

## Bases

# II TORNEO INDIVIDUAL LIDERAZGO 10

El II TORNEO INDIVIDUAL "LIDERAZGO 10" tendrá lugar el Sábado 18 de ABRIL 2026, en EL ARCA NEGRA ([C. de Rey Pastor, 48, 28914 Leganés, Madrid](#)). 40 jugadores en 3 batallas de Warhammer Fantasy, usando ejércitos de 2.000 puntos y SEXTA AMPLIADA.



### 1) Inscripción

El plazo de inscripción va desde el Lunes 2 de FEBRERO de 2026 (momento en que se publican estas bases) hasta el 23 de marzo de 2026. Para inscribirte tienes que enviarnos un correo a [Liderazgo10wfb@gmail.com](mailto:Liderazgo10wfb@gmail.com) con tus datos básicos (nombre completo, nick si tuvieras, email, número de teléfono, grupo de juego si tuvieras y ciudad desde la que vendrás). Al inscribirse se otorga a liderazgo 10 el permiso para compartir con los patrocinadores el correo electrónico de los participantes.

Una vez hayamos recibido tu información procederemos a confirmar las plazas por estricto orden de llegada mediante un correo de confirmación. si te quedas sin plaza, entrarás en la lista de reserva.

Tras la confirmación de la reserva y cierre de plazos de inscripción, tendrás un plazo de una semana hasta el 30 de MARZO para confirmar definitivamente tu plaza. Deberás enviarnos tu lista de ejército en formato entendible de BattleScribe/Army Builder o Excel (si usas lista alternativa este es el mejor método). La organización se reserva el derecho de retirar la plaza a cualquier jugador que no cumpla este requisito.

También tendrás que pagar la cuota de inscripción mediante bizum según te indicaremos en el correo de confirmación.

Si una persona con plaza tuviera que rechazarla -por el motivo que fuera- o la perdiera por no haber enviado su lista o pago a tiempo, la organización procederá a contactar con las personas que están en reserva para darle esa plaza. En caso de haber logrado plaza y haber pagado la cuota de inscripción, pero finalmente no se pueda acudir, sólo podremos devolver la cuota en caso de encontrar un jugador sustituto.

También queremos informarte que si te inscribes en el evento aceptas que tanto la organización del evento como la propia tienda donde tiene lugar el evento tienen derecho a realizar cuantas fotografías consideren oportunas de las miniaturas y ejércitos de los jugadores. Estas fotografías se emplearán para publicarse en redes sociales y otros sitios web para promocionar el evento y a las entidades colaboradoras.

## 2) Precio

La inscripción costará 17€. Esta cantidad se destinará a costes de organización, premios y sorteos.

## 3) Horarios y Localización

09:00h - 11:30h. Apertura Y Primera partida.

12:00h - 15:30h. Segunda Partida.

15:30h - 17:00h. Descanso para comer.

17:00h - 20:00h. Tercera Partida.

20:00h - 20:30h. Recuento de puntos por parte de la organización.

20:30h entrega de premios y clausura

Tendrá lugar el Sábado **18 de ABRIL 2026**, en **EL ARCA NEGRA (C. de Rey Pastor, 48, 28914 Leganés, Madrid)**.

## **4) Reglamento y Suplementos**

Se utilizará el Reglamento Anotado, y libros de ejército de SEXTA AMPLIADA, se permitirá el uso de contingentes aliados siguiendo las reglas de estos.

## **5) Ejércitos**

Cada jugador dispondrá de un ejército de hasta 2.000 puntos escogidos exclusivamente entre las opciones que ofrecen los libros de ejército de SEXTA AMPLIADA. NO se permitirán Personajes Especiales, ni Monstruos Arcanos. Los Mercenarios se permitirán, pero sólo como ejército individual, nunca junto con otros ejércitos. Los Regimientos de Renombre sólo se podrán jugar en un ejército de Mercenarios. se permitirá el uso de contingentes aliados siguiendo las reglas de estos.

El listado completo de ejércitos es el siguiente:

1. Altos Elfos.
2. Bretonia
3. Condes Vampiro.
4. Elfos Oscuros.
5. Elfos Silvanos.
6. Enanos.
7. Enanos del Caos.
8. Hombres Lagarto.
9. Imperio.
10. Mercenarios (incluye Regimientos de Renombre).
11. Orcos y Goblins.
12. Reino del Caos: Bestias.
13. Reino del Caos: Demonios.
14. Reino del Caos: Mortales.
15. Reinos Ogros.
16. Reyes Funerarios.
17. Skavens

Las siguientes Listas Alternativas se permitirán, estando sujetas igualmente a modificaciones de Reglas de Cortesía:

Altos Elfos: Patrulla Marina.

Altos Elfos: Cracia.

Altos Elfos: Avelorn.

Bretonia: Guerra de Caballeros Noveles.

Bretonia: Caballeros Exiliados.

Condes Vampiro: Clan Lahmia.

Condes Vampiro: Clan Necraca.

Condes Vampiro: Clan Strigoi.

Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania).  
Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento.  
Condes Vampiro: Costa del Vampiro.  
Elfos Oscuros: Incursores de Naggaroth.  
Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh.  
Elfos Silvanos: La Furia del Bosque.  
Elfos Silvanos: Praderas del Sur.  
Enanos: Clan Real.  
Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor.  
Enanos del Caos: Incursión Esclavista.  
Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin.  
Hombres Lagarto: Tierras del Sur.  
Imperio: Culto de Ulric.  
Imperio: Middenland.  
Imperio: Ejército Cruzado.  
Imperio: Ejército Sigmarita.  
Orcos y Goblins: Tribus Goblin.  
Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos.  
Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor.  
Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas.  
Demonios del Caos: Legión Demoníaca.  
Mortales del Caos: Horda de Archaon.  
Reyes Funerarios: Quatar.  
Skaven: Clan Eshin.  
Skaven: Clan Moulder.  
Skaven: Clan Pestilens.  
Los ejércitos Elfos Silvanos harán uso de la regla Emboscada Forestal en EL TERCER MAPA y el bosque será proporcionado por la organización.  
Se podrá usar los contingentes aliados como por ejemplo Kislev sujetos a las limitaciones que incluye este tipo de listas.

Si alguna lista alternativa no aparece en el listado se podrá hablar con la organización para ver si es factible incluirla.

## 6) Pintado

No es obligatorio que el ejército esté pintado, pero.... ¿A quién no le gusta un ejército completamente pintado?

## **7) Emparejamientos**

En la primera ronda, los emparejamientos se realizarán al azar, salvo en estos

1. No se emparejarán jugadores que tengan la misma facción.
2. Se tratará de evitar enfrentamientos entre jugadores habituales y del mismo grupo de juego.

Tras esta primera ronda se empleará una especie de "Sistema Suizo", en el que se emparejarán los jugadores con puntuaciones consecutivas, obtenidas en las rondas anteriores. La organización se reserva el derecho a modificar el orden de los enfrentamientos.

## **8) Clasificación**

En todas las partidas se reparten 6 Puntos de Torneo de la siguiente manera:

MASACRE (diferencia de 1.200 o más puntos de victoria). El ganador se lleva 6 Puntos de Torneo, y el derrotado 0 Puntos de Torneo.

VICTORIA DECISIVA (diferencia entre 600 y 1.199 puntos de victoria). El ganador se lleva 5 Puntos de Torneo, y el derrotado 1 Punto de Torneo.

VICTORIA MARGINAL (diferencia entre 300 y 599 puntos de victoria). El ganador se lleva 4 Puntos de Torneo y el derrotado 2 Puntos de Torneo.

EMPATE (diferencia de 299 o menos puntos de victoria). Ambos jugadores puntúan 3 Puntos de Torneo.

## **9) BATALLAS**

Cada jugador disputará 3 batallas en mesas de 180 cm x 120 cm, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía NO puede moverse por parte de los jugadores.

Cada batalla será un escenario diferente, que se detalla a continuación.

## **Batalla 1: “el gran poder Rúnico”**

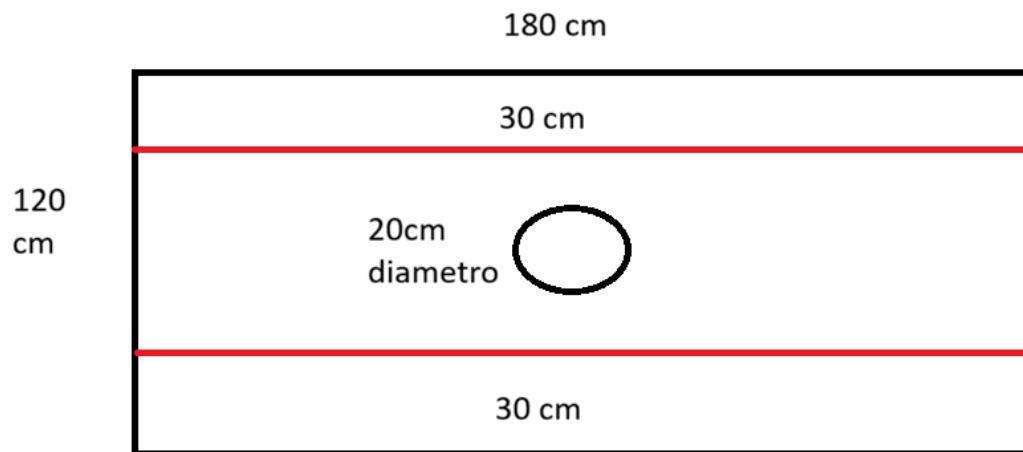
**Preliminares:** Antes de comenzar a desplegar, cada jugador elegirá sus saberes y generará sus hechizos. A continuación se procederá a hacer el **despliegue oculto**. En una plantilla donde dibujará esquemáticamente su despliegue (mediante rectángulos por ejemplo). Se deberá indicar claramente de qué unidad y personaje se trata (especialmente si hay varias del mismo tipo de tropa pero con diferente equipo).

**Inicio:** Para decidir quién empieza a jugar ambos jugadores tirarán 1D6, y quien gane decidirá quién empieza jugando.

**Victoria:** Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes...).

El escenario dará puntos como habitualmente. Además, en el centro del tablero hay un inmenso poder rúnico que permite a la unidad que lo controle (si no está trabada en combate) lanzar en su turno de magia un proyectil mágico de 1D6 impactos que solo podrán herir a 6 y niega tiradas de salvación por armadura o especiales en un rango de 60 cm dentro de su campo de visión y que no podrá ser dispersado, (del turno 1 al 5). En el turno 6 la unidad que lo controle podrá lanzar 2D6 impactos que solo podrán herir a 6 y niega tiradas de salvación por armadura o especiales de en cualquier punto del terreno de juego sin necesidad de tener visión y aunque esté trabada en combate, no podrá ser dispersado. Para controlar el vórtice, la unidad debe estar sobre él totalmente y debe tener mínimo potencia de unidad 5. El vórtice otorga 150 puntos de victoria extra a quien lo controle al final del turno 6. Las unidades o personajes con la capacidad de volar no podrán controlar el vórtice.

Si en algún momento hay dos unidades controlando el vórtice ninguno de los dos podrá lanzar el proyectil mágico, ya que el poder no podrá ser controlado por una sola unidad.



### **Batalla 2: “siempre llegan tarde”**

**Preliminares:** Antes de comenzar a desplegar, cada jugador elegirá sus saberes y generará sus hechizos. Cada jugador tira un dado y el vencedor decidirá en qué lado de la mesa se situará. Cada jugador tira un dado y el vencedor decidirá si empieza a desplegar el o su contrincante.

**Victoria:** Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes...).

El escenario dará puntos como habitualmente. Además, cada jugador elegirá una unidad enemiga que no podrá costar más de 175 puntos, esta unidad no se desplegará junto al resto de unidades, esta unidad entrará en el campo de batalla a partir del turno 2 tirando un dado y sacando un 4+, en el turno 3 sacando un 3+, en el turno 4 sacando un 2+, en el turno 5 entrará automáticamente. Entrará por un borde de forma aleatoria tirando un dado, con un resultado de 1-3 entrará por cualquier lado dentro de la mitad propia de despliegue, con un 4-6 por cualquier borde dentro de la mitad del enemigo, en el turno en que la unidad entra en el campo de batalla podrá mover, pero no podrá ni disparar ni cargar.

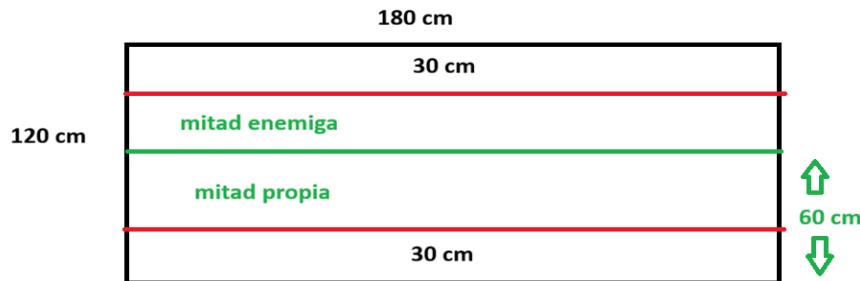
Adicionalmente cada jugador tendrá una carta secreta que se entregará al principio de la partida, si el jugador decide usarla le entregará automáticamente a su contrincante 150 puntos extra de victoria. La carta hay que decidir si se usa al principio del turno propio, antes de realizar cualquier tipo de acción

Las cartas secretas pueden ser:

- El ejército puede repetir 1D3 chequeos de desmoralización como si estuviera a 30 cm del porta de batalla en ese turno.
- El ejército puede repetir 1D3 chequeos de reagrupamiento o de pánico fallidos en ese turno.
- Todo el ejército podrá efectuar movimientos de marcha aunque el enemigo esté a

menos de 20 cm.

- Todos los hechiceros sobre el campo de batalla pueden repetir un dado en su lanzamiento de hechizos, así podrán evitar una disfunción o sacar una fuerza irresistible ( incluido reyes funerarios)
- Durante un turno de movimiento (no turno completo) ignoran los penalizadores por terreno difícil.



### Batalla 3: “que no quede nadie vivo”

**Preliminares:** Antes de comenzar a desplegar, cada jugador elegirá sus saberes y generará sus hechizos. Cada jugador tira un dado y el vencedor decidirá en que lado de la mesa se situará. Cada jugador tira un dado y el vencedor decidirá si empieza a desplegar el o su contrincante.

Dado que el objetivo es aniquilar a todo lo que se mueva... la zona de despliegue será de 35 cm en lugar de los 30 habituales, y el ancho en lugar de ser 180 cm pasará a ser 140, todos están como locos por llegar al centro a darse de leches.

**Victoria:** Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy salvo por la excepción de que para conseguir los puntos de una unidad es necesario eliminarla por completo, es un todo o nada, si una unidad es desmoralizada y está al final del turno 6 huyendo pero en la mesa no dará puntos de victoria al contrincante, en caso de que salga del tablero dará los puntos al 100%

En este escenario es una batalla campal convencional, el objetivo es aniquilar al enemigo por completo, y evitar que se pueda reagrupar en un futuro.

