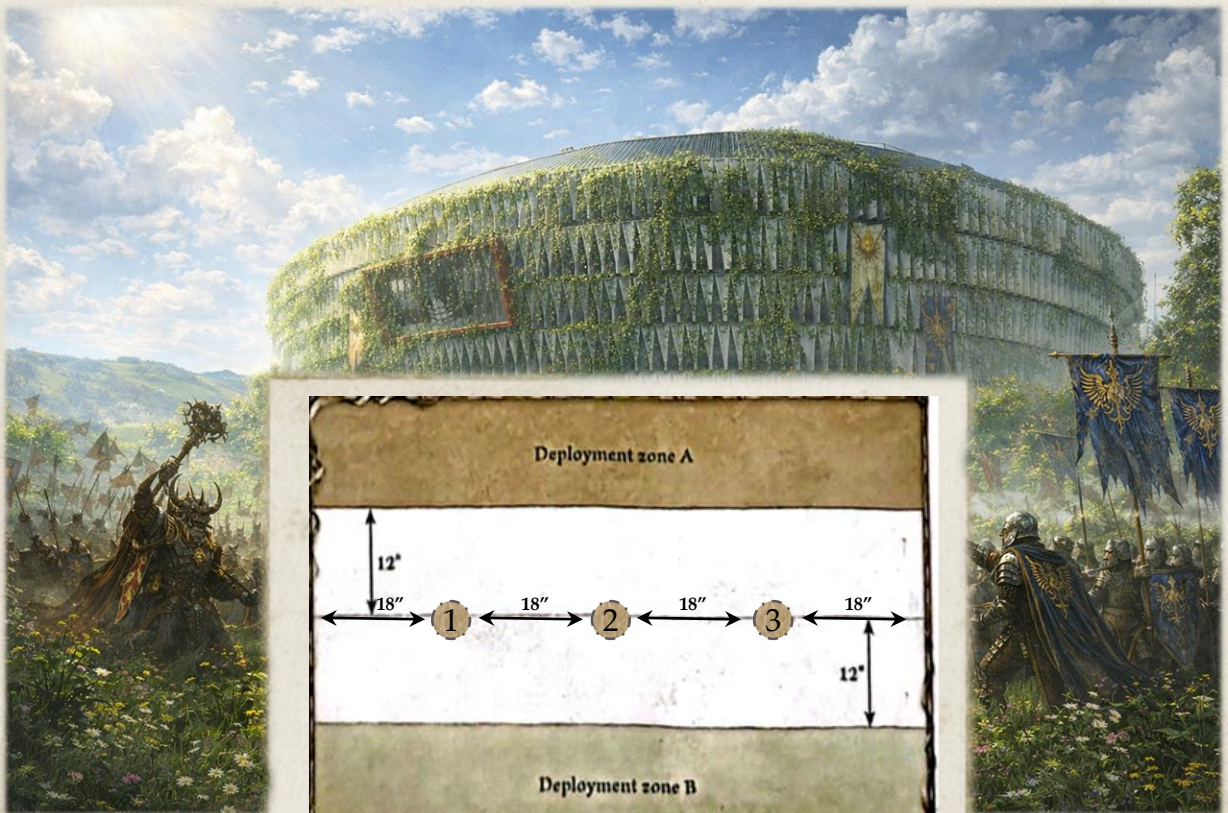
Dado el reclamo de la imperturbabilidad del ciclo de la vida y la muerte, cualquier ejército únicamente dispondrá de un intento único, e irrepetible, de resurrección por turno.

Localizaciones Estratégicas (3)

Se dispondrán tres (3) objetivos a lo largo de todo el mapa. En la imagen se muestran de forma preliminar como círculos de color marrón. Los Objetivos Especiales serán elementos de 3" de tamaño, que se controlarán a 6" por una unidad de Potencia de Unidad de 10 o más, que sea del tipo Unidad Básica, que no esté huyendo y que no haya sucumbido a la Estupidez. Si dos unidades elegibles estuviesen a 6" o menos, la controlaría la más cercana. Si dos unidades elegibles estuviesen igual de cerca, la controlaría la unidad con mayor Potencia de Unidad. En caso de coincidir en esto también, nadie lo controlaría. La unidad que lo controle al final del turno de cada jugador ganará 30 VPs. **Las infanterías y caballerías especiales y raras también puntúan.**

Dominación

Se analiza según cada modelo de cada unidad. Los modelos completamente dentro de un cuadrante puntúan para ese cuadrante, y si los modelos están parcialmente dentro del dos cuadrantes, puntuarán para el cuadrante que más ocupe su peana. Para controlar un cuadrante, se necesita tener más Potencia de Modelos (sumando las potencias de todos los modelos completamente dentro) que el contrario. Cada jugador que controle un cuadrante al final de la partida ganará 100 VPs. Si un jugador gana por más del doble de Potencia de Modelos a otro, obtendrá 50 VP adicionales. Si un jugador no tuviese ningún tipo de Potencia de Modelos en un cuadrante (es decir, fuese cero), el otro que lo ocupase ganaría 100 VP extra.



Localizaciones Estratégicas

HOJA DE GUÍA Y RESUMEN

OBJETIVOS SECRETOS

Resumen de Objetivos Secretos

Cada jugador debe elegir y anotar **Seis (6) Objetivos Secretos** en su lista de alistamiento. Al inicio de cada partida, cada jugador debe elegir Uno (1) de sus Objetivos Secretos y colocarlo boca abajo a la vista de su oponente. Al final de la partida, al calcular los Puntos de Victoria, ambos jugadores revelan su Objetivo Secreto y puntúan en consecuencia. Una vez que se ha seleccionado un Objetivo Secreto, no puede volver a seleccionarse durante el resto del evento.

Lista de Objetivos Secretos

Asesinato	Mata a todos los personajes de tu oponente. Los personajes enemigos que hayan huido del campo de batalla o estén huyendo al final de la batalla cuentan para este objetivo. 150 Puntos de Victoria
Dominio Mágico	Lanza con éxito tres hechizos en un solo turno sin que te los dispersen ni sufras ninguna disfunción mágica. 75 Puntos de Victoria
Cazador de Bestias	Mata todas las unidades del ejército de tu oponente cuyo tipo de tropa sea "Monstruo". Las unidades que abandonen el campo de batalla o estén huyendo al final también cuentan. 100 Pts. de Victoria
Aguanta la Línea	Ten dos de tus unidades (cada una con Fuerza de Unidad 10 o más) dentro de la zona de despliegue de tu oponente al final de la batalla. Las unidades que estén huyendo o afectadas por Estupidez no cuentan. 100 Puntos de Victoria
Duelo de Reyes	Mata al General de tu oponente en un desafío. 200 Puntos de Victoria
Calma de los Vientos	Dispersa un hechizo de tu oponente con una Dispersión Predestinada. 50 Puntos de Victoria por cada vez que se cumpla este objetivo
Ruina del Hechicero	Dispersa con éxito tres hechizos en un solo turno, sin ser "Superado en el arte ese turno" 75 Puntos de Victoria
Artillería Abrumadora	Destruye una unidad enemiga en la fase de disparo que empezó al fase con Potencia 10 o más 75 Puntos de Victoria
Corta su Retirada	Ten una de tus unidades (con Fuerza de Unidad 15 o más) a 6" o menos del borde más largo del campo de batalla, dentro de la zona de despliegue de tu oponente, al final de la batalla. Las unidades que estén huyendo o afectadas por Estupidez no cuentan. 75 Puntos de Victoria
Fuego de Artillería	Haz que una unidad falle un teste de pánico y huya como resultado de ser disparado por una máquina de guerra. 75 Puntos de Victoria
Colores Capturados	Captura Estandartes como Trofeos de Guerra. 2 = 50 PV, 3 = 100 PV, 4+ = 150 PV
Caza Tesoros	Mata a la unidad más cara del ejército de tu oponente. Las unidades que huyen también cuentan 75 Puntos de Victoria

HOJA AUXILIAR DE APOYO. RECUESTO DE PUNTOS DE VICTORIA

Apuntar los puntos obtenidos derivados de cada cuestión en cada turno. (P. ej., GM = 100 PV). Una hoja por jugador por torneo.

RONDA 1	T1	T2	T3	T4	T5	T6
OE1						
OE2						
EE	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	
EC						
GM						
OS	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	

RONDA 2	T1	T2	T3	T4	T5	T6
TSDEF						
TSDES						
OE1						
OE2						
OE3						
EC						
GM						
OS	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	

RONDA 3	T1	T2	T3	T4	T5	T6
OE1						
OE2						
OE3						
QUAD1	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	
QUAD2	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	
QUAD3	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	
QUAD4	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	
EC						
GM						
OS	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	

OE = Objetivo Especial

EE = Escenografía Especial

Q = Cuadrante Capturado

TSDEF = Tren de suministros defendido

TSDES = Tren de suministros destruido

EC = Estandartes Capturados

GM = General (Enemigo) Muerto

OS = Objetivos Secretos

TROFEOS Y LOGROS

CAMPEONES Y HÉROES DE LA EUSKAL

Premios

Es un premio físico, y además otorga +1 participación en el sorteo de premios.



Logros

No es un premio físico, pero otorga +1 en la participación de sorteo de premios. No son acumulables.

El Mata Reyes

- Quien haya matado a más Generales

“Menudo matao, mi rey”

- A quien más veces se le haya muerto su General

Comercial por Objetivos

- Quien más puntos haya obtenido en la Conquista de Objetivos

Bandolero En-Tren-ado

- Quien más puntos haya obtenido derivados de Trenes de Suministro, y con mayor potencia

Escenógrafo Empedernido

- Quien más puntos haya sacado en la toma de Escenografía Especial y con mayor potencia

Coronel Cuadrulado

- Quien más puntos haya hecho en la Dominación de Cuadrantes

Villarejo Estaliano

- Quien más puntos haya obtenido derivados de Misiones Secretas

El Mejor Amego

- Votado por la crítica como el jugador más amistoso, deportivo y divertido del torneo