



WARHAMMER

LAS TABLILLAS
SAGRADAS

VI TORNEO

TABLILLAS DEL GUADIANA



Warhammer Fantasy
Sexta edición
2.000 puntos
Badajoz

14 de
noviembre
de 2026



I. Edición y listas de ejército:

El **VI Torneo Tablillas del Guadiana** pretende ser, una vez más, una celebración del hobby en torno a su **sexta edición**, y para ello se permite usar **todo el material creado y publicado** durante la vigencia de la misma. Esto quiere decir que, para configurar tu lista de ejército, podrás usar cualquiera de los **libros de ejército, listas alternativas, personajes y/o unidades** que aparecieron en la sexta edición. Para aunar y recopilar esta información disponemos del documento [Warhammer Compendium](#) en el que se recoge, para cada facción, el material que cada jugador puede utilizar para elaborar su lista de ejército.

Las listas de ejército serán de un máximo de **2.000 puntos** y podrán usarse **personajes especiales, mercenarios y regimientos de renombre**, así como **listas de ejército alternativas** siempre y cuando estén recogidas en el citado Warhammer Compendium. En dicho documento se indica la procedencia de la información de cada una de las opciones de lista de ejército, unidad o personaje. Si tenéis dificultad para obtener algún documento, escribidnos y os ayudaremos.

Se utilizará el reglamento de la **6ª edición de Warhammer Fantasy original**, incluyendo los **Manuscritos de Altdorf**, con los **Saberes de la Magia revisados**, además de las **FAQ's, erratas** y aclaraciones de **Burjassot&Direwolf**.

Los jugadores deberán tener en todo momento acceso a toda la documentación a la que referencie su lista (libro de ejército, lista alternativa, suplemento, White Dwarf...) ya sea de forma física o digital, así como acceso al reglamento de 6ª edición de Warhammer Fantasy original.



II. Reglas básicas:

- Las partidas se jugarán a 6 turnos.
- Se podrán utilizar miniaturas o "proxies" que no sean de Games Workshop y miniaturas manufacturadas, **siempre que resulte claro lo que pretenden representar**. No obstante, si hay cualquier duda sobre si una miniatura, unidad o conversión puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos y mandarnos fotografías de dichas miniaturas. **Además, y para garantizar que esto se cumple, si es necesario se solicitará días antes del torneo, una foto del ejército completa a cada jugador con el objetivo de validar todas las miniaturas que cada jugador traerá y evitar proxies que la organización no considere adecuados. No se permitirán bajo ningún concepto peanas vacías ni miniaturas irreconocibles.** Está permitido el uso de rellenos hasta un máximo del 25% del tamaño total de la unidad en la que estén incluidos. Y recordad que los ejércitos que invoquen miniaturas **deberán tener suficientes miniaturas para representarlas (y pintadas, por supuesto)**, o de lo contrario no podrán ser desplegadas.
- Todos los jugadores deberán acudir con su ejército **completamente pintado** y las bases de movimiento **debidamente adornadas acorde a las peanas del ejército**.
- Cada jugador jugará **3 partidas** en el formato explicado en la sección III.
- Existen **cuatro categorías en las que participar: juego, trasfondo, pintura y general**, siendo la primera y la tercera obligatorias. La clasificación general será explicada con más detalle más adelante.
- **No está permitido bajo ningún concepto conceder la partida al jugador enemigo**, ya que esto desvirtúa la clasificación del torneo y también entendemos que es de jugador deportivo brindar al rival la experiencia de jugar la partida completa, aunque el resultado no sea favorable. Si esto sucede, la organización podrá tomar la medida disciplinaria que considere oportuna.

III. Formato:

- Cada jugador jugará **3 partidas en el siguiente formato**: una de ellas estará ya sorteada y el jugador las conocerá con antelación, y se intentará no repetir o hacerlo en la menor medida posible grupos de juego y ejército. La segunda y tercera partida se emparejarán los jugadores según el **sistema suizo**, teniendo en cuenta los puntos obtenidos en los encuentros anteriores.
- En cada partida se jugará un escenario distinto, siendo el de la primera ronda **"Misiones"**, para la segunda ronda **"Dragona de Pascua"** y por último **"Batalla Campal"**. A continuación, se describe cada uno de ellos:

1ª Misiones: Se trata de la clásica Batalla Campal, descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición, pero con la siguiente peculiaridad:

En esta partida se contará con **cuatro misiones, que al azar se repartirán dos y dos entre los jugadores antes del despliegue**. El contenido de las misiones es secreto y

solo se desvela la misión cuando empieza a puntuar la primera vez. Antes de iniciar la partida se puede intercambiar una de las misiones con el oponente (sin desvelarla), es decir, un jugador lee sus misiones y si una no le gusta ofrece a ciegas un cambio al rival (que es voluntario, el rival puede aceptar o no). En esas misiones se describirán las acciones a realizar y los puntos de victoria obtenidos cada turno cuando se cumplan las mismas. **Cada misión puede puntuar un máximo de 400 puntos de victoria en la partida**, aunque la acción necesaria para puntuar se haya conseguido más veces. Dicho esto, la partida se desarrollará de igual manera que en el escenario Batalla campal y los puntos de victoria se calcularán de la forma habitual como se indica en la página 198 del reglamento con las siguientes excepciones: **No se contabilizarán los puntos de victoria obtenidos por captura de cuadrantes o estandartes enemigos, la muerte del general enemigo o de su portaestandarte de batalla. Solo contarán los puntos de victoria obtenidos por las tropas enemigas eliminadas, huidas o que tengan menos del 50% de miniaturas/heridas iniciales y los puntos de victoria obtenidos por el cumplimiento de las misiones.**

2ª Dragona de Pascua: Se trata de la clásica Batalla campal, descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición, pero con las siguientes peculiaridades:

Despliegue:

Los ejércitos despliegan de la forma habitual y **en el centro de la mesa de juego se colocará un marcador procurado por la organización de 15 cm. de diámetro** que no obstruye el movimiento ni la visión. Este marcador es el nido de una protectora mamá dragona, por lo que dentro del nido se colocará la dragona y sus 5 huevos.

Puntuación del escenario:

El objetivo de la batalla es capturar el mayor número de preciados huevos de dragón. La duración de la batalla será de **5 turnos**, y una vez terminada se contabilizarán los huevos (de dragón) de cada jugador. **Cada huevo valdrá 500 puntos de victoria y serán los únicos puntos que se contabilizarán para calcular los puntos de victoria y de torneo, no se tendrá en cuenta nada más. Si ninguno de los dos jugadores captura ningún huevo, ambos jugadores obtendrán 0 puntos de torneo y -600 puntos de victoria.**

Captura de los huevos:

Podrán capturar huevos de dragón **las tropas de cualquier tipo con potencia 5 o más**. No se perderán los huevos porque se reduzca la potencia por pérdida de miniaturas durante la partida, el requisito es solo para tomar por primera vez el huevo. Cada unidad está limitada a llevar un huevo a la vez.

Para capturar los huevos las unidades tendrán que entrar en contacto con ellos o con el nido (mientras tenga huevos), finalizando su movimiento ordinario en ese momento. Desmoralizar o aniquilar a una unidad enemiga que tuviera un huevo permite arrebatárselo, pero en ese caso no se podrá perseguir o arrasar. Ha de elegir si se queda con el huevo o persigue/arrasa (incluso las tropas con odio o furia asesina podrán decidir detenerse a capturar el huevo).

En su siguiente turno, después de haber capturado el huevo la unidad dispondrá de un movimiento voluntario de reorganización gratuito. Solo se perderán los huevos si la unidad es destruida, desmoralizada o huye por cualquier motivo.

Mamá dragona:

Tiene el perfil habitual de un dragón con los siguientes añadidos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
15	6	0	6	6	8	3	5	8

- 2 heridas más (8 heridas en total).
- TSA por piel escamosa de 3+ y TSE de 3+ para la última herida. Los ataques que provocan heridas múltiples no se aplican a esta última herida. Por ejemplo, si a la mamá dragona le quedan 3 heridas y recibe una herida de cañón que le provoca 3 o más heridas solo se le restarán las que queden hasta la última, en este caso 2 heridas.
- Disparo de aliento de dragón a 20 cm. con 1d6+3 impactos de F4 de fuego.
- Tanto su disparo de aliento como sus ataques en combate cuerpo a cuerpo son mágicos.
- Resistencia a la magia (3).
- Causa terror.
- Es objetivo grande.
- Vuela.
- Inmune a desmoralización.
- 360 grados de visión.
- No obstaculiza la marcha de las tropas de los jugadores.

Comportamiento de la dragona:

La dragona **actuará en su propio turno, después de los turnos de los jugadores.** Se mantendrá en el nido mientras todos los huevos estén a salvo, pero **rociará con fuego a cualquier unidad que se acerque a 20 cm. del borde del marcador** (si hay más de una unidad a rango, rociará a la más cercana).

Si hay alguna unidad que haya capturado un huevo la dragona intentará cargarla.

Si llega, comenzará el combate, y éste se realizará con normalidad, pero la dragona no perseguirá ni arrasará en su caso. Se quedará quieta junto a ese huevo hasta que otra unidad capture otro huevo. Si la dragona es cargada por una unidad que no tiene huevo puede destrabarse a voluntad en su turno para proteger a su descendencia.

Si la dragona no puede cargar por cualquier circunstancia (porque no hay hueco, terreno impasable o no ve al enemigo porque haya una colina o un bosque entre ellos, por ejemplo) **se aproximará a la unidad ladrona más cercana y si es posible les rociará con su aliento.**

La dragona no puede transportar los huevos caídos, solo intenta protegerlos y acude siempre a defender al huevo más cercano de la forma anteriormente descrita.

En resumen: ¿cómo se comporta la dragona?

- 1- Están todos los huevos en el nido: Se mantiene allí escupiendo fuego.
- 2-Le han robado los huevos: intenta cargar o moverse y disparar a la unidad más cercana con huevos.
- 3-Está trabada con una unidad sin huevos habiendo otras unidades ladronas, se destraba y se mueve como en el punto anterior.
- 4-Después de un combate queda un huevo en el suelo y no hay ningún otro huevo capturado, actúa como en el punto 1, protegiendo ese huevo.

3ª Batalla Campal: Se trata de la clásica Batalla Campal, descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición y los puntos de victoria se calcularán de la forma habitual como se indica en la página 198 del reglamento.

IV. Puntuación:

La puntuación se basará en la diferencia de puntos de victoria logrados al finalizar la partida de la siguiente manera:

0-200	10	10
201-400	11	9
401-600	12	8
601-800	13	7
801-1000	14	6
1001-1200	15	5
1201-1400	16	4
1401-1600	17	3
1601-1800	18	2
1801-2000	19	1
2001	20	0



La puntuación de cada partida se irá sumando y el jugador con más puntos al final del torneo será declarado **Mejor General**. También se contabilizará la diferencia de puntos de victoria obtenidos por cada jugador en cada partida para utilizarse en caso de empate a puntos.

El **campeón absoluto** saldrá de una ponderación de puntos al sumar los resultados de la clasificación de juego, pintura y trasfondo dando más importancia al primero que a los dos restantes de la siguiente manera: porcentaje sobre 100 de los puntos obtenidos sobre el máximo de puntos totales posibles en cada categoría multiplicados por 1 en el caso de juego y 0,5 en el caso de trasfondo y pintura respectivamente.

V. Trasfondo:

Se otorgará un trofeo al **Ejército con Mejor Trasfondo** y diplomas al segundo y tercer clasificado. Para participar en esta categoría los jugadores podrán enviar, hasta el **25/10/2026**, un trasfondo **escrito de un máximo de 3 páginas** o un trasfondo **audio visual de un máximo de 5 minutos** que nos describa y explique las motivaciones de su ejército, la historia que hay detrás de sus tropas, el por qué deciden marchar a la batalla o simplemente un relato sobre el mismo. **Está permitido el uso de la IA para la elaboración del trasfondo.**

VI. Pintura:

De la misma forma, se otorgará un trofeo al **Ejército Mejor Pintado** y diplomas al segundo y tercer clasificado. La elección del ganador recaerá en un jurado de la organización que evaluará los ejércitos durante el torneo, y puntuará todos los ejércitos para poder contabilizar estos puntos en la puntuación de campeón absoluto. No podrá volver a ganar este premio aquel jugador que ya hubiese ganado en ediciones anteriores con el mismo ejército, aunque sí se contabilizarán sus puntos para la clasificación absoluta como se ha comentado anteriormente.

VII. Trofeos y premios:

Se otorgarán los siguientes trofeos:

- **Campeón absoluto**
- **1º Mejor General**
- **1º Clasificado Trasfondo**
- **1º Clasificado Pintura**

De la misma forma, se hará entrega de diplomas a los segundos y terceros clasificados de cada categoría. Se entregará un obsequio a cada participante.

VIII. Listas de ejército:

Se deben enviar las listas de ejército en formato Army Builder, Battlescribe, pdf o como documento de texto/excel y el plazo máximo para recibir las listas será el domingo **25/10/2026**. Las listas serán revisadas y confirmadas por miembros de la organización o terceros que no participarán en el torneo.

La cuota de inscripción será de **20€** y la recaudación íntegra irá destinada a la preparación del torneo y a premios. Esta cuota se abonará mediante Bizum a los números 655537085 o 606933900 con el nombre o apodo y el concepto "VI Torneo Tablillas del Guadiana". El plazo máximo para abonarla será también el **25/10/2026**.

IX. Horarios:

Los **horarios** de las partidas serán los siguientes:

8:30 – 9:00 Recepción de los jugadores, bienvenida y emparejamientos

9:00 – 11:15 Primera ronda

11:30 - 13:45 Segunda ronda

13: 45 - 15:45 Pausa para comer

16:00 - 18:15 Tercera ronda

Rogamos que los jugadores se ajusten al horario establecido, los organizadores avisaremos con antelación para ir terminando las partidas en el turno en el que estén en caso de que sea necesario.

X. Ubicación:

El torneo se realizará en la Asociación Martillo de Guerra de Extremadura. Está ubicada en **C/ Francisco Vaca Morales, 2. Entreplanta.**

Está terminantemente prohibido el consumo de tabaco, así como de bebidas alcohólicas en el interior del recinto.

Cualquier duda acerca de estas bases, así como de la organización y el desarrollo del torneo, puedes trasladárnosla al correo lastablillassagradas@gmail.com y estaremos encantados de responderla.



**LAS TABILLAS
SAGRADAS**

WARHAMMER®

