



II TORNEO NACIONAL FREAKWARS MMXVII

1. Bases del torneo

Fecha: Sábado, 16 de Septiembre de 2017

Horario: de 10:00 a 16:30

Número de plazas: 16

- Todos los jugadores deben estar registrados en el sitio web de Avatars of War, y contabilizar los puntos obtenidos en el Ranking ADMC.
- Los jugadores jugarán el torneo con la misma banda sin excepciones.

Coste de inscripción: 8,00 €

Contacto: ludusburgales@gmail.com

Número de rondas: 3 rondas (2 horas / ronda)

- 10 minutos para acordar detalles con el rival (comentar contenido de las cartas) y desplegar las bandas en la arena (incluyendo su correspondiente Evento de Público).
- 90 minutos para llevar a cabo la partida.
- 20 minutos para cerrar el último turno, recoger y dar los resultados al organizador.

Tamaño del Torneo: Regional Deathmatch

- **Bandas:** 900 monedas.
- **Avatares:** Entre 4 y 5 Avatares.
- **Arena:** 60 cm de diámetro.
- **Entrada de bestias:** 1 (en el centro).

- **Escenografía:** 6 - 7 elementos predefinidos.
- **Celebridades:** Opcional.
- **Escenarios:** No.

Bestias:

Bestia	Tirada
Lobo Gris	1 - 2 - 3
Lobo Negro	4 - 5 - 6
Dientes de Sable	7 - 8
Cancerbero	9
Arpía	10

2. Sistema de Puntos

2.1. Puntos de Victoria

Por cada Avatar enemigo aniquilado: +2 PV

Por cada Bestia aniquilada: +1 PV

Por cada Hincha enemigo aniquilado: +0.5 PV

Estado final del público:

- Para el jugador local:
 - Excitado: +1 PV
 - Enloquecido: +2 PV
 - Frenético: +3 PV
- Para el jugador visitante:
 - Descontento : +1 PV
 - Rabioso: +2 PV
 - Enfurecido: +3 PV

Aquél jugador que tenga más PV habrá ganado la partida. En caso de empate en los PV, la partida se considerará empatada.

En caso de empate, para determinar el siguiente emparejamiento se debe comparar los sumatorios del Factor de Aniquilación y Supervivencia de ambos jugadores para decidir el ganador.

Factor de Aniquilación

El factor de Aniquilación da una imagen muy precisa de la capacidad destructiva de un jugador.

Este factor se obtiene dividiendo el coste de los Avatares enemigos que haya aniquilado el jugador por el coste total de todos los Avatares enemigos.

Factor de Supervivencia

El factor de Supervivencia da una imagen de la capacidad de un jugador para mantener con vida a sus campeones.

Este factor se obtiene dividiendo el coste de los Avatares del jugador que hayan sobrevivido por el coste total de todos los Avatares del jugador.

Si aún así se mantiene el empate, se determinará el siguiente emparejamiento al azar (procurando evitar que dos jugadores se enfrenten de manera repetida).

2.2. Puntos de Torneo

Una vez hayas determinado el resultado de cada partida, actualiza la clasificación de cada jugador en el Torneo:

- **Victoria por 5 ó más PV:** +3 puntos
- **Victoria por 4 ó menos PV:** +2 puntos
- **Empate:** +1 punto
- **Derrota:** +0 puntos

2.3. Generar emparejamientos

La primera ronda se deberán emparejar los jugadores por orden de Ranking Global o de manera aleatoria. Si es conveniente, el organizador podrá ajustar los cruces iniciales (por ejemplo, para evitar que dos jugadores de un mismo grupo de juego se enfrenten en la primera ronda).

Las rondas siguientes vendrán definidas por el orden de puntos de victoria en el torneo, siguiendo este orden:

- Puntos de Torneo
- Puntos de Victoria
- Factor de Aniquilación / Factor de Supervivencia

En caso de que dos jugadores repitan en el cruce, es responsabilidad del organizador alterar los cruces si lo considera conveniente.

Jugador de Casa y Visitante

- En la ronda 1 se definirá, de manera aleatoria por parte de los jugadores, quiénes jugarán en casa y quiénes de visitante de la manera habitual.
- A partir del turno 2, jugará en casa el jugador que esté peor clasificado.

Torneos con jugadores impares

- En caso de que un torneo sea impar, se procederá a dar un *Bye* al jugador descolgado, obteniendo en la ronda un resultado de 2 puntos de torneo, 0 puntos de victoria, y el coste de la banda como puntos supervivientes.
- Un jugador no puede recibir dos *Bye* en un mismo torneo.

- Se aplicará siempre el *Bye* al jugador que vaya en última posición. Si éste recibió un *Bye*, al siguiente en la clasificación, y así sucesivamente.

2.4. Puntos de Ranking ADMC

Al finalizar el torneo se actualizará el Ranking Global de aquellos jugadores que participaron en el torneo con todos sus resultados.

3. Material del jugador

Un jugador deberá traer a la Liga el siguiente material.

3.1. Avatares de la Guerra

Los Avatares de la banda deben consistir en al menos un 50% de miniaturas de Avatars of War. El otro 50% podrá ser de cualquier otra marca.

Sean de la marca que sean, las miniaturas deben ir armadas tal cual se indica en su carta de juego.

Se ampliará en un 25% (acumulable) por cada par de hinchas y / o bestias de Avatars of War presentes en la batalla por el jugador.

En cualquier caso, **deberán estar representadas con miniaturas.**

Uso de proxies

En ocasiones, habrá miniaturas de Avatars of War que no tienen el armamento indicado en su perfil (por ejemplo: *Mi Kan Ogro va equipado con Gran arma de mano y escudo*). En estos casos debe dejarse claro al rival de su equipación (dejando un marcador a su lado, con una pieza de un escudo, etc.). También se permiten Proxies siempre y cuando el Avatar de Avatars of War sea el mismo (por ejemplo: *Mi Oráculo de las Sombras va equipada con una Vara de Magia, pero en realidad porta una Vara de Hydra*).

3.2. Bestias de facción, invocaciones y esbirros

Las bestias y esbirros que necesite el jugador por ser parte de la facción (Lobos Grises, Lobos Negros, Vástagos de Kargosh, Esqueletos, etc.) **deben estar representadas con miniaturas**, que pueden ser de cualquier marca.

3.3. Hinchas

Los hinchas que requiera el jugador por ser parte de la facción (debido a la acción “Invasión de público”) deben estar representados con miniaturas, que pueden ser de cualquier marca.

3.4. Accesorios

- Regla o cinta métrica
- Dados d10
- Dados d6
- Marcadores oportunos (por ejemplo, Derribado)
- Tabla de público
- Reglamento u hoja de referencia rápida
- FAQs
- Plantillas usadas (por ejemplo la de explosión).

Se recomienda a los jugadores traer una copia de los fosos y entrada de bestias, pues puede darse el caso de ser necesarias para el organizador.

En caso de disponer de miniaturas de bestias o hinchas comunes o escenografía, se agradecerá su aportación a efectos de mejora.

4. Escenarios

Se jugará sólo el modo Arena Estándar:

Arena Estándar

- Sin reglas especiales.
- Debe haber un máximo de dos fosos con la misma profundidad (uno de agua y uno vacío).
- La profundidad de ambos fosos será de 6 cm.
 - Los fosos de agua serán de <<Poca profundidad>>.

NOTA: Aplica los resultados oportunos a los efectos de caída correspondientes.