

II TORNEO AOS CASTELLÓN

(I Torneo AOS La Carta Daurada, año 1 de la era de Nurgle)

TL;DR

Torneo Age of Sigmar orientado a principiantes jugando a 2000 puntos. El torneo constará de 3 rondas de 2:45. Inscripción serán 10 euros destinados a premios. Organizado por el Warhammer Club Castellón (WCC) y el club la Carta Daurada.

FECHA

El torneo se realizará el Domingo 27 de septiembre en el local de La Carta Daurada en Benicassim con máximo de 10 plazas.

Horario:

08:00-08:30 – Presentación

08:30-11:15 – 1ª ronda

11:30-14:15 – 2ª ronda

14:15-15:15 – Descanso

15:30-18:15 – 3ª ronda

18:30 – Resultados y premios

19:00 – Fin del torneo

REGLAS

El torneo usará las reglas básicas (incluyendo las que se refieren a habilidades de lealtad, hojas de batallón, reglas básicas de escenografía y las reglas de Batalla campal).

Además, se usarán las reglas para hechizos permanentes y las faq a fecha de 20 de Septiembre de 2020. También se usarán las reglas de Generals Handbook 2020 de juego equilibrado, así como reglas oficiales white dwarf para juego equilibrado válidas para torneos.

Si no conoces todos estos documentos no te preocupes, pero es recomendable que revises al menos los faq de tu ejército. También, al final de este documento hemos incluido un resumen de los cambios más importantes en GH2020.

Para hacer este torneo más accesible para jugadores con poca experiencia, no se usarán ninguna de las siguientes reglas:

- Reglas de reinos de batalla ni artefactos del reino.
- Reglas de triunfos (excepto ejércitos que así lo requieran como KO).
- Tablas de reglas escenografía única.
- Reglas de Objetivos Auxiliares.

CREACIÓN DE EJÉRCITO

El ejército que uses debe ser escogido usando las limitaciones de Batalla campal hasta un valor de 2000 puntos.

Debes usar la misma lista de ejército para todas las partidas del torneo, y en ella debes especificar todas las opciones de artefactos, rasgos de mando, opciones de arma de unidad, etc.

La lista generada con el “aos warscroll builder” se debe enviar a lacartadaurada@gmail.com antes de las 23:59 del 20 de Septiembre. Las listas se harán públicas el día 21.

Puedes acceder al aos warscroll builder en <https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/>

QUÉ DEBES TRAER

Para tomar parte en el torneo, debes traer tu ejército. Si es posible, trae también dados, reglas de medir, libros de reglas y cualquier otro material que pueda ser útil para las partidas.

No se requerirá que el ejército esté completamente pintado.

Se permitirán proxies razonables, pero la base deberá ser el tamaño oficial. Consulta con la organización si tus proxies son razonables antes de la fecha límite. Cualquier mini que no represente exactamente su warscroll (incluidas las opciones de armas) se considerará un proxy y debe ser notificado al contrincante al empezar la partida.

Debes traer contigo miniaturas adicionales para invocar unidades al campo de batalla, y también miniaturas adecuadas si ciertas reglas o habilidades requieren que despliegues una unidad adicional, reemplazar una miniatura con otra diferente, o desplegar escenografía específica de tu ejército.

PLANES DE BATALLA

La semana antes del torneo, la organización anunciará qué planes de batalla se usarán en cada ronda. Estos planes de batalla se decidirán por sorteo de entre las 3 tablas de batallas campales del gh2020.

Al no usarse las reglas de Objetivos especiales, todos aquellos planes de batalla que se resuelvan con objetivos especiales pasarán en su lugar a resolverse por puntos en unidades destruidas.

INSCRIPCIÓN Y PREMIOS

El torneo tendrá un precio de 10 euros de inscripción. La totalidad de los fondos serán destinados a premios, tanto para los 3 primeros ganadores como para sortear entre todos los participantes.

La preinscripción se realizará por los canales habituales del WCC, escribiendo a lacartadaurada@gmail.com, o comentando a cualquier organizador del torneo. Las preinscripciones se irán anunciando en el canal whatsapp del WCC según se vayan produciendo.

Al finalizar el torneo también se realizará un pequeño concurso de pintura, más abajo en este documento tienes las bases.

ESCENOGRAFÍA

La organización del torneo proveerá la escenografía para las batallas y la colocará previamente al evento en cada mesa. En general se seguirá la regla de 6 piezas grandes y 4 pequeñas por cada mesa.

En caso de que alguna pieza entre en conflicto con los objetivos del plan de batalla se desplazará a 3" para respetar la distancia mínima.

TIEMPO DE RONDA

El tiempo límite de cada partida es de 2 horas y 45 minutos.

Si falta poco para acabar el tiempo no se debe comenzar una ronda de turnos si ambos jugadores no van a poder jugarlos. Usad el tiempo para controlar las rondas y no como una "táctica".

EMPAREJAMIENTO

Jugarás tres Batallas campales.

En la primera ronda, jugarás contra un oponente seleccionado por sorteo.

En cada ronda posterior, los jugadores serán clasificados de acuerdo al número de puntos que hayan obtenido al ganar partidas (cuando las puntuaciones estén empatadas, los jugadores con la misma puntuación serán clasificados en orden aleatorio). El primer jugador de la clasificación jugará contra el segundo, el tercero contra el cuarto, y así sucesivamente. El primer emparejamiento se sorteará al comienzo del torneo.

Después de cada ronda debes rellenar el formulario de resultados con el nombre o apodo y el número de jugador de ambos jugadores, el resultado que tu oponente ha logrado al final de la partida (ten en cuenta que un jugador sufre una derrota menor si su oponente obtiene una victoria menor, y una derrota mayor si su oponente obtiene una victoria mayor). Después, suma la puntuación total de tu oponente. También deberás sumar el total de puntos en unidades eliminadas de tu ejército.

PUNTUACIÓN

Tras cada ronda, recibirás puntos según lo bien que lo hicieras en la batalla (hasta 6 puntos).

El ganador del torneo se decidirá sumando todos los puntos recibidos por cada jugador en cada ronda. En caso de empate se resolverá utilizando los siguientes factores:

- Sumando los puntos de los oponentes contra los que han jugado.
- Kill points.

TABLA PUNTUACIÓN

La puntuación de las partidas se determinará usando la siguiente tabla:

Victoria mayor 6 ptos
Victoria menor 4 ptos
Empate 3 ptos
Derrota menor 2 ptos
Derrota mayor 0 ptos

CONCURSO DE PINTURA

Al finalizar el torneo, cada participante podrá presentar una miniatura (no hace falta que sea del ejército usado en el torneo). Cada participante tendrá la oportunidad de valorar tres miniaturas con 3, 2 o 1 punto respectivamente. Sumando los puntos se determinará un ganador.

ANEXO: Reglas GH2020.

Incluimos algunas de las más importantes actualizaciones de reglas del Generals Handbook 2020 como recordatorio.

Nuevas reglas:

- No puedes hacer más de una tirada de dado (sin contar las repeticiones) para negar una herida o herida mortal asignada a una miniatura. Si puedes usar más de una habilidad para negar heridas o heridas mortales asignadas, debes elegir qué habilidad usarás.

Habilidades de mando:

Además de las clásicas “a paso ligero”, “hacia la victoria” y “presencia inspiradora”, se introducen las siguientes habilidades:

Ataque total: Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. En ese caso, elige 1 unidad amiga completamente a 12” o menos de un HÉROE amigo, o completamente a 18” o menos de un HÉROE amigo que sea un general. Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de los ataques de esa unidad hasta el final de la fase.

Defensa total: Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. En ese caso, elige 1 unidad amiga completamente a 12” o menos de un HÉROE amigo, o completamente a 18” o menos de un HÉROE amigo que sea un general. Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 contra los ataques que tengan como blanco esa unidad hasta el final de la fase.

Descarga: Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de disparo. En ese caso, elige 1 unidad amiga completamente a 12” o menos de un HÉROE amigo, o completamente a 18” o menos

de un HÉROE amigo que sea un general. Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de los ataques de esa unidad hasta el final de la fase.

Terreno de facción:

En una Batalla campal, el terreno de facción debe colocarse a más de 3" de otros elementos de terreno y a más de 1" de cualquier objetivo, además de cualquier otra restricción que se aplique. A veces eso imposibilitará colocar un elemento de terreno de facción; en tal caso, no puede usarse.

Triunfos:

Nota: Si bien los triunfos no se usarán en el torneo de forma general, si que es posible que algún ejército requiera de ellos, por tanto incluimos la lista de esta temporada.

En una Batalla campal debes usar la siguiente Tabla de triunfos en vez de la publicada en las reglas básicas.

Inspirado: Una vez por batalla, cuando eliges una unidad amiga para disparar o combatir, puedes declarar que está inspirada. Si lo haces, puedes repetir tiradas para impactar de los ataques realizados por esa unidad hasta el final de esa fase.

Sanguinario: Una vez por batalla, cuando eliges una unidad amiga para disparar o combatir, puedes declarar que es sanguinaria. Si lo haces, puedes repetir tiradas para herir de los ataques realizados por esa unidad hasta el final de esa fase.

Indómito: Una vez por batalla, antes de hacer una tirada de salvación por una unidad amiga, puedes declarar que es indómita. Si lo haces, puedes repetir las tiradas de salvación de los ataques dirigidos a esa unidad hasta el final de esa fase.