

GIRONA WAR FEST

V1.0

26-28 FEBRERO 2027



BASES

I°GT



INDICE

- 1. PRÓLOGO DEL EVENTO**
- 2. BIENVENIDO JUGADOR**
- 3. INSCRIPCIÓN**
- 4. CAPITANÍA**
- 5. EQUIPOS Y LISTAS**
- 6. REGLAS DEL TORNEO**
- 7. NORMAS DE COMPORTAMIENTO**
- 8. HORARIO**
- 9. CONCURSOS**
- 10. SERVICIOS**
- 11. AGRADECIMIENTO**



PRÓLOGO

En las tierras del Empordà, donde la estrategia, la competición y la pasión por las miniaturas cobran vida, vuelve a levantarse el campo de batalla.

Grandes equipos de jugadores se reunirán de nuevo para disputar la segunda edición del Gran Torneo de la provincia de Girona, un evento único que promete superar todas las expectativas y volver a hacer historia.

La batalla está a punto de empezar. ¿Estás preparado?

Durante **tres días** de guerra, estrategia y hermandad, Cassà de la Selva se convertirá en el epicentro del wargaming de nuevo. Del **26 al 28 de febrero de 2027**, los dados decidirán el destino de héroes, demonios, imperios y civilizaciones enteras.

En el campo de batalla de **Warhammer 40,000**, **20 equipos de 6 jugadores** medirán su valor y táctica en una guerra universal donde no habrá piedad ni respiro.

Mientras tanto, en los Reinos Mortales de **Age of Sigmar**, **40 jugadores** lucharán por la gloria eterna en un torneo lleno de poder, sangre y coraje.

Pero las batallas no terminarán ahí. El evento contará con otras actividades paralelas para todos los amantes del hobby:

- Wargames alternativos
- Una de las mejores mesas de Mordheim de Cataluña
- Una enorme mesa temática del Señor de los Anillos
- Concurso y talleres de pintura
- Introducciones a juegos
- Juegos de mesa
- TCGs

Y muchas sorpresas más que harán de este fin de semana una celebración total de nuestro universo compartido.

Así pues, afinad vuestras listas, pintad vuestros ejércitos y preparad vuestro espíritu competitivo porque este febrero de 2027, Girona volverá a forjar su leyenda.

El destino se escribe con dados... y vosotros seréis los protagonistas.



Pavelló Polivalent Municipal

Carrer del Gironès, 16, 17244 Cassà de la Selva, Girona

<https://maps.app.goo.gl/c8LZTxGcK993VHFW8>



BIENVENIDO JUGADOR

Queremos empezar agradeciendo sinceramente tu interés por nuestro evento. Para nosotros, los organizadores de este torneo, la ilusión es el motor que nos impulsa a hacer realidad un proyecto tan especial como es un GT. También somos jugadores, y por eso nuestro principal objetivo es ofreceros la máxima cercanía, comodidad y hospitalidad.

Más allá de organizar un buen torneo, queremos que cada participante se sienta como en casa. Por ello, hemos planificado cada detalle pensando en las necesidades básicas de todos los jugadores.

Durante el evento, facilitaremos información sobre alojamientos, lugares de interés, contactos de servicios y números de emergencia. Además, la comida ofrecida será de proximidad, elaborada por la restauración local. De esta forma, no solo colaboramos con nuestro entorno, sino que también aportamos un valor añadido a la experiencia del torneo.

En caso de cualquier duda o imprevisto, estaremos siempre disponibles a través del WhatsApp de capitanes para ayudarte en todo lo que se necesite.

Nuestro deseo es que cada jugador disfrute al máximo de la experiencia, y que vuelva a casa con la satisfacción de haber vivido un fin de semana lleno de emoción, buen juego y un ambiente cargado de energía positiva.

Este evento no es un negocio, sino un proyecto nacido de la pasión por nuestro hobby. Queremos que Girona ocupe también su lugar en el mapa de los grandes eventos de nuestra afición.

Muchas gracias por participar, y... ¡nos vemos muy pronto!

Con toda nuestra ilusión,

La Organización



INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se abrirán el **25 de septiembre de 2026** y permanecerán abiertas hasta el **25 de noviembre de 2026** a las **23:45 h.**

Para formalizar la inscripción, se habilitará un formulario en el que el capitán del equipo deberá indicar el nombre del equipo, los datos de contacto y la relación de jugadores que lo integran.

En caso de que se alcance el número máximo de plazas disponibles, los equipos que no obtengan plaza pasarán a formar parte de una **lista de reserva**, respetando estrictamente el orden de inscripción. Si algún equipo con plaza no formaliza finalmente su inscripción, esta será ofrecida al siguiente equipo de la lista de reserva.

PAGO Y CONFIRMACIÓN DE LA PLAZA

La inscripción no se considerará formalizada hasta que se haya recibido el pago íntegro del equipo, que será de **450 € por equipo** (75 € por jugador).

Una vez completado el proceso de inscripción y recibido el pago, el capitán o responsable del equipo recibirá un correo electrónico de confirmación, mediante el cual se verificará oficialmente la plaza en el GT.

El pago deberá realizarse mediante una **única transferencia bancaria** por el importe total del equipo. Los datos de la cuenta bancaria se facilitarán por correo electrónico al capitán una vez completado el formulario de inscripción.

CAMBIOS EN LA COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

En caso de que algún miembro del equipo (incluso el capitán) deba ser sustituido por otro jugador, no habrá ningún inconveniente en realizar el cambio, siempre que este sea comunicado previamente a la organización.

ORDEN DE INSCRIPCIÓN Y PLAZAS

El orden de recepción del pago determinará el orden de entrada de los equipos al GT en caso de que sea necesario establecer un criterio de prioridad.

La organización procurará en todo momento que ningún equipo quede sin disputar una ronda completa, especialmente teniendo en cuenta que algunos participantes pueden desplazarse desde otras localidades o provincias. Nuestro objetivo es garantizar que todos los equipos puedan disfrutar del torneo y disputar el mayor número posible de partidas.

📄 **Formulario de inscripción:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe4LX->

[itX_gCLp5xjkX3lhAgyJuaydBvnbu_Pzb0cQOVtOjgw/viewform?usp=dialog](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe4LX-itX_gCLp5xjkX3lhAgyJuaydBvnbu_Pzb0cQOVtOjgw/viewform?usp=dialog)

Banc Sabadell

Cuenta bancaria: ES84 0081 0248 8800 0153 2655

Concepto: GT40K Girona War Fest 2027 – “nombre del equipo”.



¿Inscripción tardía?

En el caso de que un equipo desee inscribirse una vez finalizado el plazo oficial, la organización revisará si aún no se ha alcanzado el aforo máximo de participantes y si la incorporación no provoca que los equipos queden impares.

En ese supuesto, se estudiará la posibilidad de aceptar su participación en el torneo, siempre y cuando no se hayan hecho públicas las listas de equipos ni las listas de ejército del evento.

Política de cancelación

Una vez formalizada la inscripción, no se realizará la devolución del importe abonado. No obstante, en caso de que un equipo o jugador de la lista de reserva ocupe su plaza en orden de inscripción o se encuentre un sustituto adecuado, la participación podrá transferirse sin inconvenientes.

CAPITANÍA

La figura del capitán es fundamental, ya que toda la comunicación entre la organización y cada equipo se realizará exclusivamente a través de él. Su papel es clave para garantizar el buen funcionamiento del torneo y la correcta coordinación de su equipo.

Funciones del Capitán

- Mantener la comunicación directa con la organización durante todo el evento.
- Informar a sus compañeros de equipo sobre todas las novedades, instrucciones y avisos relevantes.
- Inscribir a su equipo y gestionar el pago correspondiente.
- Revisar y corregir posibles errores en las listas de ejército del equipo antes del inicio del torneo.
- Velar por el buen comportamiento de todos los integrantes de su equipo durante el evento.
- Gestionar los emparejamientos (pairings) de su equipo en cada ronda de juego.
- Introducir los resultados en la plataforma BCP junto al capitán rival.
- Asistir obligatoriamente a las reuniones de capitanes convocadas por la organización.
- Informar a sus jugadores del estado de la ronda cuando sea necesario, sin que se permita el coaching (dar consejos tácticos durante las partidas).

En caso de cualquier necesidad, duda o incidencia, la organización estará siempre a disposición a través del capitán, para ofrecer una respuesta rápida y eficaz.



EQUIPOS

Los equipos estarán formados por **seis jugadores**, uno de los cuales será designado como capitán.

Requisitos de participación

- No podrán participar jugadores que hayan sido vetados en otros GTs por motivos de mala conducta o trampas. (Lista AE**WAR**).
- La organización se reserva el derecho de rechazar la participación de un jugador si considera, de manera objetiva y tras estudiar el caso, que su comportamiento anterior podría afectar negativamente al desarrollo del evento.

Bolsa de mercenarios

Se habilitará una bolsa de mercenarios para facilitar la participación de jugadores sin equipo.

Cualquier jugador que desee asistir al evento pero no disponga de equipo podrá registrarse mediante el formulario correspondiente. La organización intentará asignarle un equipo disponible o formar uno nuevo con otros jugadores en la misma situación, garantizando así que todos puedan disfrutar de la experiencia.

LISTAS

Las listas de ejército deberán subirse a la web de BCP por los capitanes antes de la fecha límite fijada: **DOMINGO 21 de FEBRERO** a las **23:59**.

Entrarán en juego todos los códex que, para esa fecha, hayan tenido publicación oficial y estén disponibles para su consulta en la app oficial de Games Workshop.

Todas las listas deberán subirse a BCP usando el formato "export" de la app oficial de Games Workshop.

Cada equipo deberá revisar la lista del equipo que ocupe la posición inmediatamente superior en el orden de inscripción, con el objetivo de detectar posibles errores o irregularidades.

Este sistema se aplicará de forma circular: el segundo equipo revisará al primero, el tercero al segundo, el cuarto al tercero, y así sucesivamente. El primer equipo inscrito será el encargado de revisar la lista del último equipo inscrito, de manera que todos los equipos tengan asignada la revisión de una lista.

En caso de detectar algún error o irregularidad, el equipo revisor deberá comunicarlo a la organización, que será la encargada de verificarlo y, si procede, informar al equipo afectado.

En caso de que un equipo no entregue su lista en el plazo establecido, no subsane los errores detectados o no haya informado a la organización sobre un error en las listas revisadas en un periodo máximo de 48 horas desde la notificación será penalizado.



REGLAS DEL TORNEO

FECHA DEL EVENTO

El GT se celebrará del 27 al 28 de febrero de 2027.

LUGAR

El evento se celebrará en Cassà de la Selva (Girona), en el pavellón polivalente municipal.

FORMATO DE JUEGO

- Las partidas se realizan a 2.000 puntos.
- Se utilizarán las últimas publicaciones de Games Workshop hasta el día 14/02/27.
- Se jugará 11a edición.
- Se registrarán los resultados de la partida en el BCP.

LISTAS

- Cada jugador deberá presentar una lista de un máximo de 2.000 puntos.
- Los jugadores deberán subir sus listas a la web de BCP en formato de texto, utilizando Battlescribe o la app oficial de Games Workshop.
- Se permitirá Forge World.
- No se permitirán unidades LEGEND.
- Cada equipo no podrá repetir códex.
- No se podrá repetir disposición hasta tener todas las disposiciones cubiertas.

MINIATURAS

- Todas las miniaturas deben estar correctamente representadas, con la base oficial (tamaño adecuado) y un nivel de pintado que ofrezca una sensación de acabado (battle ready).
- No se podrán usar miniaturas Legend.
- Se permite el uso de miniaturas alternativas, bits 3D, piezas de Forge World u otras marcas, siempre que:
 - Representen claramente el perfil correspondiente.
 - Sean proporcionales a la miniatura original.
 - El equipo o armamento sea fácilmente identificable.
 - Utilicen una base de tamaño oficial.
- En caso de duda, el capitán del equipo podrá consultar con la organización.

Cualquier miniatura no consultada que no cumpla los requisitos podrá ser retirada de la lista, y el jugador afectado deberá disputar las partidas sin ella.

WYSIWYG (Lo que ves es lo que es) la regla general del torneo será esta. Para miniaturas que no lo respeten deben enviarse fotografías a la organización para valorarlo. En cualquier caso aplicaremos el sentido común y la máxima es que no se generen confusiones durante las partidas, no se va a penalizar por desviaciones en la representación siempre y cuando no generen problemas de juego.



MESAS Y ESCENOGRAFÍA

Se utilizará en sistema facilitado en la organización de eventos de Games workshop así como los mapas de misión actualizados.

Revisión y recolocación de escenografía

Al inicio de cada ronda, cada pareja de rivales será responsable de configurar la mesa de juego según el battleplan establecido.

PARTIDAS

Las partidas tendrán una duración total de 3 horas (1 hora y 30 minutos por jugador) y 20 minutos extras para montar la mesa antes de la partida.

Habrà un descanso de 30 minutos entre rondas para revisar las puntuaciones y cambiar de zona de juego, realizar los nuevos pairings e iniciar la siguiente partida.

MISIONES

Las misiones serán las correspondientes al emparejamiento de disposiciones.



EMPAREJAMIENTOS

En cada ronda, cada miembro de un equipo jugará una partida contra un miembro del equipo contrario. Las puntuaciones acumuladas de todos los miembros del equipo decidirán quién gana la ronda.

Una vez que se haya completado el emparejamiento, cada pareja de jugadores se dirige a su mesa para jugar.

PASOS DE LOS EMPAREJAMIENTOS

ESCARAMUZA INICIAL

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro para que sea el defensor.
2. Cada equipo revela simultáneamente qué defensor ha elegido.
3. Cada equipo elige ahora en secreto a dos de los miembros restantes para que sean los atacantes contra el defensor oponente.
4. Cada equipo revela simultáneamente qué atacantes ha elegido.
5. Cada equipo elige ahora en secreto contra cuál de los dos atacantes oponentes quiere que juegue el defensor.
6. Los atacantes elegidos se revelan simultáneamente. Esto decide dos emparejamientos.
7. El defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.

ENFRENTAMIENTO PRINCIPAL

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro para que sea el defensor.
2. Cada equipo revela simultáneamente qué defensor ha elegido.
3. Cada equipo elige ahora en secreto a dos de los miembros restantes para que sean los atacantes contra el defensor oponente.
4. Cada equipo revela simultáneamente qué atacantes ha elegido.
5. Cada equipo elige ahora en secreto contra cuál de los dos atacantes oponentes quiere que juegue el defensor.
6. Los atacantes elegidos se revelan simultáneamente. Esto decide dos emparejamientos.
7. El defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.
8. Los atacantes que no se han elegido juegan el uno contra el otro. Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

SISTEMA DE CAMPEONES

Quedará un jugador de cada equipo, que se convertirá en el campeón. Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

Ambos capitanes deben entonces crear los emparejamientos en BCP según se acaban de realizar.



PUNTUACIONES

Cada jugador individualmente consigue una cantidad de puntos para su equipo basada en un diferencial de puntos de victoria del resultado de puntos de su partida. Para determinar esta puntuación, el jugador con más puntos cuenta sus puntos de victoria, luego resta los puntos de victoria del oponente y consulta la tabla:

DIFERENCIA DE PUNTOS	RESULTADO GANADOR-PERDEDOR
0 – 5	10 – 10
6 – 10	11 – 9
11 – 15	12 – 8
16 – 20	13 – 7
21 – 25	14 – 6
26 – 30	15 – 5
31 – 35	16 – 4
36 – 40	17 – 3
41 – 45	18 – 2
46 – 50	19 – 1
51 o más	20 – 0

Los resultados de los seis miembros del equipo se suman, para obtener los PUNTOS DE RONDA, que estarán comprendidos entre 0 y 120 puntos.

Obtener entre 66 y 120 puntos de ronda VICTORIA

Obtener entre 55 y 65 puntos de ronda EMPATE

Obtener entre 0 y 54 puntos de ronda DERROTA

BYE: 20 - 0

Es responsabilidad de ambos capitanes revisar y entrar los resultados de ronda en BCP.

MATERIAL

Todos los jugadores deberán acudir al evento con todo el material de juego necesario: Códex, elementos de medición (reglas, cinta métrica, objetivos, etc.) en pulgadas, marcadores (de heridas, de elementos de juego), dados, bandejas, entre otros.

Los dados utilizados para las tiradas deben ser claramente legibles para ambos jugadores, no transparentes, y solo pueden tener un símbolo personalizado en lugar de la cara 1 o de la cara 6, pero nunca en ambas.

El resto de caras deben estar marcadas con puntos o números.

Los dados o marcadores con simbología distinta empleados únicamente para indicar estados de juego u otros efectos estarán exentos de esta restricción.

RELOJ O DEATH CLOCK

El uso del reloj es opcional para las partidas (recomendado), pero si algún jugador solicita jugar con reloj, su oponente estará obligado a hacerlo.

En ese caso, el jugador que haya solicitado el uso del reloj deberá ser quien lo aporte físicamente.



ejemplo de deathclock



LAS BASES

La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.

El evento puede ser retransmitido. Aquellas personas que por motivos justificados no puedan aparecer en el streaming deberán notificarlo a la organización.

La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.

Este documento es de **obligada lectura** para todos los/las participantes y organización del evento.

Lamentablemente, debido a la cantidad de pagos que deben adelantarse para la viabilidad del evento (instalaciones, materiales, escenografía, seguros, gastos imprevistos etc.), el pago no es reembolsable.

El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno. Puede haber algún error, lo sabemos, pero lo hacemos todo desde el entusiasmo y la ilusión de que salga bien.

Derecho de admisión: La organización del evento se reserva el derecho de admisión de los participantes y visitantes al evento para su correcto funcionamiento y desarrollo.



NORMAS DE COMPORTAMIENTO

RESPETAR LOS TIEMPOS

Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda.

Además, el equipo tendrá 30 minutos entre rondas para moverse de zona de juego y preparar los emparejamientos (pairings).

Cada jugador dispondrá de 90 minutos de juego y este tiempo deberá respetarse en todo momento.

Jugador pasivo: en el caso de que se use un reloj en la partida, si un jugador ha agotado su tiempo solo podrá realizar acciones pasivas, como por ejemplo: tirar dados de salvación, tiradas obligatorias, puntuar objetivos etc. No podrá realizar movimientos, gastar CPs, ataques (aunque sean obligatorios, esto pasa por encima de lo comentado anteriormente), habilidades o reacciones, entre otros, durante el resto de la partida.

Una vez finalizado el tiempo de partida, la ronda se dará por cerrada.

Esto implica que queda totalmente prohibido continuar la partida y será obligatorio anotar un resultado.

En caso de discrepancias, deberá avisarse a la organización.

DEPORTIVIDAD

Se exige deportividad por parte de todos los jugadores.

Es obligatorio jugar por intención

Conductas inapropiadas como la agresividad o trampas evidentes podrán considerarse una falta grave.

Queda totalmente prohibido apostar, manipular o influir en los resultados de tiradas, del juego, de la partida o de la ronda.

Antes de empezar la partida, se recomienda acordar con el oponente aquellos aspectos en los que pueda haber discrepancias.

En caso de desacuerdo entre jugadores, la organización tendrá la última palabra.



HIGIENE

Se espera de los jugadores y asistentes una higiene personal adecuada, por razones sanitarias y por respeto hacia todos los participantes del evento.

SALUD

Para garantizar la seguridad sanitaria de todos los asistentes al evento, será obligatorio seguir la normativa sanitaria vigente establecida por la Generalitat para la participación en eventos sociales en la fecha del torneo.

RESPETO

Se exige de todos los participantes y acompañantes un respeto absoluto hacia los rivales y el personal de la organización.

Quedan prohibidas las exhibiciones o manifestaciones políticas o ideológicas, tanto físicas como verbales, así como el uso de prendas, objetos o vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros, inapropiados o de incitación al odio, que puedan resultar ofensivos para los principios u honor de cualquiera de los asistentes al evento.

Se prohíbe toda forma de discriminación, en particular la ejercida por motivos de sexo, raza, color, origen étnico o social, características genéticas, idioma, religión o creencias, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona queda totalmente prohibido.

Cualquier asistente que sea sorprendido incumpliendo esta política recibirá un aviso previo para rectificar; en caso de no hacerlo, será expulsado del torneo.

Se espera que todos los participantes cuiden las instalaciones y el material proporcionado por la organización. Cualquier daño intencional o negligencia puede resultar en sanciones.

La organización se reserva el derecho de revisar cualquier muestra que pueda incumplir estas normas y de contactar con las autoridades si lo considera oportuno.



ARBITRAJE

El equipo de árbitros no tiene por qué conocer en detalle todas las reglas de todos los ejércitos.

Sus decisiones se tomarán en base al material presentado en ese momento y bajo su criterio imparcial.

Es responsabilidad de los jugadores conocer perfectamente las reglas del juego y de su ejército.

El arbitraje no está destinado a resolver dudas de códex, FAQs o reglamento, sino a mediar en discrepancias entre participantes.

Recomendamos usar la App oficial de Games Workshop, donde el reglamento está disponible de forma gratuita y las reglas se consultan fácilmente.

Los árbitros no son infalibles, y saberse de memoria todas las reglas y FAQs es prácticamente imposible. Por tanto, interpretarán las dudas de la mejor manera posible y ofrecerán una visión justa y neutral.

SISTEMA DE PENALIZACIÓN

El Girona War Fest estará amparado por AEWAR. El Código de Conducta y el Código Sancionador aplicables serán los establecidos por AEWAR y vigentes en el momento de celebración del torneo. La organización y el equipo arbitral aplicarán dichos códigos durante el evento.

Código de conducta y código sancionador público:

<https://docs.google.com/document/d/1RhABXsJ0sk5PBvRbZKyf9JJ59axQRLWhcPoue-gouAo/edit?tab=t.0>



HORARIOS

SÁBADO 27 DE FEBRERO

8:00h - 8.30h Reunión de capitanes y check-in en BCP.

8.30h - 9.00h Emparejamientos primera ronda.

9.00h - 12.00h Primera ronda.

12.15h - 12.45h Emparejamientos Segunda ronda.

12.45h - 15.45h Segunda Ronda.

15:45h - 17:00h Descanso comida.

17.00h - 17.30h Emparejamiento tercera ronda.

17:30h - 20:30h Tercera ronda.

DOMINGO 28 DE FEBRERO

8:00h - 8.30h: Emparejamientos cuarta ronda.

8:30h - 12.00h Cuarta ronda.

12.00h - 12.30h Emparejamientos quinta ronda.

12.30h - 15.30h Quinta ronda.

15.30h - 16.00h Ceremonia de clausura, entrega de premios, sorteos y bocadillo.



CONCURSOS

El concurso de pintura tendrá sus propias bases y se encontrarán en www.amicsdelaforja.com en el apartado GT.



SERVICIOS

Como hemos comentado la principio de estás bases lo más importante para nosotros la organización, será siempre que los jugadores tengan todos los recursos para poder disfrutar del evento y tener todas sus necesidades cubiertas.

INFORMACIÓN



Siempre a tu disposición, tendremos un punto de información del torneo para solucionar cualquier duda y ayudar al jugador.

BAR

Durante los dos días habrá un servicio de barra de bar donde se servirá bebidas y comidas a un precio razonable.

Prohibida la venda bebida alcohólica a menores de edad.



SERVICIO AUTOREPARACIÓN



Pondremos a disposición de los jugadores herramientas para la auto-reparación de las miniaturas que se dañen durante el evento.



AGRADECIMIENTOS

¡Primero de todo a ti **jugador**! queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento por querer participar en el GT. Sin ti, esto no sería posible.

¡Gracias por formar parte del evento y ayudarnos a hacerlo memorable!

Y también agradecer a **nuestros colaboradores** su trabajo, si ellos esto tampoco sería posible:



¡muchas gracias a todos!

