

# **Freak Wars II WARMACHINE**

## **Bases**

Organiza: Freak Wars (Minion Jefe Chan)

Patrocinadores: Goblin Trader, Infernal Forge, Asociación Juvenil Los Ultimos Caballeros

Agradecimientos: Ross, Niko y todos los chic@s de Freak Wars. Gracias también a Afo, Kuni, Marta Infernal Forge por su apoyo para que este torneo sea posible.

## **Bienvenidos al 2º evento de Warmachine en las Freak Wars. Este año realizaremos el formato Team Championship 2017. Torneo por equipos 3 vs 3**

Bienvenidos a la segunda edición de las Freak Wars. Es un placer para nosotros invitaros a participar en este particular evento. Esperamos que paséis un día genial machacando cráneos con vuestros warjacks y warbeasts.

## **FWW formato Team Championship 2017**

### ***¿Cuándo?***

Sábado, 16 de Septiembre 2017. De 10.00h a 21.00h.

### ***¿Dónde?***

Pabellón cubierto de patinaje del polideportivo Cerro del Telégrafo de Rivas Vaciamadrid (Madrid):  
AV los Almendros s/n 28522 Rivas Vaciamadrid

### ***¿Cuánto cuesta?***

20€ por participante

### ***¿Dónde me inscribo?***

En la página web siguiendo unos sencillos pasos.

El pago se debe hacer antes de las 23.59h del 1/9/2017 a las 23:59 noche

La inscripción del participante incluye comida, listas y un detalle.

La comida consistirá en una de las siguientes opciones:

-

-Una bebida incluida.

Enviad un correo a [freakwarsmadrid.warmachine@gmail.com](mailto:freakwarsmadrid.warmachine@gmail.com) indicando la comida que quiera cada integrante del equipo. **Recordad indicar si alguno de los asistentes tiene alguna intolerancia o alergia alimentaria.**

## **¿Dónde enviamos las listas? ¡¡MUY IMPORTANTE!!**

freakwarismadrid.warmachine@gmail.com

Finalización de plazo de inscripciones: 1/9/2017 a las 23:59 noche

Finalización de recepción de listas: 9/9/2017 a las 23:59 noche

### **Recordad:**

***En las listas deberéis indicar vuestro nombre/Nick seguido de vuestro equipo entre paréntesis.***

**Si alguna miniatura cuesta 0 puntos, ya sea por Theme Force u otros motivos, indicádnoslo de la siguiente manera: Puntos por Theme Force / Puntos reales.**

o Ejemplo: en la Theme Force de Winter Guard Kommand, la Winter Guard Field Gun Crew me sale gratis. Lo indicaré de la siguiente manera en la columna de puntos **0/4**.

***No se admitirán listas entregadas en otro formato que no sea el especificado***

***No se aceptarán listas fuera de término ni cambios en ellas posteriores a la publicación.***

El día del torneo la organización se compromete a entregar una copia con las listas a cada jugador.

**Freak Wars Warmachine sigue las reglas oficiales del sistema de juego Warmachine & Hordes publicado por Privateer Press y el sistema de escenarios SteamRoller**

<http://files.privateerpress.com/op/2017/LnL/Steamroller%20Rules%202017.pdf>

Cada jugador del torneo debe aportar 2 listas de 75 puntos de una misma facción, con las restricciones típicas del sistema Steamroller.

Un jugador **no** está obligado a jugar las 2 listas durante el torneo.

En un mismo equipo dos jugadores pueden repetir facción pero nunca Caster ni Lock.

No es necesario tener el ejército pintado y se aceptan transformaciones, siempre y cuando respeten el concepto original de aquello que representan y se informe debidamente al contrario de ello.

### **Sistema de rondas**

Las rondas durarán 120 minutos y se medirá con un reloj global de ronda controlado por la organización. (5 min para emparejamientos de equipos y 5 min para toma de puntuaciones)

Las partidas usarán el sistema Death Clock.

**Si alguna partida no ha acabado llegados al minuto 120 de la ronda, ésta se dará por terminada en empate.** Se contarán los Puntos de control y los Puntos de ejército destruidos o retirados del juego, a fin de no obstaculizar puntuaciones generales ni posteriores emparejamientos, pero la partida se contabilizará como 0 victorias y 0 derrotas.

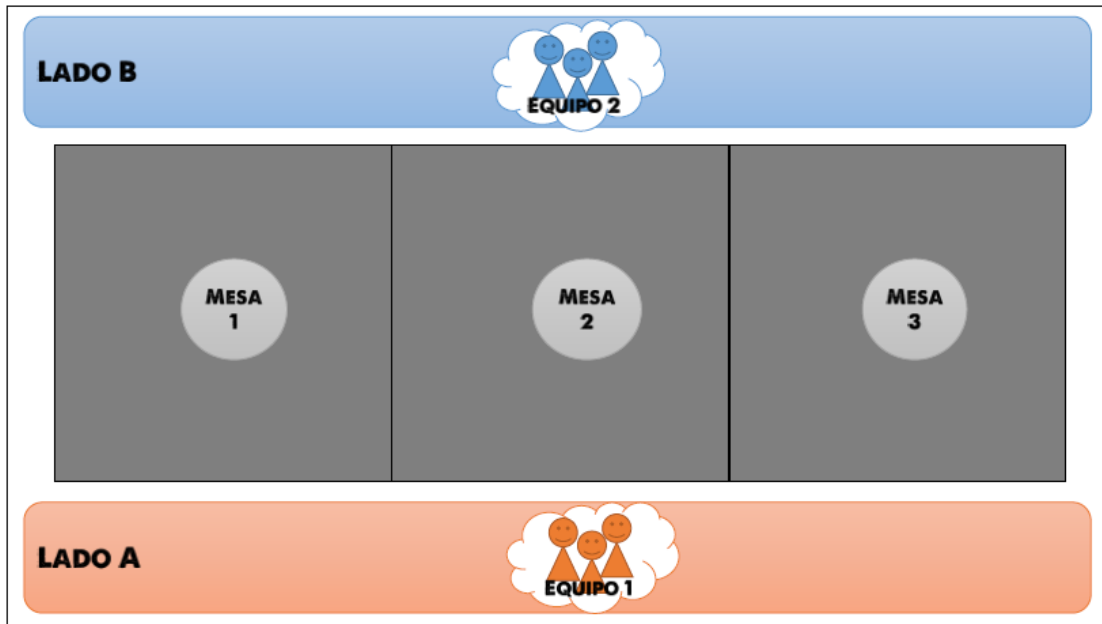
El evento tendrá una duración de 4 rondas. En la primera ronda se emparejarán los equipos de forma aleatoria. En las siguientes rondas se emparejará a los equipos mediante el sistema suizo, teniendo en cuenta que nunca se emparejará dos veces a equipos que ya hayan jugado anteriormente.

Se intentará no emparejar equipos procedentes del mismo club o ciudad, a no ser que sea totalmente necesario.

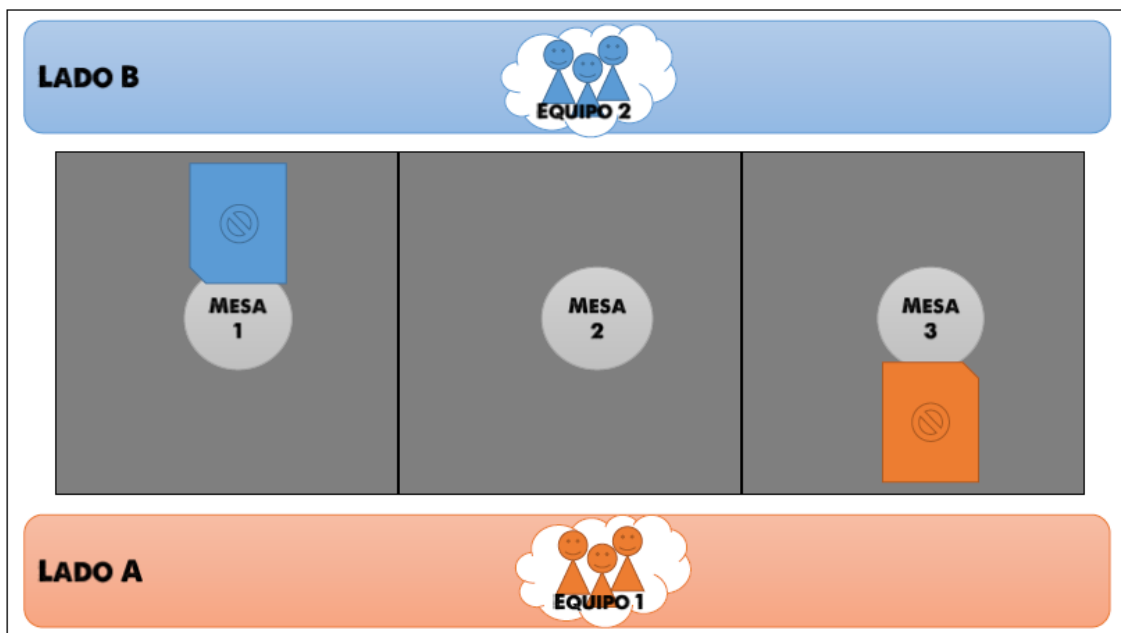
## Sistema de emparejamiento de jugadores

1. La organización asignará a cada equipo de forma aleatoria la etiqueta "A" o "B". Cada grupo de 3 mesas, o zona, tendrá un lado "A" y un lado "B" que ocuparán los equipos designados con cada letra durante esta fase.

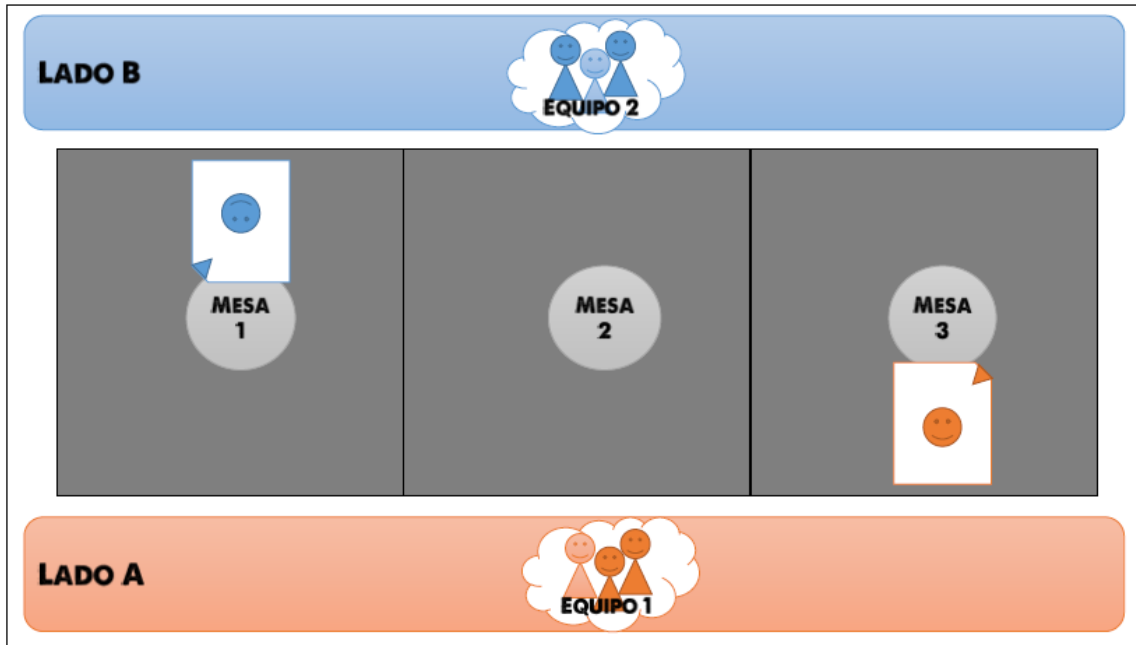
*Nota: Los lados de los equipos son única y exclusivamente para realizar los emparejamientos. En cada partida, los jugadores deberán escoger el lado de la forma habitual según las reglas de Steamroller.*



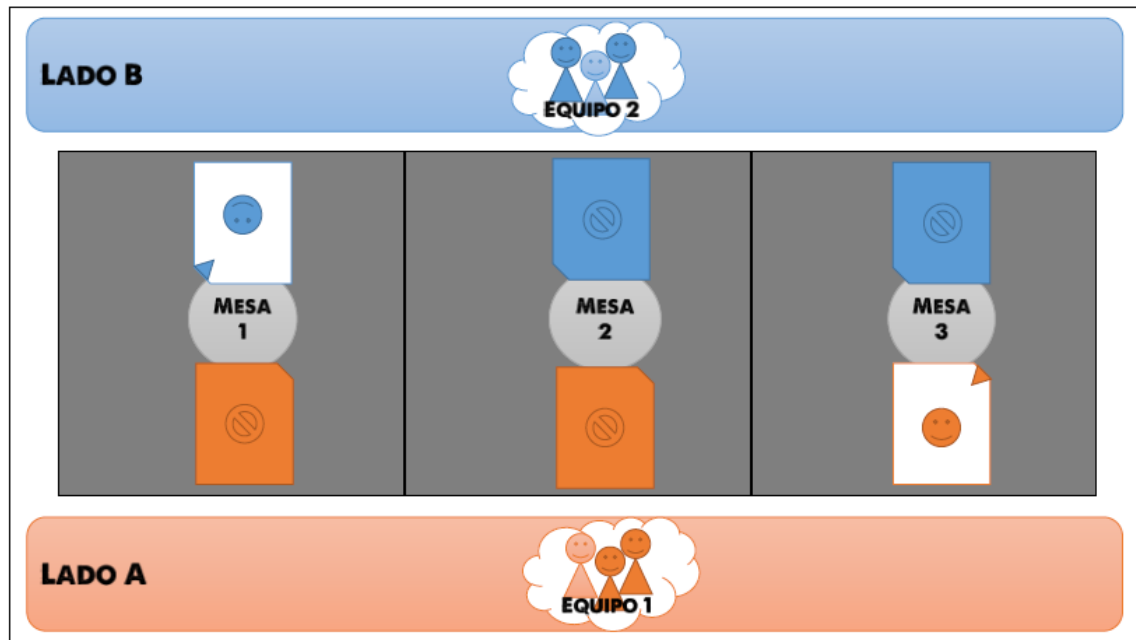
2. Cada equipo deberá escoger un jugador y colocará, bocabajo, su lista en la mesa del extremo derecha. Esto es, si numeramos las mesas de 1 a 3 tal y como las ve el equipo A, el equipo A colocará en secreto un jugador en la mesa 3, y el equipo B colocará en secreto un jugador en la mesa 1.



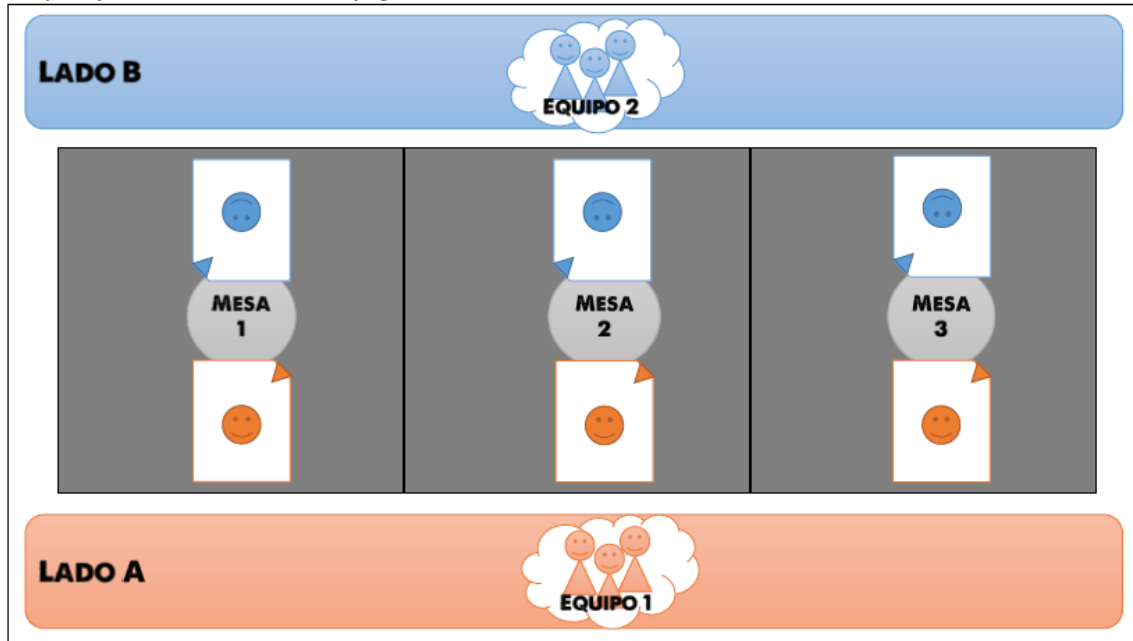
3. Se dan la vuelta a la vez las dos listas, revelando así ambos jugadores.



4. Seguidamente, cada equipo colocará en secreto sus otros dos jugadores en las mesas restantes.



5. Una vez que el resto de las listas estén en mesa, se revelarán. Ya tenemos los emparejamientos hechos. ¡A jugar!



#### *Ejemplo*

El equipo A formado por el Sr. Rojo, el Sr. Azul y el Sr Oro se enfrenta al equipo B formado por el Sr. Atreides, el Sr. Ordos y el Sr. Harkkonen.

Ambos equipos ocupan el lado asignado de la mesa, y colocan un jugador en su mesa de más a la derecha. El equipo A coloca al Sr. Azul en la mesa 3 y el equipo B coloca al Sr. Harkkonen en la mesa 1. Ambos jugadores se revelan simultáneamente.

Tras esto, cada equipo debe colocar en secreto sus otros dos componentes en las mesas restantes. El equipo A decide colocar al Sr. Rojo en la mesa 1 (donde ya sabe que le espera el Sr. Harkkonen) y el Sr Oro en la mesa 2 (donde no sabe con quién jugará). Mientras tanto, el equipo B coloca en secreto al Sr. Ordos en la mesa 3 (ya que el emparejamiento Ordos-Azul les favorece) y se ven obligados a colocar al Sr. Atreides en la mesa 2, enfrentándose a lo desconocido.

Tras revelar los oponentes, el emparejamiento final es 1: Rojo-Harkkonen. 2: Oro-Atreides y 3: Azul-Ordos. Una vez elegidos los jugadores elegirán listas, jugador de inicio y lado de la mesa para su partida de forma habitual.

Condiciones de victoria y puntuación

### **Condiciones de Victoria**

Durante el Torneo **NO** se usarán condiciones de *Tie Breaker* para determinar el ganador.

Un enfrentamiento se decidirá mediante uno de estos 3 métodos:

1. Victoria por Asesinato
2. Victoria por Escenario
3. Death clock

**Cuando un equipo gane 2 o más enfrentamientos de una ronda, se considerará ganador de esa ronda y se le entregará un punto de torneo.**

El equipo perdedor recibirá 0 puntos de torneo.

Para el sistema de clasificación de equipos también se usarán el número de enfrentamientos ganados, los puntos de control y los puntos destruidos de cada jugador y equipo a fin de poder complementar el sistema de emparejamientos.

### **1. Victoria por Asesinato**

Cuando sólo un jugador posea en juego un warcaster o un warlock, ese jugador inmediatamente gana el juego. Aunque la partida haya finalizado, los jugadores puntúan un último turno de puntos de control basados en el estado final del juego. Esta puntuación no cambia el resultado de la partida (p. ej. No puede llevar a una victoria por escenario aunque acabes con diferencia de 5 puntos de control después de una victoria por asesinato), pero sí afecta a la puntuación.

Si todos los warcasters/warlocks se destruyen simultáneamente, la partida finaliza en empate.

Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a la siguiente manera:

- Modelos y unidades valen los puntos de ejército que cuesten.
- Las unidades que no sean warcaster ni warlock que estén por debajo del 50% valen el 50% de los puntos de ejército que cuesten (redondeando hacia arriba), incluyendo attachments.
- Warjacks inertes y bestias descontroladas valen todo su coste.
- Warcasters y warjacks valen 10 puntos.
- Si una lista contiene dos o más solos de varios modelos, ninguna baja se cuenta hasta que la unidad entera esté completamente destruida.

Los puntos se cuentan cada vez que un modelo o unidad es destruido. Por ejemplo, si Thagrosh, Prophet of Everblight retorna un Scythean al juego usando Dark Revival, el oponente gana 18 puntos por cada vez que destruya la bestia.

Cuando se calcule el valor de un modelo, se debe usar los valores presentes en las cartas del modelo o unidad, incluso si ese modelo o unidad fue creado durante el juego o recibió un descuento a la hora de montar la lista.

### **2. Victoria por Escenario**

Cuando un jugador llega a las condiciones de victoria descritas en el escenario, el jugador inmediatamente gana la partida. Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en el punto anterior.

### **3. Death Clock**

Cuando a un jugador se le acaba el tiempo, inmediatamente pierde la partida. Se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en el punto anterior.

## **Reglas de equipo**

Cada equipo debe estar formado por 3 jugadores, un capitán y dos *secuaces*.

Los equipos pueden incluir un número ilimitado de jugadores suplentes, siempre y cuando no formen parte de otro equipo y que sólo podrán participar si alguno de los titulares no acude al

evento o se encuentra indispuesto para jugar.

## **Avisos y descalificaciones**

En un ambiente de juego creciente y cada vez más competitivo, es fácil que se den situaciones hostiles entre los jugadores. Desde la organización repudiamos esta actitud y promovemos el uso del juego limpio y la *good game experience*. Cualquier actitud que vaya en contra de que las partidas se desarrollen con total normalidad será penalizada.

Se requiere un entorno de juego honesto y justo para que todo el mundo se divierta. Los jugadores deberán ejecutar honorablemente las reglas del juego y cooperar completamente con sus oponentes respondiendo honestamente cualquier pregunta que pueda surgir antes de la partida. Los jugadores también son responsables de esperar el mismo trato de sus oponentes. La organización no podrá observar cada una de las partidas que se lleven a cabo. Si un jugador se siente incómodo por algo que su oponente está haciendo – se demora, fuerza las reglas, o directamente hace trampas, por ejemplo – deberá decírselo a su oponente y explicarle qué debe hacer para remediar la situación a fin de mantener un entorno de juego honesto, justo y divertido. Si el comportamiento continúa o surge una disputa, los jugadores deberán llamar a un organizador y explicar la situación. El organizador tiene la última palabra en cuestiones de reglas o discusiones. Los jugadores tienen que aceptar todas las resoluciones formuladas por el organizador, estén o no de acuerdo. Los jugadores deben presentar un comportamiento maduro y educado con sus oponentes y la organización. De no hacerlo, resultará en una descalificación inmediata. Un organizador puede también descalificar a un jugador por cualquier incidente considerado antideportivo. Esto incluye conductas abusivas u ofensivas, intimidación, hacer trampas, discutir constantemente sobre reglas, juego indebido, demoras u otras acciones inapropiadas.

Los jugadores descalificados no serán elegibles para ningún tipo de premio y desde ese momento se les excluirá de la participación en el evento y de cualquier otra actividad relacionada.

A veces, las circunstancias llevan a un jugador a conceder una partida durante un torneo. Las concesiones no se recomiendan ya que hay siempre posibilidades de victoria. En el caso de una concesión, el jugador ganador será recompensado con 1 victoria, la mitad de los Puntos de control (redondeados al alza) del escenario, y los Puntos de ejército destruidos basados en un *Caster/Lock kill* usando las condiciones actuales de asesinato de SR2017. El jugador que concede recibe 1 derrota y ningún punto en ninguna categoría. **Un organizador podrá descalificar a un jugador del torneo si una concesión se considera antideportiva.**

## **Horario**

9:30 Recepción de participantes  
10.00 Primera Ronda  
12.00 Segunda Ronda.  
14.00 Pausa para comer  
15.00 Tercera Ronda.  
17.00 Cuarta Ronda.  
19.00 Quinta Ronda.  
21.00 Clasificación y entrega de premios

(\*) Desde la organización se velará en todo momento el cumplimiento de los horarios, a fin de poder cumplirlos lo más a rajatabla posible. Si se da la opción, y los jugadores están de acuerdo, se podrán avanzar las rondas para acabar lo antes posible.

(\*\*) Durante todo el evento habrá servicio de bar.

(\*\*\*) El local dispone de baño público disponible para todos los participantes. Se ruega respeten

la higiene del baño. Gracias.