

mancha cómico!

5 al 7 de Octubre
Ciudad Real



V SALON DEL COMIC DE CLM "MANCHACOMIC"

I GT CIUDAD REAL DE WARHAMMER 40K

MANCHACÓMIC

Manchacómic es un proyecto colectivo organizado por **ZONA 84** y la Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real (**AMICO**).

Manchacómic es un gran evento cultural con un carácter no lucrativo y gratuito.

El evento está dirigido para **todos los públicos** y cubrirá una amplia de variedad de temáticas. Habrá concursos, gymkhanas, talleres, torneos, encuentro con autores, masterclass y conferencias sobre el extenso mundo del **cómic**, en todas sus variantes, aplicaciones y relaciones (*literatura, ilustración, cine, animación, videojuegos, cosplay, juegos de mesa, wargames, música, gastronomía, etc,...*) de éste con el resto de las artes, la educación, la cultura,....

El evento tendrá una duración de 3 días, 5, 6 y 7 de octubre de 2018, y su horario será:

- Viernes, 5 de octubre: de 11:00 a 21:00 horas.
- Sábado, 6 de octubre: de 10:00 a 22:00 horas.
- Domingo, 7 de octubre: de 10:00 a 21:00 horas.

I GT CIUDAD REAL DE WARHAMMER 40K:

El GT de Warhammer 40K se celebrará el **sábado 6 y domingo 7 de octubre de 2018** en el Antiguo Casino de Ciudad Real, situado en el parque del Prado.



Para más información, torneos y novedades consultar la web de Manchacomic: www.manchacomic.es

HORARIO:

Sábado, 6 de octubre.

- 08:15 h - 08:45 h. Presentación de los jugadores.
- 08:45 h - 11:45 h. Primera partida.
- 12:00 h - 15:00 h. Segunda partida.
- 15:00 h - 16:45 h. Descanso para comer.
- 17:00 h - 20:00 h. Tercera partida.

Domingo, 7 de octubre.

- 10:00 h - 10:15 h. Recepción de los jugadores.
- 10:30h – 13:30 h. Cuarta partida.
- 14:00 h. Entrega de premios.

Como todos sabemos, los horarios pueden sufrir ligeras variaciones de tiempo, lo único que no se variara será el tiempo de juego para cada partida, y la preparación de la misma por parte de los Capitanes, que será de tres horas por partida. Entendemos que esto es un juego y el objetivo es divertirse, por lo que se intentara reducir al máximo las interrupciones innecesarias para que todos podamos terminar nuestras partidas. De igual manera, trataremos de ampliar el tiempo de juego lo máximo posible, contando con que muchos jugadores vienen de fuera y que el viaje de vuelta es largo...

Para cada partida se dará un margen de presentación a los jugadores de 10 min., si pasado ese tiempo un jugador no se ha presentado, su oponente elegirá lado, quien despliega primero y quien empieza. Si pasados 20 min un jugador no se presenta se le dará la partida perdida, obteniendo su rival 20 Puntos de Victoria. La organización podrá sancionar con medidas adicionales la falta de puntualidad o desconsideración.

BASES DEL TORNEO DE WARHAMMER 40K

Las reglas a seguir serán las de la **Octava edición de Warhammer 40.000**, con las reglas actualizadas del **Chapter Approved** y las **Big FAQ's (Betas incluidas)** publicadas por GW. Además de algunas reglas que especificaremos en el apartado de **creación del ejercito** correspondientes de este GT. Sobre cualquier duda con el material que se quiera usar, o que no aparezca en las FAQs, consultarlo previamente a la organización. En caso de que sean publicadas nuevas actualizaciones, será comunicado a los equipos participantes.

Se usaran los **Codex** publicados hasta el 15 de septiembre, incluidas las **FAQ's** correspondientes.

Cada ronda tendrá una duración de **tres horas**, incluyendo los emparejamientos realizados por los Capitanes.

Cada Equipo estará formado por **cuatro** jugadores, aunque habrá una bolsa de jugadores sueltos para formar equipos, aquellos que queráis participar y no tengáis equipo escribidnos a la dirección de correo que aparece en el apartado relativo a la inscripción y pago.

Cada equipo participante jugará **cuatro partidas a lo largo del torneo**, no repitiendo equipo rival.

En el primer emparejamiento se intentará, en la medida de lo posible, que no coincidan dos equipos de la misma localidad. El resto de enfrentamientos será por orden de clasificación.

El coste de la **inscripción será de 20€ por jugador (80 € por equipo)**.

El número máximo de participantes será de **12 equipos (48 jugadores)**.

CREACION DEL EJÉRCITO

Las listas se confeccionaran por un **máximo de 2000 puntos** cada una, según las reglas de **Matched Play**. Se permiten Codex, e Index con las actualizaciones pertinentes de puntos en FAQs (*Ejemplo, la actualización de puntos de Brimstone Horrors, etc...*) publicadas hasta el **15 de septiembre de 2018**.

Las listas estarán compuestas por un máximo de 3 Destacamentos (1 **Destacamento Principal** y 2 **Destacamentos Secundarios**).

El **Destacamento Principal** será seleccionado del siguiente listado:

- Destacamento de Batallón.
- Destacamento de Brigada.
- Destacamento Súper Pesado (Este destacamento solo podrá estar formado por las siguientes facciones: Questor Traitors y Questor Imperialis).

Adicionalmente al **Destacamento Principal** se podrán seleccionar hasta 2 **Destacamentos Secundarios** de los indicados en el reglamento, no pudiéndose repetir ninguno de ellos (incluido el usado para el **Destacamento Principal**).

Deberá indicarse en la lista quien es el Señor de la Guerra, aunque el rasgo podrá ser elegido en cada partida, como se indica en el Reglamento.

Los Poderes Psíquicos de cada unidad deberán ir indicados en la lista, aunque podrán elegirse en cada partida, como indica el Reglamento.

Las Reliquias podrán elegirse en cada partida, como se indica en el Reglamento.

Durante la elaboración de las listas, se deberán tener en cuenta las siguientes restricciones:

- No se podrán usar unidades de **Forge World**.
- **0-3** Unidades con el **Rol de Volador** por lista.
- **0-3** Unidades con el **Rol de Amo de la Guerra** por lista.
- Sólo se podrán seleccionar unidades con el Rol de Vehículo Asignado en la lista si previamente se ha incluido una unidad que pueda embarcar en dicho Vehículo Asignado, según las reglas de transporte incluidas en su Datasheet.
- **0-3** Unidades con el mismo nombre por lista (independientemente del equipo que lleven), con las siguientes excepciones:
 - **Harlequins**: esta limitación no afecta a la unidad **Troupe** ni a los Vehículos Asignados, siempre que no formen parte de la facción **Ynnari** ni el ejército este compuesto por unidades de esta facción. Sólo se podrán seleccionar como máximo 2 Vehículos Asignados para personajes **Harlequins**.
 - **Deathwatch**: esta limitación no afecta a la unidad **Deathwatch Kill Team**.
 - **Tau**: Los **Drones** seleccionados como parte del equipo de unidades y/o personajes, no contarán para el límite de 0-3 del total de unidades de **Drones** que se puedan incluir en la lista.

- **Genestealer Cults & Tyranids:** Los Purestrain Genestealer (**Genestealer Cults**) y los Genestealer (**Tyranids**) comparten el límite de 0-3 unidades por lista. *Ejemplo, NO se podrá incluir 2 unidades de Purestrain Genestealer y 2 unidades de Genestealer en la misma lista, sin embargo, Sí se podrán incluir 2 unidades de Purestrain Genestealer y 1 unidad de Genestealer en la misma lista.*
- Los **Dreadnoughts** que puedan sustituir los dos brazos por armas de disparo compartirán esta limitación de 0-3 independientemente del nombre de la unidad (Dreadnought, Venerable Dreadnought...). *Ejemplo, NO se podrán incluir 2 Dreadnought y 2 Venerable Dreadnought en la misma lista, sin embargo, Sí se podrán incluir 3 Venerable Dreadnought, 3 Contemptor Dreadnought y 3 Ironclad Dreadnought en la misma lista.*
- **Chaos:** Los Heraldos de Tzeentch, Nurgle y Slaanesh compartirán la limitación de 0-3, independientemente de la montura, equipo, etc... que porten. Adicionalmente, los personajes con nombre propio (The Changeling, The Masque of Slaanesh...) en cuyo **KEYWORD** se indique que también son heraldos, contabilizarán también para el límite de 0-3. *Ejemplo, NO se podrá incluir 2 Heraldos de Tzeentch, 1 Heraldo de Nurgle y 1 Heraldo de Slaanesh en la misma lista. TAMPOCO se podrá incluir 3 Heraldos de Slaanesh y The Masque of Slaanesh en la misma lista, sin embargo, Sí se podrá incluir The Masque of Slaanesh, Epidemius y The Changeling en la misma lista.*
- **Chaos:** Los Heraldos de Khorne, independientemente de montura, equipo, etc... que porten y los personajes con nombre propio en cuyo **KEYWORD** se indique que también son heraldos de Khorne, contabilizarán también para el límite de 0-3. *Ejemplo, NO se podrá incluir 2 Heraldos de Khorne, 1 Heraldo de Khorne en Blood throne y 1 Heraldo de Khorne en Juggernaut en la misma lista, TAMPOCO se podrá incluir 1 Heraldo de Khorne, 1 Heraldo de Khorne en Blood throne, 1 Heraldo de Khorne en Juggernaut y a Skulltaker en la misma lista, sin embargo, Sí se podrá incluir 3 Heraldos de Khorne en Juggernaut en la misma lista.*
- **Chaos:** Los Príncipes Demonio de Tzeentch, Nurgle, Khorne y Slaanesh y los personajes con nombre propio (Be'Lakor...) en cuyo **KEYWORD** se indique que también son Príncipe Demonio, compartirán la limitación de 0-3. *Ejemplo, NO se podrá incluir 2 Príncipes Demonio de Tzeentch, 1 Príncipe Demonio de Nurgle y 1 Príncipe Demonio de Khorne en la misma lista, TAMPOCO se podrá incluir 3 Príncipes Demonio de Slaanesh y Be'Lakor en la misma lista, sin embargo, Sí se podrá incluir a Be'Lakor, 1 Príncipe Demonio de Nurgle y 1 Príncipe Demonio de Slaanesh en la misma lista.*
- **Chaos:** Todas las miniaturas en cuyo **KEYWORD** ponga **Bloodthirster**, compartirán la limitación de 0-3.
- **Chaos:** Todas las miniaturas en cuyo **KEYWORD** ponga **Lord of Change**, compartirán la limitación de 0-3.
- A las unidades en cuyo Datasheet esté indicado que pueden actuar como unidades independientes, después de ser desplegadas, se les aplicará la limitación de 0-3 por número de **miniaturas** y no de **unidades**, con la excepción de las unidades con la regla "Escuadras de Combate" incluida en su Datasheet. *Ejemplo, NO se podrán incluir 2 unidades de 2 miniaturas de Basilisk (4 Basilisk en total), sin embargo, Sí se podrán incluir 3 unidades de 1 miniatura de Basilisk (3 Basilisks en total) o 1 unidad de 3 miniaturas de Basilisk (3 Basilisks en total).*
- **Refuerzos:** No se podrá superar el límite de 0-3, usando puntos de refuerzo, de forma simultánea en mesa. *Ejemplo, NO se podrá invocar un Príncipe Demonio de Nurgle si tenemos en mesa 3 Príncipes Demonio de Nurgle, ya que supondría tener simultáneamente en mesa 4 Príncipes Demonio de Nurgle, sin embargo, Sí se podrá*

invocar un Príncipe Demonio de Nurgle si en mesa hay 2 Príncipes Demonio de Nurgle, aunque la lista incluyese inicialmente 3 Príncipes Demonio de Nurgle.

COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada facción solo podrá ser usada una vez por equipo:

- Codex Space Marine, Blood Angels, Dark Angels, Space Wolves, Deathwatch, Grey Knights, Legion of the Damned, Adeptus Mechanicus, Astra Militarum, Adeptus Custodes, Adeptus Ministorum, Sisters of Silence, Questor Imperialis, Inquisition, Officio Assassinorum, Orks, Necron, T'au Empire, Tyranids, Genestealer Cult, Asuryani, Drukhari, Harlequins, Ynnari, Codex Heretic Astartes Chaos Space marine, Chaos Daemons, Questor Traitors, Death Guard, Thousand Sons.

Cada jugador podrá incluir en su ejército destacamentos formados por diferentes facciones o destacamentos de diferentes facciones siempre y cuando compartan al menos una **KEYWORD**. Las diferentes facciones que compongan estos ejércitos no podrán formar parte de otros ejércitos.

Ejemplo permitido:

Tommy (Lobos espaciales+Questor Imperialis)

Oscar (Guardia del Cuervo)

Isaías (Ángeles Oscuros)

Cifu (Tiranidos y Culto)

Ejemplo NO permitido:

Tommy (Legión negra+Questor Imperialis)

Oscar (Guardia del Cuervo)

Isaías (Puños imperiales)

Cifu (Devoradores de mundo)

Sólo 1 miembro del equipo podrá jugar una lista formada por un **Destacamento Superpesado**, pudiendo otros jugadores del equipo jugar **Destacamentos Auxiliares Súper Pesados**, siempre y cuando se respete la regla anterior, en cuanto a facciones y **KEYWORD** de ejércitos se refiere.

Ejemplo: SE PERMITE que Tommy incluya en su lista un Destacamento Súper pesado con 3 caballeros Imperiales (facción Questor Imperialis) y Cifu que incluya un destacamento Auxiliar Superpesado que incluya un Ik renegade (facción Questor Traitoris). NO SE PERMITE por ejemplo que tanto Tommy como Cifu incluyan cada uno 1 Destacamento Súper Pesado compuesto por 3 iks cada uno (uno Questor Imperialis y otro Traitoris), NI TAMPOCO que Tommy incluya un destacamento Súper pesado con 3 iks Questor Imperialis y Cifu un Destacamento superpesado Auxiliar también de la facción Questor Imperialis.

PINTURA Y REPRESENTACION DE EJERCITOS

- Los ejércitos deberán estar pintados con un mínimo de tres colores, aunque se permite que las peanas no estén pintadas. Miniaturas no oficiales o transformaciones deberán ser

consultadas con la organización y serán aceptadas siempre que tengan un tamaño aproximado a la miniatura original y no se trate de sacar un beneficio con dicha miniatura o transformación.

- Los ejércitos deben tener cierta coherencia cromática en el mismo, es decir que no haya un destacamento marine compuesto por 2 o más miniaturas/colores diferentes de marines.

- Superpesados solo está permitida la miniatura original.

- Las miniaturas deberán ir en su peana reglamentaria. Cada miniatura llevará la peana que se suministra con la caja. **Excepciones:**

- Profanador, Triturador de almas y Acechante de la triarca (no deben llevar peanas) así como tampoco algunos de los Superpesados como Baneblades, Señor de los cráneos etc...
- Para el caso de las miniaturas con dos tipos de peana, como por ejemplo los Marines en 25mm y 32mm o las monstruosas en peanas de 60 mm y ovalada de 105x70, se permitirán miniaturas con ambos tipos de peana **PERO TODAS LAS MINIATURAS DEL EJÉRCITO DEBEN IR CON LA MISMA.** *Ejemplo, NO podéis usar marines en un ejército en 32 mm y otros en 25mm.*

- Las miniaturas deben ir debidamente representadas, siempre y cuando exista la opción. Esto incluye, armamento tanto de infanterías, como de vehículos, alas en caso de criaturas que vuelan, retrorreactores etc... **SI UNA MINIATURA NO VA DEBIDAMENTE REPRESENTADA PUEDE SER PENALIZADO EL JUGADOR EN PUNTOS O INCLUSO RETIRÁNDOSE LA MISMA DEL TABLERO MIENTRAS** (Cabe la opción de arreglarla durante el torneo). Solo se permitirán determinados casos que deberán ser previamente consultados a la organización, pero tened en cuenta que **lo importante es no causar confusión al oponente.**

Ejemplos:

- Llevo 3 príncipes con "malefic talons" pero la miniatura en sí viene con una espada o hacha. En este caso si los 3 van igualmente equipados no habría problema.
- Llevo 120 cultistas con rifle pero no tengo tantas miniaturas con rifle, se podría rellenar con cultistas con armas de mano.
- Tengo dos unidades de marines en mi lista que llevan fusiones, pero quiero hacer pasar una por plasmas. **En este caso no sería posible.**
- Mis 3 Leman van montados con punisher, pero quiero jugar dos con cañón de batalla. **En este caso no sería posible.**

Esto son solo ejemplos, estamos abriendo un poco la mano en este sentido pero esperamos que haya un nivel de seriedad en cuanto al representado de ejércitos. Consultad las dudas a la organización antes de traer algo no representado.

- Todo el mundo está obligado a traer **Codex** original, metros, cartas de objetivos tácticos, dados, así como 6 marcadores numerados del 1 al 6 para usarlos como objetivos en las misiones. Los dados propios podrán ser usados por los rivales y viceversa. Podrán ser retirados a criterio de la organización aquellos dados sospechosos o que causen conflictos de algún tipo.

- La organización entregara al Capitán de cada Equipo, copia sellada de las listas de ejército de los componentes de su Equipo.

SEREMOS MUY ESTRUCTOS CON ESTA NORMA Y AQUELLOS EJÉRCITOS QUE NO CUMPLAN CON ELLA DIRECTAMENTE CORRERÁN EL RIESGO DE SER RETIRADAS DE LA MESA, NO

OBSTANTE Y EN EL MEJOR DE LOS CASOS HABRÁ PENALIZACIONES DE PUNTUACIÓN PARA LOS EQUIPOS QUE OSCILARÁN ENTRE 10-50 PUNTOS EN FUNCIÓN DE LA GRAVEDAD DEL CASO.

NO COMETAIS EL ERROR DE NO TRAER LAS COSAS EN CONDICIONES PUES, NO SOLO OS PERJUDICARÉIS PERSONALMENTE, SINO QUE ADEMÁS PERJUDICARÉIS A VUESTROS COMPAÑEROS DE EQUIPO.

DEPORTIVIDAD DURANTE EL TORNEO:

La deportividad es fundamental durante el torneo. No se tolerarán actitudes humillantes ni agresivas contra el oponente o los árbitros.

Es importante señalar que el consultar a los árbitros no es una conducta antideportiva. A este respecto aconsejamos a los jugadores ponerse de acuerdo de manera rápida respecto a la interpretación de las reglas y, de no ser posible, consultar a los árbitros, cuya decisión será inapelable.

Así mismo, en caso de que un árbitro detecte preguntas reiteradamente innecesarias o pérdidas de tiempo durante el turno del oponente, podrá ser sancionado con pérdida de puntos, variable según la situación, por parte del árbitro.

Cualquier actitud reiteradamente antideportiva durante el torneo podrá ser motivo de expulsión del mismo. La organización o los árbitros tienen la potestad de expulsar a un jugador y negarle la participación en posteriores torneos.

La organización se reserva el derecho de admisión a jugadores que hayan demostrado un comportamiento antideportivo en anteriores torneos.

A ESTE FIN, TODOS LOS JUGADORES ENTIENDEN Y ACATAN ESTAS NORMAS.

INSCRIPCIÓN Y PAGO

El periodo de inscripción comienza el miércoles 1 de agosto de 2018 hasta el sábado 15 de septiembre de 2018, para lo cual, deberá rellenarse el formulario que a propósito se habilitará en la web www.manchacomic.es.

Cuando se formalice la inscripción, aparecerá un mensaje indicando el número de cuenta y forma de realizar el pago, así como el mail para la confirmación. Una vez se haya realizado el pago del total del equipo (80€), el jugador enviará un mail a la dirección indicada adjuntando una copia escaneada del comprobante bancario de pago. Hecho esto, se le confirmará mediante correo electrónico o mensaje telefónico la inscripción oficial. **Una vez hecho el ingreso, no será devuelta la inscripción salvo causa de fuerza mayor y debidamente justificada.**

El pago de la inscripción supone la completa aceptación completa de las bases del torneo.

Una vez inscrito, el plazo para enviar las listas de juego será hasta el **sábado 22 de septiembre de 2018**, éstas deberán incluir de la forma más clara posible todas las opciones de equipo de la miniatura, **incluidas las de coste 0.**

Las listas serán publicadas en la página web del evento www.manchacomic.es, en la sección dedicada al GT.

EMPAREJAMIENTOS

Los capitanes tienen 15 minutos antes de cada partida para realizar los emparejamientos. Si alguna ronda empieza más tarde por el motivo que sea debe ser reportado a un árbitro.

La secuencia es la siguiente:

- Los Capitanes tiran un dado para ver quien elige mesa primero. Quien gane la tirada debe elegir mesa.
- Los equipos eligen un jugador defensor y lo revelan simultáneamente.
- Después de eso cada equipo elige dos atacantes simultáneamente para ofrecer a ese defensor.
- Cada defensor escoge en secreto a que atacante se enfrenta y se revelan a la vez.
- Ahora el equipo con el token de mesa escoge primero una mesa, luego el equipo oponente escoge la otra y devuelve el token de mesa al equipo inicial.
- Los descartes juegan entre sí. Elegirá mesa el equipo que gano la primera tirada.
- Por último quedaran dos jugadores que jugaran entre ellos, elegirá mesa el equipo que no gano la tirada.

ACCIONES PREVIAS AL COMIENZO DE LA PARTIDA

1. Presentación de la lista al oponente.
2. Tirada de dado, el vencedor selecciona su Rasgo del Señor de la Guerra, Poderes Psíquicos y Reliquias. Acto seguido lo hace su oponente.
3. Se colocan los Objetivos en orden (1, 2, 3...), comenzando por el jugador que gano la tirada anterior.
4. Tirada de dado, el ganador elige zona de despliegue.
5. El jugador que no eligió zona de despliegue comienza a desplegar.
6. Finalización del despliegue y robo de iniciativa.

REGLAS DE LAS PARTIDAS:

Objetivos: Se usarán marcadores de objetivos de 1,2 o 3 pulgadas de diámetro. Todas las distancias deberán medirse desde el centro del objetivo. Los objetivos deberán colocarse siempre a nivel de suelo y por orden. Primero el 1, luego el 2, etc.

En todas las partidas se colocarán 6 marcadores de objetivo. En cada misión se especificará el valor de los objetivos para guerra eterna.

Si un ejército tiene de Warlord un personaje que ya tiene Codex propio, será obligatorio utilizar las cartas de objetivo de esa facción, es decir, que los objetivos del 11 al 16 serán los propios de su ejército y no los del reglamento.

Objetivos tácticos: Siempre que un objetivo táctico no se pueda cumplir, será descartado inmediatamente y generado otro. En el caso del objetivo de “ordenes prioritarias” se descartarán ambas cartas si tu Warlord no puede cumplir el objetivo adicional.

No se podrán cumplir más de 3 cartas por turno.

Amo de Guerra: Toda miniatura de la clase Amo de Guerra que **NO** forme parte de un Destacamento Principal **Destacamento Superpesado**, otorgará 1PV por cada 6 heridas sufridas (aunque posteriormente las recupere).

Killpoints: Al final de la partida cada unidad otorga 1KP. Ambos jugadores cuentan cuantos KP tienen. El jugador con más KP sumará tantos puntos de victoria como la diferencia de KP entre ambos jugadores hasta un máximo de 6.

Ejemplo: Jugador A tiene 12KP y Jugador B tiene 3KP, el jugador A sumará 6 VP.

Puntuación: La puntuación de cada jugador será la suma de los puntos obtenidos de la misión de Guerra eterna, Vórtice de Guerra, Killpoints y las secundarias (Rompleineas, Matar al Señor de la Guerra y Primera Sangre). En caso de **Asolación**, la partida terminará al finalizar el turno del jugador, otorgando 2 Puntos de Victoria adicionales. La diferencia entre estas puntuaciones determinará el resultado de la partida.

DIFERENCIA PUNTOS VICTORIA	PUNTOS DE PARTIDA DEL GANADOR	PUNTOS DE PARTIDA DEL PERDEDOR
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
+18	20	0

MISION 1

Guerra Eterna: Frontline Warfare.
Vortice: Contact Lost.
Despliegue: Spearhead Assault.

Marcadores de Objetivo: Los Objetivos 1 y 2 deberán colocarse en cada una de las Zonas de Despliegue, a 3" de los bordes del tablero. Los Objetivos 3 y 4 deberán colocarse fuera de las zonas de Despliegue, en la línea central y a 12" del centro. Los Objetivos 5 y 6 se colocaran a gusto de cada jugador.

Objetivos Tácticos: Genera un objetivo táctico el primer turno y un objetivo táctico por cada marcador que controles al principio de los siguientes turnos hasta un máximo de 6.

Guerra Eterna: Al final de la partida, los marcadores 1-4 otorgarán puntos por controlarlos. Los marcadores **COMPLETAMENTE** dentro de la zona del despliegue del rival otorgarán 4VP. Los marcadores en tu zona de despliegue otorgarán 1VP. El resto de marcadores otorgarán 2VP.

Estratagema adicional: 3CP, si un jugador tiene menos de 6 cartas podrá usar esta estratagema para generar un objetivo táctico adicional.

MISIÓN 2

Guerra eterna: Resupply Drop.
Vórtice: Sealed Orders.
Despliegue: Vanguard Strike.

Marcadores de objetivo: Coloca los objetivos de manera normal, a más de 12" entre ellos y a 6" de los bordes.

Objetivos Tácticos: Genera 6 objetivos tácticos el primer turno. No podrás generar objetivos hasta que hayas cumplido o descartado los anteriores. Cada vez que esto suceda genera uno menos. Mantén las cartas en secreto hasta que las cumplas.

Guerra Eterna: Al principio de la 3 ronda de batalla, el jugador que comienza su turno elige 3 marcadores y tira un 1D3 para seleccionar un marcador que puntuará al final de la partida. Al inicio del turno 3 del jugador oponente este realizará la misma operación para determinar el otro marcador que puntuará al final de la partida. Estos dos marcadores otorgan 5VP.

Estratagema adicional: 1CP, Puedes usar esta estratagema al final de tu turno para descartar hasta 3 Objetivos tácticos.

MISIÓN 3

Guerra eterna: Ascensión.
Vórtice: Tactical Escalation.
Despliegue: Dawn of War.

Marcadores de objetivo: Coloca el objetivo 1 en el centro del tablero. Coloca el objetivo 2 y 3 a 12" del objetivo 1 en la línea central del tablero. Coloca los objetivos restantes normalmente.

Objetivos Tácticos: Genera tantos objetivos tácticos como el turno en curso. Turno 1, 1 objetivo táctico, turno 2, hasta 2 objetivos tácticos...etc.

Guerra Eterna: Cada jugador obtiene 1VP al final de su turno por controlar los objetivos 1, 2 o 3. Las miniaturas con keyword **CHARACTER** controlarán un objetivo aunque haya cualquier otra miniatura enemiga disputándolo. Si un **CHARACTER** controla el mismo objetivo dos de sus turnos consecutivos suma 1VP adicional, si lo controla 3 turnos consecutivos o más suma 2VP adicionales.

Regla especial de misión: Objetivo de prioridad táctica. Indica un tipo de objetivo al principio de la partida (Aniquilar, Capturar y controlar, Purgar, etc). Cada objetivo que cumplas de este tipo otorgará 1VP adicional pero si te descartas de uno de estos objetivos restará 1VP.

MISIÓN 4

Guerra eterna: Scorched Earth.
Vórtice: Cleanse and capture.
Despliegue: Search and Destroy.

Marcadores de objetivo: Coloca los objetivos de manera normal, a más de 12" entre ellos y a 6" de los borde.

Objetivos Tácticos: Genera hasta 3 objetivos tácticos todos los turnos.

Guerra Eterna: Cada jugador obtiene 1VP al final de su turno por cada marcador de objetivo que controle. Si controlas un objetivo que está COMPLETAMENTE en la zona de despliegue del oponente puedes elegir eliminarlo. Obtendrás 2VP pero el objetivo dejaré de contar para Guerra Eterna.

CUALQUIER ASPECTO NO REFLEJADO EN LAS BASES SERA RESUELTO POR LOS MIEMBROS DE LA ORGANIZACION.

ORGANIZA: ZONA 84 (www.zona84.es) y WAAAGH FEST (1001waaagh.spain@gmail.com).

Datos de contacto: MANCHACÓMIC – SALÓN DEL CÓMIC DE CLM
Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real
C/ Calatrava, nº 24. 13002 – Ciudad Real
Telf.: 926 25 49 66

zona84@hobbygame.es

www.manchacomic.es