



BASES V TORNEO WARHAMMER FANTASY 6^a DEL BATTLEBUNKER

DÍA Y HORARIO:

1. El torneo tendrá lugar en el centro Cívico de Lakua de Vitoria-Gasteiz, en la Sala de Encuentro, el sábado 14 de junio del 2025. La dirección del centro cívico aparece en Google Maps. Al entrar preguntar por la sala en recepción para recibir indicaciones de dónde está situada.
2. El horario del torneo será:
 - 8:30 Bienvenida y emparejamientos
 - 9:00 – 11:30 primera ronda
 - 11:30 – 14:00 segunda ronda
 - 14:00 – 15:30 comida
 - 15:30 – 18:00 tercera ronda
 - 18:00 – 18:30 premios y cierre

REGLAS:

1. El torneo es de Sexta Ampliada y se aplicarán las reglas vigentes, disponibles en la página de Leyendas en Miniatura, de esta edición hasta el momento que se cierre la fecha de envío de listas. Además se utilizarán las Reglas de Cortesía, RdC, para la construcción de listas.

Podrán resolver las dudas además de con el propio reglamento, con el reglamento anotado de Cargad y las recopilaciones de FAQs de Burjasot y Direwolf. En caso de que haya interpretaciones diferentes para una duda, prevalecerá el criterio de los árbitros de la organización.

2. Serán 3 rondas a 2000 pts con el primer emparejamiento sorteado y los siguientes con sistema suizo.
3. Cada partida será una batalla campal, las dos primeras con misiones extra, y constarán de 6 turnos. Las misiones extra están detalladas en la página de escenarios (p. 5), y darán la oportunidad de obtener más puntos de victoria (aparte de los clásicos que otorgan las batallas campales) por cumplir determinados objetivos.

4. Se permitirán utilizar los ejércitos contemplados en Sexta Ampliada, además de los que indicamos en la siguiente lista.

- La Horda de Archaón
- Ejército de Middenland
- Culto de Ulric
- Ejército Sigmarita
- Los Machotes de Grimgor
- Whaaag de las montañas
- Whaaag de las tierras yermas
- El Culto de Slaanesh
- Patrulla de vigilancia
- El Ejército de Sylvania
- Clan Lahmia
- Clan Von Carstein
- Ejércitos de las tierras del sur
- La Guerra de Caballeros Noveles
- Los Skavens del Clan Eshin
- Cracia
- Horda Gnoblar
- Así mismo, se podrán jugar listas basadas en el suplemento Tilea y los Mercenarios.

5. Se utilizarán los saberes de magia revisados de los Manuscritos de Altdorf.

6. No es imprescindible que todas las miniaturas estén pintadas, pero se recomienda que lo estén.

Sistema de puntuación

7. Los puntos de torneo se obtendrán con esta tabla:

6 pts.	Victoria por Masacre
5 pts.	Victoria Decisiva
4 pts.	Victoria Marginal
3 pts.	Empate
2 pts.	Derrota Marginal
1 pto.	Derrota Decisiva
0 pts.	Derrota por Masacre

9. Aparte de los puntos de torneo habituales, habrá puntos EXTRA que se otorgarán por bonos especiales. Los puntos totales del torneo vendrán dados por la suma de los puntos de victoria de las batallas y los puntos por bonos especiales.

10. Los puntos TOTALES del torneo se valorarán de la siguiente forma:

- 18 puntos máximo por resultado de batalla más 7 puntos máximo por bonos extras. Esto da un máximo de 25 puntos posibles como resultado del torneo.
- Los bonos de las listas intentan que se disfrute del juego a todos los niveles, por ello dan bonificaciones a los jugadores que invierten tiempo también en el área artística o trasfondística (ejércitos medianamente pintados, bases decoradas, buen rollo en las partidas, listas temáticas) y penalizan a los jugadores que abusan de diferentes recursos para afilar en exceso las listas. Los puntos negativos pueden afectar a la puntuación final de las batallas, si acumulasen los suficientes puntos negativos.
- Los puntos de los bonos se obtendrán de la siguiente forma:
 - +2 puntos por tener todas las miniaturas pintadas al menos con 3 colores.
 - +2 puntos por tener todas las peanas decoradas (tierra, hierba, piedras, barro, baldosas, etc.)
 - 0 a 3 puntos por buen rollo/deportividad en las partidas.
 - 2 puntos por tener 3 o más veces repetida cualquier unidad (NO incluye personajes)
 - 3 puntos por tener 10 o mas dados de energia (cada objeto portahechizos contara como un dado de energia. Los reyes funerarios contaran los dados que generan por cada cantico que puedan tirar como dado de energia, por ejemplo un sumo sacerdote contara como 6 dados de energia).
 - 3 puntos por tener 4 o mas unidades que tengan armas de proyectiles (NO incluye personajes).

Cualquier duda en este apartado se puede consultar con la organización.

11. En cada ronda cada jugador podrá dar un punto de deportividad o buen rollo a su adversario, anotándolo en su hoja de jugador. Por lo tanto, cada jugador podrá obtener de 0 a 3 puntos por este concepto.

Premios

12. Al finalizar el torneo se otorgarán trofeos:

- Campeón Absoluto que será quien mas puntos de torneo totales tenga.
- Trofeo al segundo mejor clasificado.
- Trofeo para el tercer mejor clasificado.
- Trofeo para el mejor general que será quien más puntuación haya obtenido únicamente contando las batallas.

Premios de pintura:

El premio al ejército mejor pintado se elegirá por jurado.

- Trofeo para el ejército mejor pintado.
- Trofeo para el SEGUNDO ejército mejor pintado.
- Trofeo para el TERCER ejército mejor pintado.

Otras cuestiones

13. Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre que representen de una forma eficaz a quien representan y no den pie a confusiones.
14. Se creará un grupo de WhatsApp con todos los participantes para resolver dudas y coordinar al grupo.
15. Habrá un máximo de 50 plazas.



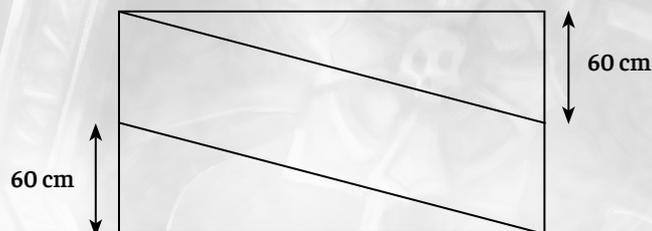
ESCENARIOS:

Ronda 1.

Batalla campal: Extras, Capturar posiciones y Despliegue oblicuo.

Capturar posiciones: Los cuadrantes valen el doble de lo normal, 200 pts.

Despliegue oblicuo: la zona de despliegue será la línea oblicua que forma desde el borde izquierdo a 60cms y el borde derecho a 0 cms.



Ronda 2.

Batalla campal: Extras, Tributo al dios Khorne, ¡No importa el terreno ganado!

Tributo al dios Khorne: Al dios Khorne le agrada el combate y quiere más cráneos para su trono. Hoy raro en él, se siente generoso y otorgará un dado de dispersión extra (para toda la batalla) por cada unidad que en origen tenga potencia de unidad 10 o más (pero quedan excluidas las unidades de caballerías rápidas, los mastines del Caos y equivalentes presentes en otros libros de ejército así como las ratas gigantes de los Skaven*) que sea:

1. Aniquilada totalmente en combate.
2. Vencida en combate y atrapada en huida tras fallar el chequeo de desmoralización en esa misma ronda (el *autobreak* por ganar con miedo también cuenta, pero no cuenta una huida producida por un pánico o terror).

Además, por cada dado que se haya ganado así, el jugador obtendrá 50 puntos extra al finalizar la batalla.

¡No importa el terreno ganado!: En este escenario no se contarán los puntos por cuadrantes.

*Nota: Se hace esta excepción con los Skaven porque no tienen caballerías rápidas.

Ronda 3.

Batalla campal.

INSCRIPCIÓN:

22 euros.

La recaudación de las inscripciones será usada al 100% en alquiler de material, local y premios.

El mail para el envío de listas sera el mismo de la inscripción que es el siguiente:
torneos.battlebunkervitoria@gmail.com

El formato obligatorio para las listas será de la siguiente forma, Army Builder o BattleScribe con las últimas versiones de Sexta Ampliada.

El plazo para el envío de listas y abono de inscripción será máximo el 14 de mayo, para que dé tiempo a la organización de corregir las listas y a los jugadores a su vez les dé tiempo de corregirlas si hiciera falta. En caso de que no esté abonada la inscripción para el 14 de mayo, el jugador perderá la plaza y será sustituido por otro jugador de la reserva.

El pago de la inscripción se podrá hacer vía Bizum (preferiblemente) al 688618260 o vía PayPal a la siguiente dirección: warhammerbattlebunker@gmail.com



Ilustraciones: @zilarbizar