

WARHAMMER

BASES 🌟 II TORNEO 🌟 REINOS DE FANTASÍA

Os presentamos el documento de las bases del II Torneo de Reinos de Fantasía (v1.1).



FECHA Y LUGAR



Sábado 07/03/2026

El Soterrani

Calle Sant Josep, 62 Bis, Terrassa



INSCRIPCIÓN



Para inscribirse en el torneo se deberá rellenar y enviar el formulario online que podéis encontrar en la siguiente dirección web: <https://sites.google.com/view/eventosreinosdefantasia/inicio>.

- 1- Solo se admitirán listas en formato PDF creadas y validadas con Army builder 2, Army builder 3, Battlescribe o New Recruit. En caso de duda, os podemos echar una mano con el uso de estos recursos/programas.
- 2- Dichas listas deberán incluir visiblemente las estadísticas y reglas detalladas de cada unidad, así como la validación de porcentajes.
- 3- No se aceptarán listas manuscritas ni listas sin detallar.
- 4- El envío de listas es único y no se aceptarán cambios ni rectificaciones de última hora salvo que estos sean requeridos por la Organización.
- 5- Se debe adjuntar una foto del ejército que se va a jugar y (en caso que sea necesario) una foto con detalle de sus unidades "adaptadas". La organización se reserva el derecho de aprobación de los jugadores y sus ejércitos o unidades.

El coste de la inscripción son 15€. Dicho importe actúa al mismo tiempo como reserva de plaza y no es reembolsable bajo ningún concepto.

Tras la inscripción, se debe mandar un pago único mediante Bizum al número: 617323799. En el concepto del pago se debe especificar lo siguiente: "Torneo 2 (nombre y apellido)". El nombre y apellido del pago deben coincidir con el registrado en el formulario web.

Dicho pago deberá incluir tanto el importe de la inscripción (15€) como el de los menús que se vayan a consumir (incluyendo comida o cena, tanto propios como de los acompañantes).

El plazo de inscripción, envío de listas y fotos de los ejércitos finaliza el día 15/02/2026 (abstenerse de enviar modificaciones). Las listas de ejército se publicarán después del evento.



Colabora:



Name	#	Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv	SvE	Cost
Biennado	1	In	5	7	7	4	3	3	8	4	10	4+	(2+)	234
Clase: Comandante														
Arma de mano: Arco Largo de los Asrai: Alcance 30 UM, Fuerza 3, Poder de penetración y Lluvia de Disparos. Lanza de los Asrai: (Infantería) Poder de penetración y Luchar con filos adicionales. (Montaña) +1 Fuerza en el turno que carga y Poder de penetración. Escudo: Maldición de la bruja. Alcance 30 UM, Fuerza 3, Poder de penetración, Lluvia de disparos, Ataques envenenados. Acechante forestal. Cruzar (Bosque). La Flecha de Kurous: Tras el despliegue de ambos ejércitos y antes del primer turno, comprueba si el General enemigo está a un máximo de 36 UM y en línea de visión de al menos una de las miniaturas con esta regla especial. Si es así, sufre inmediatamente un único Impacto de F3 sin posibilidad de salvación por armadura. En cualquier otro caso, no sucede nada. Siempre ataca primero. Ataques envenenados: Lluvia de disparos. Poder de penetración														
Espada aullante	1	Cansa Miedo.												[10]
Miedo														
Armadura del Destino	1	Armadura pesada. 4+ SvE.												[50]
Gema Matadragones	1	SvE 2+ contra Ataques Iluminados.												[5]
El otro fragmento de Piedra del Engaño	1	Todas las miniaturas (amigas y enemigas) en contacto con el portador deben repetir sus tiradas de SvE. estúpidas.												[15]

Group	Min	Max	Used
Puntos en comandantes	0	625	234
Puntos en hordos	0	625	0
Puntos en básicos	625	Unlimited	185
Puntos en especiales	0	1250	0
Puntos en singulares	0	625	0

REGLAS Y FORMATO DEL TORNEO

Se usará el reglamento de Warhammer Fantasy 8ª edición con las FAQ's de la versión 1.8 (porcentajes al 25%).

Están permitidos todos los ejércitos oficiales de Warhammer fantasy incluidos los Enanos del Caos (recogidos en el libro Tamurkhan).

No se permiten personajes especiales. No se permite ningún contenido del Fin de los Tiempos (u otras expansiones) ni el objeto mágico Fortaleza de Fozzrik.

Todos los elementos de escenografía son impasables (excepto bosques, ríos, vallas, muros, colinas u otros elementos detallados en las reglas de cada escenario). Los elementos de baja altura proporcionan cobertura ligera (los demás siguen las reglas propias del reglamento).

Despliegue estratégico: las miniaturas permanecerán ocultas en sus estuches, maletas o cajas de transporte hasta que se desplieguen en su posición definitiva de la mesa de juego (momento en el que habrá que detallar al rival sus características y reglas especiales).

Partidas temporizadas: cada mesa dispondrá de un reloj de ajedrez con 90 minutos de tiempo de juego para cada jugador (3 horas en total). Los jugadores deben activar el reloj y su cuenta atrás al final de cada uno de sus turnos (información importante 23). El temporizador influye en la puntuación de la partida (ver puntuaciones más adelante).

Se entregará unas tarjetas para que los jugadores anoten los resultados (información importante 22) y facilitar así la el cálculo de puntuaciones de cada partida, estas tarjetas deberán ser devueltas debidamente cumplimentadas a los comisarios al finalizar cada ronda.

El torneo principal consta de dos partidas a 2500 puntos en turnos de mañana y tarde.

Se jugará una tercera partida extra nocturna (opcional) a 2500 puntos con ambientación especial para competir por el título de "Astromante de Morrslieb".

PARTIDAS DEL TORNEO PRINCIPAL

Los lanzamientos y dispersiones de cada hechizo se podrán efectuar con un máximo de 4 dados de energía. Y no se podrán acumular más de 12 dados de la reserva de magia.

Primera ronda: Emparejamientos aleatorios "in situ" por sorteo (se intentará evitar "confrontación amiga" y ejércitos iguales mediante una "repeca"). Escenario "Sangre y Gloria" del reglamento de Warhammer (el punto límite queda fijado en 2, información importante 21). Distribución aleatoria de mesas.

Segunda ronda: Emparejamientos mediante "sistema suizo". Escenario "Línea de batalla" del reglamento de Warhammer. Asignación distributiva de mesas.

PARTIDA NOCTURNA "ASTROMANTE DE MORRSLIEB"

La luna oscura Morrslieb se encuentra en su máximo apogeo, sus efectos se hacen evidentes en los Vientos de la magia. ¿Qué hechicero será capaz de canalizar su tenebroso poder?

Esta partida es única, de carácter opcional y tiene una clasificación y unos premios independientes del torneo principal.

Emparejamientos mediante "sistema suizo". Escenario "Línea de batalla" del reglamento de Warhammer. Distribución aleatoria de mesas. Objetivo secundario adicional (Canalizador de Morrslieb).

El lanzamiento y dispersión de hechizos se amplía a 5 dados de energía.

Se usará la Rueda de la Magia (de la expansión Tormenta de Magia) cada 30 minutos para determinar que Saberes de la Magia se ven potenciados y se informará a los jugadores de las variaciones durante el transcurso de la partida (Información importante 19-20).



La tabla de bonificaciones de la Rueda de la magia se verá modificada con los siguientes valores:

SABERES DE MAGIA DE BATALLA	SABERES SECUNDARIOS O RACIALES	SABER DE ALTA MAGIA O MAGIA OSCURA
+3 al lanzamiento	+2 al lanzamiento	+1 al lanzamiento

⌚ ESTRUCTURA Y HORARIOS DEL TORNEO ⌚

08:30h – Apertura de puertas, llegada de jugadores

09:00h – Inauguración, bienvenida y briefing

09:15h – Sorteo de mesas primera ronda

09:30h – Despliegue y photocall de ejércitos

10:00h – Inicio primera ronda

13:00h – Final primera ronda y pausa para comer

14:45h – Sorteo de mesas segunda ronda

15:00h – Inicio segunda ronda

18:00h – Final segunda ronda

18:30h – Entrega de premios y clausura del torneo principal

19:30h – Pausa para cenar

21.00h – Sorteo de mesas tercera ronda

21.15h – Inicio tercera ronda

00:15h – Final tercera ronda, entrega de premios y clausura de la eliminatoria



📋 REQUISITOS PARA PARTICIPAR 📋

Se debe conocer adecuadamente el reglamento de 8ª edición y sus FAQ's.

Es obligatorio tener pintadas un mínimo del 50% (aprox.) las miniaturas del ejército. Para optar a premios se deberá disponer de un mínimo del 75% (aprox.) del ejército pintado.

Es obligatorio usar bandejas de movimiento.

No se permitirá un exceso de rellenos que supere el 25% de miniaturas por unidad.

Cada jugador deberá traer el material de juego necesario y, muy especialmente:

- Dados
- Cinta métrica
- Plantillas
- Libro de ejército (preferiblemente en físico)
- Reglamento de mano (preferiblemente en físico).
- Cartas de magia (ver información importante 8)

El uso de miniaturas 3D, proxies o de marcas alternativas debe ser LIMITADO, claramente identificable, fielmente representativo y tener sus peanas correspondientes. En la foto de inscripción se debe visualizar claramente las unidades de este tipo para ser aprobadas por la Organización. En ningún caso se superará el 50% (aprox.) de las miniaturas del ejército. Se permiten copias o réplicas de los modelos oficiales. La organización revisará previamente los ejércitos para evitar incumplimientos.

COMISARIOS

El evento será moderado y conducido por dos comisarios (árbitros) que dispondrán de reglamento y FAQ's para resolución de dudas y situaciones complejas en el juego. No está entre sus funciones el “enseñar” ni “impartir formación”, cada jugador debe ser conocedor de las reglas de juego.

Todas sus decisiones deben ser acatadas por los jugadores y la Organización se reserva el derecho de tomar las acciones que considere oportunas ante cualquier incumplimiento.

No se permitirá ninguna actitud antideportiva (dilatarse los tiempos, mentir al rival, hacer trampas, usar dados con varias caras de “6”, etc...).



PUNTUACIONES Y NOMINACIÓN DE GANADORES

La clasificación final del torneo principal se hará teniendo en cuenta estas seis categorías:

1- Puntuación en partidas: de 0 a 20 puntos por partida (40 puntos máx.).

		Sangre y gloria (1ª ronda)	Línea de Batalla (2ª y 3ª ronda)
Arrasamiento a favor	20 puntos	4 PF (o más) que el rival	2000 a 2500 puntos
Masacre a favor	17 puntos	3 PF (o más) que el rival	1200 a 1999 puntos
Victoria decisiva a favor	15 puntos	2 PF más que el rival	600 a 1199 puntos
Victoria marginal a favor	13 puntos	1 PF más que el rival	300 a 599 puntos
Empate	10 puntos	0 PF de diferencia	0 a 299 puntos
		-0 PF de diferencia	0 a -299 puntos
Derrota marginal en contra	7 puntos	1 PF menos que el rival	-300 a -599 puntos
Derrota decisiva en contra	5 puntos	2 PF menos que el rival	-600 a -1199 puntos
Masacre en contra	3 puntos	3 PF (o menos) que el rival	-1200 a -1999 puntos
Arrasamiento en contra	0 puntos	4 PF (o menos) que el rival	-2000 a -2500 puntos

PF = Puntos de Fortaleza

Diferencia de puntos

2- Objetivos secundarios: de 0 a 10 puntos por partida (20 puntos máx.).

	Puntuación adicional	Descripción
Primera sangre	2 puntos	Ser el primero en eliminar una unidad enemiga
Invasión	2 puntos	Poseer tropas propias en el área de despliegue enemiga
Matagigantes	2 puntos	Eliminar a la miniatura enemiga más costosa en puntos
Superviviente	2 puntos	Tu general debe sobrevivir
Estratega	2 puntos	Haz que una de tus unidades combata dos veces en tu mismo turno
Canalizador de Morrslieb (solo partida nocturna)	5 puntos	Controla el fulcro arcano al final de la partida

3- Deportividad: 0 - 5 puntos por partida (10 puntos máx.). Los jugadores valorarán anónimamente a sus rivales a la hora de comunicar el resultado de la partida a los comisarios.

4- Temporización de partidas: 0 - 5 puntos por partida (10 puntos máx.). 1 punto adicional por cada 10 minutos restantes de juego en el reloj del jugador redondeando a la baja hasta un máximo de 5 puntos (por ejemplo: 27 minutos = 2 puntos, 13 minutos = 1 punto, etc...)

5- Organización del ejército (0 - 20 puntos máx.). Los comisarios valorarán y puntuarán este aspecto teniendo en cuenta los siguientes criterios:

		Descripción
Trasfondo	0-4 puntos	Se valora positivamente la cohesión trasfondística entre las unidades del ejército.
Evitar el "metajuego"	0-10 puntos	Se valora positivamente el alejamiento de las combinaciones extremas, combos "rotos", empleo de listas "foro" y abuso del "espíritu competitivo" o del metajuego.
Unidades exóticas	0-3 puntos	Se valora positivamente incluir unidades "exóticas" y difíciles de ver en entornos competitivos.
Variedad de unidades	0-3 puntos	Se valora positivamente la variedad de unidades y concretamente en las tropas especiales y singulares.

6- Pintura (0 - 20 puntos máx.). Los comisarios o persona designada valorarán conjuntamente el pintado de los ejércitos teniendo en cuenta lo siguiente:

- Acabado de peanas
- Detallado de estandartes
- Homogeneidad del pintado
- Efectos, luces y técnicas de pintado
- Personalización del ejército y sus unidades



- **Campeón absoluto.** Será el jugador con mayor puntuación en la escala de 0 – 120 puntos sumatoria de todas las categorías.
- **Astromante de Morrslieb.** Será el jugador con mayor puntuación en la escala 0 – 85 puntos sumatoria de todas las categorías más el objetivo secundario adicional.

PREMIOS Y OBSEQUIOS

Todos los participantes recibirán un obsequio customizado de Reinos de Fantasía y un diploma.

El campeón absoluto recibirá un vale de 100€, un trofeo y una condecoración.

El ganador de la categoría de pintura recibirá un vale de 50€ y un diploma.

El ganador de la categoría de organización de ejército recibirá un vale de 50€ y un diploma.

El campeón del título "Astromante de Morrslieb" recibirá un vale de 50€ y un trofeo.

Los premios de las distintas categorías son excluyentes entre sí.

El incumplimiento de las bases de este evento excluye al jugador de optar a premio alguno.

COMIDA Y BAR

El evento dispondrá de bebidas no alcohólicas y refrescos gratuitos para todos los asistentes en la zona de bar.

Queda prohibido llevarse las consumiciones a las mesas de juego (uso exclusivo en la zona habilitada).

En la pausa para comer y para cenar, la Organización pone a disposición de los jugadores un menú de 20€ en un restaurante aledaño donde podremos juntarnos todos. Se deberá indicar en el formulario de

inscripción online si se opta por esta opción. Dicho importe no es reembolsable y deberá ser abonado junto con la cuota de inscripción.

Solo un acompañante por jugador puede acudir al restaurante.

TRANSPORTE Y APARCAMIENTO

Transporte público. El local está cerca de las estaciones de ferrocarriles:

- RENFE – Terrassa nord
- FGC – Terrassa Vallparadis.

Transporte privado. Hay en las cercanías un parking muy económico (5€ el día entero).

- Calle de Sant Leopold, 33, 08221 Terrassa



INFORMACIÓN IMPORTANTE

- 1- Los objetos mágicos y estandartes mágicos solo se revelan al usarse o sufrir alguno de sus efectos. Las opciones de unidad/personajes se describen al rival al inicio de la partida.
- 2- Como norma general las unidades ocultas permanecerán sin revelarse hasta su despliegue (miniaturas ocultas, acechantes, exploradores u otros). Consultar al comisario en caso de duda.
- 3- La escenografía no está distribuida de manera homogénea ni proporcional (consultar al comisario en caso de duda de los efectos de cada elemento).
- 4- En la partida “Astromante de Morrslieb”, los Vientos de la Magia cambiarán en tiempo real (independientemente del turno de cada jugador y la fase en la que se encuentren)
- 5- Dispondréis de una breve descripción temática en cada mesa de juego.
- 6- La valoración mutua de los jugadores se hará de manera anónima al entregar los resultados de la partida en la mesa de los comisarios.
- 7- La falta de material o herramientas de juego puede conllevar penalizaciones en los resultados finales (en caso que se produzcan retrasos o imprecisiones en las partidas).
- 8- En caso de no disponer de las cartas de magia oficiales, se permite el uso de alternativas (sus descripciones deben ser fieles a las originales).
- 9- Todos los jugadores deben llevar sus acreditaciones visibles en todo momento. Las mismas se entregarán a los comisarios al finalizar el evento para que ellos puedan anotar las puntuaciones y devolverlas al propietario.
- 10- No se agregará a nadie al grupo temporal de Whatsapp u otros canales si no tienen la reserva confirmada y al corriente de pago.
- 11- Se recomienda a los jugadores analizar debidamente los formatos de partida a la hora de confeccionar sus listas de ejército (hay formatos y objetivos diferentes y conviene tener sus peculiaridades en cuenta).
- 12- No se aceptarán listas de ejército, fotos ni pagos fuera de los canales debidamente habilitados.



- 13- Es importante mantener el espacio de juego despejado. Se recomienda que los jugadores almacenen con cuidado sus pertenencias debajo de las mesas de juego y solo tengan a mano el material imprescindible para jugar a fin de facilitar el tránsito por las instalaciones.
- 14- Después del torneo se enviará un cuestionario para evaluar distintos aspectos del mismo con el fin de mejorar de cara a futuros eventos.
- 15- La organización se reserva el derecho a modificar lo mínimo imprescindible los horarios para una correcta realización del evento.
- 16- El formulario de inscripción debe contener la única lista definitiva y no será posible modificarla. La única excepción será en el caso de detección de irregularidades por parte de los comisarios en la confección de la misma, en cuyo caso deberá reenviarse corregida.
- 17- Los jugadores deben venir debidamente aseados por respeto a los demás participantes y asistentes.
- 18- En caso de llevar varios personajes del mismo tipo, se debe constatar claramente ante el rival e identificar cada uno de ellos conforme a la configuración de la lista de ejército.
- 19- La partida "Astromante de Morrslieb", solo incorpora algunas de las mecánicas de la expansión Tormenta de Magia: la Rueda de la Magia (modificada) y el sistema de fulcros arcanos (y su propia Tabla de disfunciones mágicas).
- 20- En la partida "Astromante de Morrslieb", no estarán permitidos los monstruos vinculados, los artefactos arcanos, los hechizos cataclísmicos ni ningún otro elemento, regla o mecánica de juego que no se haya mencionado en el apartado anterior.
- 21- En ningún caso se contarán puntos de victoria (ni siquiera en caso de no-desmoralización). El resultado de esta partida vendrá determinado únicamente por los puntos de fortaleza y los objetivos secundarios cumplidos.



22- Muestra de las tarjetas de puntuaciones:

LINEA DE BATALLA			Jugador 1 (Nombre y apellido)	Jugador 2 (Nombre y apellido)
PUNTOS DE VICTORIA				
El Rey ha muerto	Eliminar al General enemigo	100 puntos		
Estandartes capturados	Estandarte de batalla capturado en combate	100 puntos		
	Estandartes capturados en combate	25 puntos cada uno		
Duelo final	Campión de unidad elimina a un personaje enemigo	50 puntos por eliminación		
Guerra de desgaste	Valor en puntos de las unidades cuyas miniaturas se hayan visto reducidas al 50% (sin incluir)	50% del valor de cada unidad		
Susto o muerte	Valor en puntos de las unidades y personajes destruidos del enemigo o que hayan huido del campo de batalla	100% del valor de cada unidad		
Total puntos de victoria				
Resultado puntuación partida (0 - 20 puntos)				
---> consultar tablas en las bases del torneo <---				
OBJETIVOS SECUNDARIOS				
Primera sangre	Ser el primero en eliminar una unidad enemiga	2 puntos		
Estratega	Haz que una de tus unidades combata dos veces en tu mismo turno	2 puntos		
Matagigantes	Eliminar a la miniatura enemiga más costosa en puntos	2 puntos		
Superviviente	Tu comandante debe sobrevivir	2 puntos		
Invasión	Poseer tropas propias en el área de despliegue enemiga al finalizar	2 puntos		
Cadena de mando eficiente (reloj)	1 punto por cada 10 minutos excedentes en el reloj al finalizar	1 puntos (acumulable) (5 puntos más)		
Canalizador de Morrslieb (solo partida nocturna)	Controla el fulcro arcano al final de la partida	5 puntos		
Resultado final puntuación partida (incluidos objetivos secundarios)				

SANGRE Y GLORIA			Jugador 1 (Nombre y apellido)	Jugador 2 (Nombre y apellido)
PUNTOS DE VICTORIA				
Fortaleza inicial del ejército	Puntos de fortaleza de cada jugador al inicio de la partida			
Punto límite	Puntos mínimos para la desmoralización del ejército (fin de partida)	2	2	
Fortaleza final del ejército	Puntos de fortaleza de cada jugador al final de la partida			
Resultado puntuación partida (0 - 20 puntos)				
---> consultar tablas en las bases del torneo <---				
OBJETIVOS SECUNDARIOS				
Primera sangre	Ser el primero en eliminar una unidad enemiga	2 puntos		
Estratega	Haz que una de tus unidades combata dos veces en tu mismo turno	2 puntos		
Matagigantes	Eliminar a la miniatura enemiga más costosa en puntos	2 puntos		
Superviviente	Tu comandante debe sobrevivir	2 puntos		
Invasión	Poseer tropas propias en el área de despliegue enemiga al finalizar	2 puntos		
Cadena de mando eficiente (reloj)	1 punto por cada 10 minutos excedentes en el reloj al finalizar	1 puntos (acumulable) (5 puntos más)		
Resultado final puntuación partida (incluidos objetivos secundarios)				

23- Al activarse el reloj se resta el tiempo del jugador contrario, es decir, cada jugador es responsable de activar el reloj para beneficio propio. Si en algún momento alguien se olvida de accionar el mecanismo, no habrá compensación de tiempo.

WARHAMMER

Esperemos que este evento sea un acontecimiento inolvidable para vosotros y que disfrutéis mucho de un entorno agradable, familiar y con dedicación al hobby que nos une.

¡Os esperamos!

