



Torneo Tormenta del Caos

Caballeros de Estalia

Bases e inscripciones

Información relevante

Lugar: Sede Asociación Minas de Moria [Picaña, C/ José Martí Ros, 10].

Fecha: 28 de noviembre de 2026.

Puntos: 5000 puntos.

Formato: Individual y en dos bandos, a 2 partidas.

Participantes: Habrá un máximo de 32 participantes.

Precio inscripción general: 15€.

Precio inscripción miembros de la asociación Minas de Moria y del grupo de juego: 10€.

Introducción

¡Nos hemos vuelto locos! Desde Caballeros de Estalia nos complace anunciaros este torneo a 5000 puntos, enmarcado dentro de la Tormenta del Caos, para que saquéis todo vuestro ejército de las vitrinas y lo traigáis al combate, para llenar las mesas de miniaturas y para sumergirnos en la ilusión de ver ejércitos enteros en el campo de batalla.

Por un lado, tendremos a las Hordas inagotables del Caos, con sus aliados y sus esbirros, todos ellos dispuestos a arrasar y saquear todo lo que pillen a su paso. ¿Tendrán suficientes números las fuerzas de la destrucción? ¿Alguien se aprovechará de la situación para sacar provecho?

Por el otro, el vasto Imperio de Sigma tendrá que defender su territorio. Pero la pólvora, el acero y la fe no serán suficientes para sobrevivir. ¿Quién ayudará en su defensa?

Como siempre hemos hecho, primamos el disfrute de todos y el buen rollo, queriendo que sea un evento al que se puedan sumar tanto gente experta, como quien juega ocasionalmente o como quien ha vuelto a jugar hace poco.

Cualquier duda que os surja de estas bases, o que no esté recogida aquí, nos la podéis hacer llegar al correo del grupo: caballerosdeestalia@gmail.com



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Sistema de Juego

Jugaremos con las **Reglas de Sexta Ampliada**, se usarán las reglas de esta edición vigentes en el momento del fin del periodo de inscripción del evento y aceptadas por el equipo de Leyendas en Miniatura, aplicando las **reglas de cortesía**. Se puede encontrar toda la información al respecto en www.leyendasenminiatura.com

Los jugadores **se inscribirán con una facción y se les asignará uno de los dos bandos en contienda**. Cada bando deberá elegir a uno de ellos para que comande las fuerzas principales de **Archaon o de Valten**, siendo ellos los capitanes.

Grupos y bandos

Las facciones se repartirán entre los bandos de la siguiente forma:

Asaltantes:

Representarán las facciones alineadas completamente con los intereses de los poderes ruinosos que tienen la intención de destruir la civilización del viejo continente. **Las facciones del siguiente listado jugarán en el bando de los asaltantes.**

- Mortales del Caos
- Demonios del Caos
- Hombres Bestia
- Skavens
- Enanos del Caos
- Elfos Oscuros (Culto de Slaanesh)

Defensores:

Representarán las facciones que defenderán sin dudar el orden y los pueblos del viejo mundo, unidas entre ellas por interés y supervivencia. **Las facciones del siguiente listado jugarán en el bando de los defensores.**

- Imperio
- Enanos
- Altos Elfos
- Elfos Silvanos
- Hombres Lagarto.
- Bretonia
- Kislev



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Neutrales o interesados:

Representarán las facciones que se han visto implicadas indirectamente en el conflicto, pudiendo unirse en la contienda en un bando u otro dependiendo de sus intereses personales o los tratos a los que haya llegado con otras facciones.

Las facciones del siguiente listado jugarán en el bando en el que ellos prefieran por trasfondo, pudiendo haber jugadores de la misma facción en ambos bandos del conflicto:

- Orcos y Goblins
- Reinos Ogros
- Condes Vampiro
- Reyes Funerarios
- Elfos Oscuros (excepto culto de Slaanesh)
- Mercenarios

Explicación trasfondística de estos ejércitos:

Un ejemplo de porqué puede haber la misma facción luchando en ambos bandos puede ser el siguiente:

Un Orco puede querer aprovechar que una provincia del imperio o un Karak cercano va a ser asaltado para unirse a la destrucción, atacando otro flanco e indirectamente ayudar al bando del caos para deshacerse de sus odiados rivales. Al mismo tiempo en otra provincia otro Kaudillo Orco puede sentir que si los poderes ruinosos arrasan todo a su paso la tribu peligra y se ponga a combatir a los invasores ayudando indirectamente a la provincia imperial cercana. En ninguno de los dos casos se trataría de una alianza, más bien una situación de interés de cada uno de ellos.

Lo mismo se puede extrapolar a Condes Vampiro asentados en las zonas de paso del conflicto, a Mercenarios o Ogros que se ofrezcan al mejor postor, a Elfos Oscuros que la guerra llegue a sus fronteras o a Reyes funerarios que quieran aprovechar el momento para recuperar antiguos territorios ahora ocupados por los defensores o bien frenar los poderes ruinosos.

Nota importante: En principio serán los jugadores neutrales los que elijan su bando, ya sea por trasfondo o por interés de jugar con ciertos compañeros. Pero la organización puede mover jugadores para equilibrar los bandos (debemos ser el mismo número en cada lado) Se dará prioridad a mover a aquellos jugadores que no tengan trasfondo desarrollado en la facción que hayan elegido o bien a aquellos que se ofrezcan voluntarios.



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Emparejamientos

Los capitanes de ambos bandos serán los encargados de seleccionar los emparejamientos en la primera ronda, alternativamente elegirán a un jugador de su bando y el capitán contrario les elegirá directamente un rival a su conveniencia, no pudiendo enfrentarse los capitanes entre ellos. Es interesante que los bandos se organicen entre ellos para entender las preferencias entre rivales.

Como los ejércitos son tan colosales **los exploradores de ambas facciones habrán descubierto gran parte de lo que se viene encima, por lo que se conocerá el 50% del ejército de la lista de cada jugador de forma aleatoria** (sin objetos mágicos ni cosas que por su naturaleza deban ser secretas). La organización lo preparará como parte de la narrativa previa al evento.

En la segunda ronda, los emparejamientos se realizan por parte de la organización en base a los resultados previamente obtenidos, el nivel de los jugadores y el trasfondo previo de los ejércitos.

Horario del Evento

Recepción de participantes:	8:30	-	9:00
Primera partida:	9:00	-	13:30
Parada para comer:	13:30	-	15:30
Segunda partida:	15:30	-	20:00
Entrega de premios:	20:00	-	20:30

Sistema de puntuación

Utilizaremos la siguiente tabla de puntuación para las batallas, en cada encuentro, los jugadores podrán obtener entre 0 y 6 puntos de torneo. Los desempates serán por el cómputo global de las puntuaciones de batalla.

Diferencia de puntos de victoria	Puntos de torneo de vencedor	Puntos de torneo de perdedor
0 – 999	3	3
1000 – 1999	4	2
2000 – 2999	5	1
3000 o más	6	0



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Escenarios

Dada la complejidad de jugar partidas a 5000 puntos, se jugarán ambos escenarios como una "Batalla Campal".

La escenografía ya estará dispuesta en las mesas y no se podrá mover. Ante cualquier duda sobre lo que representa cada tipo de terreno, preguntad a la organización. Los jugadores de **Elfos Silvanos no podrán utilizar su bosque adicional** de "emboscada forestal", su capitán deberá colocarlo en una mesa que le convenga por ello.

Eventos especiales:

Puede que se dé el caso de que durante las partidas ocurran situaciones y eventos que afecten a todas o varias mesas de juego, estos eventos son secretos y se activarán cuando ocurran ciertas condiciones que se avisará a los jugadores de los que dependan.

Mesas de juego:

En lugar de jugar en mesas individuales, se jugará en una larga mesa continua, aunque cada jugador se enfrente a su rival, esto dará la sensación de batalla gigantesca en lugar de partidas individuales.

Listas y ejércitos permitidos

Además de las listas de los libros de ejército, se permitirán las siguientes listas alternativas:

Altos Elfos:

- Patrulla Marina
- Cracia
- Avelorn

Bretonia:

- Guerra de los caballeros noveles
- Caballeros exiliados

Condes Vampiro:

- Clan Von Carstein (Sylvania)
- Clan Strigoi
- Clan Necrarca
- Clan Lahmia
- Clan Dragón Sangriento
- Costa del Vampiro
- Ejército de los túmulos

Orcos y Goblins:

- Horda de Goblins Nocturnos
- Tribus Goblin
- Los Machotez de Grimgor
- Whaaagh de las Tierras Yermas

Elfos Oscuros:

- Culto de Slaanesh.
- Incursores de Naggaroth

Enanos del Caos:

- Fuerza de Asedio
- Incursión Esclavista

Hombres Lagarto:

- Ejércitos de las Tierras del Sur
- Hueste Roja de Tehenhauin

El Imperio:

- El culto de Ulric
- Lista con Contingente aliado de Kislev
- Ejército de Middenland
- Ejército Cruzado
- Ejército Sigmarita

Mortales del Caos:

- Horda de Archaon

Demonios del Caos:

- Legión Demoníaca

Reinos Ogros:

- Horda Gnoblar



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Elfos Silvanos:

- Praderas del Sur
- La Furia del Bosque

Enanos:

- Clan Real
- Guardias de Undgrin-Ankor
- Exiliados Enanos
- Matadores de Karak-Kadrin
- Antiguos enanos de sexta.

Reyes Funerarios:

- Quatar

Skavens:

- Lista Clan Eshin.
- Lista Clan Pestilens.
- Lista Clan Moulder
- Lista Clan Skrike

Cualquier otra lista alternativa que no se encuentre aquí se puede consultar y en principio se le intentará dar cabida a no ser que sea muy extrema, como en este caso se va a revisar el equilibrio de las listas, se jugará con ello.

Peanas y miniaturas alternativas

Las miniaturas deberán tener la peana reglamentaria acorde a las especificaciones de unidades de los libros de Sexta Ampliada. En el caso concreto de que por diseño alguna no cumpla esas condiciones, consultad con la organización si podría ser utilizada.

Se permite también el uso de miniaturas alternativas, siempre y cuando no puedan dar lugar a confusión con otro tipo de unidad del mismo u otro ejército y que lleven el mismo tipo de armamento, armadura y montura. En caso de duda consultar con la organización.

Cualquier unidad o miniatura que no haya sido consultada, que se presente y que no cumpla con estos criterios podrá ser rechazada para su uso durante el torneo, aunque el participante no tenga con qué sustituirla.

Organización de ejércitos

Se permitirán personajes especiales, incluso varios en la misma lista y se anima a jugar con ellos. Aunque no se podrán repetir los personajes especiales entre los jugadores, por lo que los bandos tendrán que ponerse de acuerdo en ello.

Se permite regimientos de renombre, incluso en ejércitos no mercenarios, al igual que los personajes especiales, sin poder repetirlos, esta vez en el torneo entero, por lo que se subastará el uso de regimientos que más de un jugador quiera utilizar, es decir, se incrementará el precio en puntos hasta que sólo un jugador lo quiera incluir a ese precio. Los mercenarios siempre irán al mejor postor.

Las listas adicionalmente deben pasar por el visto bueno de la organización, aunque cumplan las reglas para ser constituidas, puesto que no se van a permitir lo que consideremos no sea apropiado para el buen desarrollo del torneo. **Cualquier lista que abuse de cualquier concepto:** magia, caballería, carros, disparo, o lo que sea, será rechazada.

Máx. Pj	Comandantes	Héroes	U. Básicas	U. Esp.	U. Sing.
10	4	10	6+	0 - 7	0 - 5



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Inscripción y pago del torneo

Para realizar la inscripción es necesario enviar un email a caballerosdeestalia@gmail.com indicando claramente que deseas inscribirte al Torneo de 5000 puntos.

Debes indicarnos en el correo:

- Tu **nombre completo** y **apodo** (si quieres que lo usemos)
- **Club de juego** (Si lo tuvieras)
- **Número de teléfono**
- **Facción** con la que jugarás

El pago se realizará preferiblemente por **PayPal** a caballerosdeestalia@gmail.com o bien un **Bizum** al número **679933902**, indicando **Torneo 5k** y **nombre o apodo**.

En el caso de no poder realizar el pago (y que ningún amigo o compañero pueda hacerlo por ti) contacta con la organización y te daremos otras opciones.

El pago deberá efectuarse con una fecha límite de **hasta el 25 de octubre**, si transcurre esta fecha y no se ha recibido el pago, se entenderá que se desiste de la plaza.

Se admitirá la devolución de la inscripción por baja del torneo en casos justificados y siempre y cuando se realice con una **antelación de al menos 14 días naturales** de la celebración del torneo. También se admitirá en el mismo caso la cesión de la plaza a otro jugador o conocido del participante.

Grupo de WhatsApp

La organización creará un grupo de Whatsapp para cada bando, así como uno general para la comunicación del torneo. Los participantes que hayan confirmado el pago serán incluidos en estos grupos.

En cada bando tendrán que organizarse para componer sus listas y elegir quién de ellos será el capitán.

Envío de listas

Las listas se enviarán al correo caballerosdeestalia@gmail.com indicando claramente el nombre del participante y ejército con el que participa.

El día límite de envío de la lista es el **8 de noviembre** y os agradeceríamos si pudieran ser enviadas con antelación, puesto que la organización podrá ir adelantando todo el trabajo posible y los jugadores se ahorrarán sustos de última hora con la configuración de sus listas.



Torneo Tormenta del Caos de Caballeros de Estalia

Requisitos para participar

Los jugadores deberán traer el **ejército totalmente pintado** y con la lista que haya tenido el visto bueno de la organización.

Al ser partidas de tantos puntos, **se pide encarecidamente** a los participantes que **conozcan perfectamente su ejército y su lista**, así como que **lleven impresas 2 copias** de esta, una para cada batalla. Así podrán consultar cada unidad, objetos mágicos y marcar los que se han gastado de una forma más sencilla y ágil.

Además de las miniaturas, cada jugador deberá tener dados, metro y libro de ejército o la información que necesites de tu facción.

Deportividad y decoro

La organización se reserva el **derecho a la expulsión directa y sin previo aviso** de cualquier participante que esté cargando el ambiente, generando discusiones innecesarias, no obedeciendo a los árbitros o faltando al respeto a cualquier jugador, por lo que **se exige a los participantes la máxima deportividad y respeto durante el evento**.

Premios

Se otorgará un **primer, segundo y tercer** puesto en la clasificación del torneo, ejército mejor pintado, ejército mejor organizado y mejor trasfondo de ejército. Además de la siempre rehusada, y a la vez codiciada, **cuchara de palo** y por supuesto, un trofeo para el bando ganador.

Para el **premio al ejército mejor pintado**, la organización seleccionará **a su criterio** el ejército que combine mayor calidad de pintura, trasfondo y coherencia del pintado de las unidades, transformaciones, modificaciones o cualquier otro tipo de caracterización o personalización que mejor represente a la raza del ejército.

El **premio al ejército mejor organizado** la organización seleccionará **a su criterio** el ejército que haya sido configurado de la forma más deportiva, trasfondística y divertida posible, priorizando el uso de unidades raras y poco frecuentes en los campos de batalla ante unidades más comunes y competitivas.

Para el **premio al mejor trasfondo de ejército**, se invita a los jugadores a presentar un trasfondo personalizado para sus listas, un texto o relato que le dé más fundamento y profundidad a su ejército. La organización seleccionará **bajo su criterio** el trasfondo que más les haya impresionado. Además los trasfondos más elaborados serán publicados en las redes para que los demás jugadores puedan disfrutarlos.



Torneo **Tormenta del Caos** de **Caballeros de Estalia**

Presupuesto y política de transparencia

La recaudación del torneo se repartirá de la siguiente manera:

Un **20% del presupuesto** será **donado directamente a la Asociación Minas de Moria** como compensación y agradecimiento por el uso intensivo y la reserva de sus instalaciones durante el fin de semana del evento.

El otro **80% del presupuesto** se repartirá entre los siguientes conceptos, por orden de importancia:

- Los **trofeos para los ganadores** de las distintas categorías y obsequios para los jugadores si los hubiera.
- **Dieta (comida) del árbitro o árbitros**, como agradecimiento por cubrir esta parte fundamental del evento (*hasta 2 dietas como máximo si hay muchos participantes y hacen falta al menos 2 árbitros*).
- Todo lo demás se invertirá en **premios y regalos adquiridos principalmente a patrocinadores** en caso de que los hubiera, que se sortearán aleatoriamente entre los participantes, independientemente del resultado de la clasificación.

No habrá en ningún momento beneficio económico para el grupo de juego que organiza el evento, tanto la recaudación total como **la información y los gastos realizados** durante la realización del torneo **estarán a disposición de los participantes y de la asociación Minas de Moria una vez finalizado el mismo**.

Transporte, accesos y comunicaciones con la zona

Desde Valencia ciudad se puede acceder con las líneas **1, 2 o 7 de metro**, bajándose en la parada de **Picanya** (a 5 minutos andando del local).

Para quienes vayan en coche, suelen haber aparcamientos por el pueblo alrededor de la asociación.

No hay restricciones de acceso para utilitarios ni es necesario ningún tipo de acreditación medioambiental específica.