TORNEO VERANIEGO
MARCA D'EGARA
14 DE JUNIO 2025
2.000 PUNTOS 6a EDICION
MANUSCRITOS DE NUTH

Fecha 14/06/2025
Hora: 9:30
Lugar: La Marca d'Egara Carrer de Sant Bernat, 5, 08228 Terrassa, Barcelona (link accessible a Maps)
26 jugadore.
2.000 puntos ejército
Precio: 15€ por jugador / 10€ los socios de Egara.
El 85% de lo recaudado se destinará a premios.
Inscripciones: waregarapickpoket@gmail.com
Pago por bizum: 601450521 (Kim M.P)
Inscripciones a partir del viernes 23 de mayo, se deberá indicar, nombre y sobrenombre, correo electrónico y teléfono de contacto que será utilizado únicamente y exclusivamente para grupo de whatsapp de información, aclaración de dudas y organización del torneo.
Se confirmará la inscripción del jugador en el momento de enviar la solicitud de inscripción.
La reserva de plazas será validada con el pago de la inscripción al torneo. **En el pago se deberá realizar en 48 horas desde el momento de la confirmación de que tiene plaza**, indicando en el concepto "Pago torneo 14/6/25" y el nombre o sobrenombre. **Si no se realiza el pago en el tiempo indicado se desestimará la inscripción** y se convocará a las reservas que queden por orden de llegada de los correos.
Una vez confirma la plaza y realizado el pago se dispone hasta el día 31 de mayo para enviar las listas. Estas se enviarán en el formato Excel tal y como que se anexa al final de las bases.

Habrá un trofeo para el ejército mejor pintado y el mejor trasfondo.

La organización se reserva el derecho a subsanar posteriormente cualquier error que se encuentre en el documento y se hará saber a los interesados.

INDICE

Creación de las listas 4

"Regla del 3" 4

Fuentes de magia y dispersión. 4

"Regla del 10" 4

Misiones 5

Duración y tamaño de las mesas 5

Importantes Novedades!!!!! 5

1- Hemos robado las campanas 5

2- Avance de las tropas hacia la gloria o la derrota 6

3- El corazón d'Egara 7

Formato de la lista 8

REGLAS DEL TORNEO

Creación de las listas

"Regla del 3"

- No se podrá repetir más de tres unidades iguales por cada **ejército**, independientemente del armamento o armadura con los que se equipen.
    - Ejemplo: No se podrá incluir más de tres unidades de enanos del clan, aunque una tenga arma mano y escudo, otra arma a dos manos, otra lanza …..
- Esto se complementa, con que **no se pueden incluir** más de 3 caballerías pesadas (salvación 3+ o mejor), más de 3 máquinas de guerra (los apoyos skaven como las amerratadoras, así como los lanzavirotes hobgoblins y goblins cuentan como ½ máquina de guerra, los razordones/salamandras, cuenta la unidad como una maquina de guerra, así como las unidades de mosquetes Jezzails, pero seguirán respetando la regla del 3), más de 3 fuentes de terror o más de 3 unidades voladoras.
  Únicamente Bretonia podrá llevar 4 caballerías pesadas.
    - No se puede tener más de 2/3 de unidades básicas iguales.

Fuentes de magia y dispersión.

"Regla del 10"

- Fuentes de magia. Se consideran para el computo de fuentes de magia, los niveles de los hechiceros, los hechizos portahechizos, las piedras de energía o cualquier objeto que sume dados para el lanzamiento de hechizos, así como los dos dados de base en la fase de magia.
  Sumando todos estos niveles, **no se podrá usar más de 10 dados por fase de magia.**
    - Ejemplo: Un ejercito compuesto por un mago de nivel 4, un mago de nivel dos y con 3 objetos portahechizos, solo podrá usar 10 de esos "dados de compjuto de magia". Podrá usar dos de los objetos portahechizos y el resto de dados, o renunciar a un dado de magia y usar los tres objetos portahechizos.
- Fuentes de dispersión. Se consideran fuentes de dispersión, los dos dados básicos por **bando** para dispersar, los dados que aporta cada hechicero dependiendo de su nivel para dispersar, los pergaminos de dispersión, las runas aporten dados de dispersión, así como cualquier regla u objeto que aporte dados de dispersión al cómputo de cada ejército. Las habilidades que no sean naturales (que vengan de base) en las tropas o personajes que aportes resistencia a la magia, también se considerarán fuentes de dispersión (ejemplo: tatuajes de Grimnir, marca de khrone,etc).
  Los pergaminos de dispersión están limitados a 3 por ejercito

El estandarte de Saphery y la diadema de poder de los hombres lagarto cuenta como 2 puntos de magia.

MISIONES

Duración y tamaño de la mesa

El torneo de se jugará a tres partidas de 2 horas y media máximo de duración cada una. Se avisará con 20 minutos de antelación el final de las partidas.

La mesa de juego tendrá unas medidas de 180 cm de largo por 120 cm de ancho.

Para los puntos de victoria se tendrá en cuenta la tabla de batalla a 2000 puntos como está especificado en el reglamento de warhammer fantasy de 6ª edición.

Descripción y reglas de las batallas

El viejo mundo nunca descansa, la ambición de los señores, caudillos, generales y mentes perversas, siempre están ávidas de más poder.

Suenan cuernos y tambores de guerra prácticamente en todas las tierras que rodean la marca d'Egara siempre ha tenido una influencia especial para otorgar fama y gloria a aquellos que la han conseguido dominar, hasta allí se han desplazado de nuevo los generales de todas las razas para aprovechar y beneficiarse de esto y quitar la gloria a los anteriores que consiguieron que lo conquistaron con anterioridad y grabaron sus nombres para la eternidad en el corazón de piedra mágica d'Egara.

Se calcularán los puntos de victoria tal y como se indica en la página 198 del reglamento de sexta edición de warhammer fantasy. En caso de cumplir la misión secreta, se sumará total que corresponda según se indica en el punto anterior.

1- HEMOS ROBADO LAS CAMPANAS!!

Al enviar la lista de ejército, los jugadores han de dividir la lista, dejando 500 puntos en reserva.
Las reservas se podrán convocar al campo de batalla usando las campanas de aviso.
Se desplegará en un cuadrado de 45x45 en un extremo de la mesa. Las campanas estarán situadas de manera equitativa una en cada mitad de la mesa.
No se puede dejar al general en la reserva.
Los elfos silvanos no pueden desplegar su bosque.
Los exploradores no se podrán desplegar en las campanas.
Las unidades en la reserva no podrán usar despliegues alternativos (avance subterráneo, incursores, salir des de abajo…)
Solo podrá tocar la campana los músicos de las unidades (para algo hicieron su curso CCC de tocar instrumentos de percusión). La unidad en el turno que toque la campana no podrá hacer

ninguna otra acción, ni los personajes que estén incluidos dentro. Se dedicarán a convocar a sus aliados que están en reserva.
Las reservas entrarán por cualquier punto del borde del jugador que las despliega.
IMPORTANTE: Las campanas suenan todas igual!!!. Al tocar la campana se deberá tirar un dado, en caso de sacar un 1, serán las reservas del contrincante las que escuchen el mensaje para entrar en el campo de batalla!

2- Avance de las tropas hacia la gloria o la derrota.

Ha caído la primera sangre en el campo de batalla en las tierras d'Egara. El hedor de los muertos que se han levantado de la tumba, el olor indescriptible que lleva el caos y sus criaturas de la disformidad, los gritos de las hordas salvajes y los aullidos de dolor de los vivos que ha sido heridos, recorre cada rincón, colina y bosque.
No hubo antes ni habrá vuelta atrás para los generales. Una vez iniciada la guerra, solo hay dos maneras de salir, muerto y consumido por la derrota, o lleno de honores y gloria.
Esta batalla se desplegará de manera habitual y se trata de una batalla campal se contabilizarán, como está indicado en el reglamento de warhammer fantasy **(en esta misión SI se tienen en cuenta cuadrantes)**.

En cada batalla, habrá en la mesa un mazo de 5 cartas para cada bando. Estas son las misiones secretas que tendrán durante la partida.

Las estrategias de los generales y sus intereses concretos serán secretos!!! Esas misiones secretas les ayudarán a la conquista de la Marca d'Egara.

Puntuaciones de las misiones secretas: valdrán 400 puntos.

Las misiones secretas se cogerán antes del despliegue de las unidades.

Listado de las misiones secretas:

- Obtener en combate cuerpo a cuerpo dos o más estandartes del enemigo. En caso que el bando contrario no tenga dos estandartes, conseguir el que tienen. En caso de que el jugador contrario no tenga estandartes, se podrá cambiar la misión secreta.
- Conquistar marcador de la derecha. En la mesa habrá situado dos objetivos, uno a la derecha de cada uno de los bandos. Se conquistará el objetivo con unidades de potencia mayor que 5, y se podrá evitar teniendo el contrario más potencia de unidad en ese objetivo.
- Muerte de dos o más personajes del bando contrario, ya sea en combate cuerpo a cuerpo, con disparos, pisoteados en la huida o con magia.
- Controlar más cuadrantes que el bando contrario. Se controlarán los cuadrantes sumando la potencia total de las unidades de cada cuadrante. Las unidades con menos de potencia 5, así como las unidades invocadas, no contarán para la suma.
- Ganar 3 desafíos en combate cuerpo a cuerpo, ya sea matando al contrario en pleno desafío o arrasándolo en la persecución si se gana el combate. Rechazar un desafío, también cuenta como si lo hubieras ganado. **OJO**, os recordamos que los campeones de las unidades también pueden lanzar y aceptar desafíos.

3- La avaricia rompe el saco: El corazón dividido de la Marca d'Egara.

Los ejércitos han avanzado hasta el corazón mismo de las tierras de la Marca d'Egara. El desgaste de las batallas han hecho mella en muchos de los ejércitos y parece que algunos generales tienen al alcance la mano, la gloria, la fama y el poder que les empujó a venir a estas tierra … pero aún está todo por decidir. El control del corazón d'Egara aún puede alzar a alguno de los generales que se creían perdedores de la campaña o acabar con las pretensiones de otros que creían que estaba todo ganado.

El corazón de la Marca se encuentra partido, las guerras continuas por su conquista, lo han partido en dos grandes trozos y han debilitado su unión a las tierras de Egara. Pero siguevtiene vida propia, no se dejará conquistar por cualquiera y pondrá prueba a las tropas y a los generales que se atrevan a acercarse. El corazón de la Marca d'Egara latirá, antes de rendirse, expulsando ondas de energía mágica que azotaran a las tropas que se encuentren cerca golpeándolas y sacudiéndolas como si se trataran de simples hojas caídas de árboles.

Esta misión se tratará de una batalla campal y se contarán cuadrantes.

Se situará un objetivo de una peana de 45x60 medido desde cada borde lateral de la mesa. Se colocará un pequeño marcador de objetivo.

Los retazos del corazón d'Egara: Los retazos del corazón de Egara podrán ser cargados por las tropas para apoderarse de ellos y llevárselos a sus propias tierras. Las unidades que alcancen el corazón de Egara, no podrán realizar ninguna acción ese turno, se dedicarán a arrancar el retazo de la Marca d'Egara. El resto de turnos se podrán mover con libertad, pero se moverán la mitad de su capacidad de movimiento.

Al principio de la fase de magia **de cada bando**, TODA UNIDAD que se encuentre dentro del radio de acción del corazón de la Marca d'Egara recibirá 1D6 de impactos mágicos de fuerza 6. Estos impactos podrán causar pánicos por bajas que se deberán de resolver antes de seguir con la fase de magia. En caso de que alguna unidad resulte destruida completamente por los impactos causados, las tropas amigas de ese ejército deberán hacer una tirada de pánico como se realizaría por tropa destruida en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Se aplicará la regla de las alianzas extremas, las tropas "aliadas" también deberán realizar chequeos de pánico.

El control del corazón d'Egara: Al final de la batalla, el bando que tenga más potencia con las unidades dentro del radio de acción del corazón d'Egara ganará su control. Este no se podrá controlar con unidades invocadas en el transcurso de la batalla (unidades de esqueletos, zombies, horrores rosas creados con el fuego índigo del cambio, etc ..).

Valor del corazón d'Egara: Quien controle finalmente el corazón d'Egara ganará 500 puntos.

La misión secreta tendrá un valor de 200 puntos.

Corazón y misión son 700 puntos!!!!! Generales, esto puede daros la victoria o que os pasen por encima y os arrebaten la gloria!!

ANEXO: FORMATO DE LAS LISTAS

Se seguirá el siguiente orden:
Personajes
Unidades básicas
Unidades especiales
Unidades singulares

El formato que se usará será el siguiente:

- **Para personajes**

Coste del personaje: XX puntos
Opciones mundanas de equipo:
Arma: XX puntos
Armadura: XXX (XX puntos) y XXXX (XX puntos)
Objetos mágicos
XXXXXXXX : XX puntos
XXXXXXX : XX puntos

Total coste : Se pondrán los puntos de las opciones arriba indicadas a moda de suma XX+XX+XX+XX	**Suma total**

- **Para las unidades:**

Composición (cantidad de miniaturas): 11 XXXX
Coste: num miniaturas x coste de cada una = Total
Opciones de equipo que se le incluye a la unidad
XXXXX: num miniaturas x puntos de coste = total
Grupo de mando: Los que se incluya de grupo de mando separando el coste de cada uno
Estandarte mágico: XXXX puntos

Total coste : Se pondrán los puntos de las opciones arriba indicadas a moda de suma XX+XX+XX+XX	**Suma total**