

Anexo a las Bases

1. Escenario Especial. Control de Objetivos

En esta partida habrá 5 objetivos que habrá que controlar para ganar la partida. Antes de elegir lado, cada jugador tirará un dado, el que gane la tirada pondrá un marcador y luego su rival alternativamente, de manera que quién ganó la tirada pondrá 3 marcadores y su rival 2.

Los marcadores deberán situarse a una distancia de al menos 12 pulgadas entre sí y sólo podrá haber uno dentro de cada zona de despliegue. Pueden colocarse dentro de elementos de escenografía, siempre que éstos no sean impasables. Una vez colocados se elige el lado y se comienza a desplegar, jugando 6 turnos de la manera habitual.

Los objetivos pueden ser cualquier elemento que no exceda el tamaño de una peana de 40x40 mm (pueden usarse monedas, dados o lo que se desee si no se tiene marcadores). El objetivo no tapa visión por muy grande que sea pero es IMPASABLE.

Cada objetivo/marcador tiene un valor en puntos de 300 puntos. Cualquier unidad del tipo que sea puede controlar o negar un objetivo/marcador, no hace falta que lleve estandarte ni nada por el estilo, incluso los personajes pueden controlar o negar objetivos.

Para controlar un objetivo hay que tener una unidad a 3 pulgadas o menos de un marcador y que no haya ninguna unidad enemiga que no esté huyendo a 3 pulgadas o menos.

Cada unidad sólo puede controlar un objetivo aunque tenga más de 1 a 3 pulgadas o menos.

En caso de que haya una unidad de cada bando a 3 pulgadas o menos del objetivo, se considera que el objetivo no es de nadie y no se cuenta.

Al final de la partida, se sumarán los puntos de cada objetivo controlado y esos serán los Puntos de Batalla obtenidos. Se usará la tabla que aparece en las bases para determinar que tipo de victoria se ha conseguido. La tabla es la siguiente:

0-299 EMPATE

300-599 VICTORIA MARGINAL

600-1199 VICTORIA DECISIVA

1.200 ó más MASACRE

2. Aclaraciones a las reglas.

Las siguientes aclaraciones se aplicarán en el torneo:

- La regla "Velocidad de Asuryan" otorgará a los Altos Elfos la habilidad de pegar primero y además, en el caso de que su iniciativa sea igual o mayor a la de su rival, podrá repetir las tiradas para impactar en cuerpo a cuerpo, incluso si van equipados con armas a 2 manos.
- Para cumplir con la regla "Impasibles" descrita en la página 54 del reglamento la primera fila de la unidad cuenta como tal. Es decir una unidad de 12 goblins en filas de 5 tiene 2 filas a efectos de impassible y una unidad de 5 ogros en fila de 3 tiene 1 fila a los mismos efectos. Toda fila que no esté completa pero cuente con 5 (3) miniaturas también se contabiliza a estos efectos.
- El bosque adicional de los elfos silvanos se puede colocar en todas las batallas pero queremos recordar que, tal y como especifica en sus faq's, debe hacerse en la zona de DESPLIEGUE, no en la mitad del tablero como se venía haciendo hasta esta edición. Este bosque tendrá la consideración de bosque misterioso.
- La tablilla sagrada de protección del slann de los hombres lagarto proporciona una salvación especial a 2+ únicamente contra proyectiles y proyectiles mágicos. Los demás ataques, aunque el causante esté alejado del slann, no se ven afectados por este objeto.
- Los estandartes mágicos en una unidad NO proporcionan ataques mágicos a la misma a menos que en su descripción lo especifique claramente.
- Cuando se designen ataques a un carro cuyo único tripulante sea un personaje, se le impactará automáticamente.
- Los fanáticos de los goblins nocturnos mueren si sacan un doble en la tirada de movimiento, excepto en el turno en que son soltados.
- El estandarte mágico "Pendón Reluciente" permite repetir los chequeos de desmoralización, al ser este un tipo de chequeo de liderazgo.
- La "presencia inspiradora" del general del ejército no se aplica si el liderazgo de éste es menor que el de la unidad. Por ejemplo, un gigante de L10 sigue teniendo L10 aunque esté a 12 UM del general de su ejército con L8.
- El ataque de demolición del pebetero de plaga sólo puede hacerse en el turno skaven, no en el de ambos jugadores. (Ver libro en inglés)

3. Premios

Por motivos informáticos, solo se entregarán estos premios:

Individuales

- Campeón Absoluto
- Subcampeón absoluto
- Mejor General
- Ejército mejor pintado
- Ejército mejor organizado
- Ejército mejor personalizado
- Jugador más deportivo
- Cuchara de madera
- Premio "Iluminado" (Cortesía del club Tiñoso Inc)

Por equipos

- Mejor Equipo
- Espadas de Goma.

Por supuesto, habrá alguna sorpresa. Además, la organización se reserva el derecho a cambiar algún premio si la situación lo requiere.



ATALAYA

VIGÍA