

Tablas de puntuación

Tabla de rangos de puntuación

Se consideran **Puntos de Torneo (PT)**, aquellos puntos que computarán directamente en la tabla clasificación de los jugadores del torneo.

Se consideran **Puntos de Batalla (PB)**, aquellos obtenidos en cada una de las batallas como diferencia de puntos de ejército, objetivos generales de batallas y objetivos particulares de batalla. La **diferencia** de puntos entre un jugador aplicada a la **“Tabla de Resultados de Batalla”**, establecerá cuantos **“Puntos de Torneo”** se han conseguido en esa batalla. Además, en cada batalla se puede conseguir 1 **“Punto de Torneo”** adicional a través de un objetivo específico, válido para ambos jugadores (en este último caso, puntuarán únicamente para la categoría de **“Mejor General”**).

En la siguiente tabla de puntuación, se indica que **conceptos** son puntuables en el torneo y cuantos **“Puntos de Torneo”** se pueden conseguir con ello:

Categoría	Rango puntuación	Notas
Resultados de batallas	[1-10]	Por batalla
Objetivos específicos batalla	[0-1]	Por batalla
Favores de los dioses	[0-3]	Según el nº de cartas no utilizadas tras las tres batallas
Pintura	[0-6]	Media de los jueces (redondeada hacia arriba)
Personalizado	[0-4]	Media de los jueces (redondeada hacia arriba)
Composición	[0-6]	Mitad de los puntos recibidos por la lista del jugador, según las tablas de composición
Rival	[1-3]	Por cada rival enfrentado
Elemento escenografía	[0-2]	Media de los jueces (redondeada hacia arriba)

Según la misma tabla, el rango de recuentos de puntos finales para la clasificación del torneo y para decidir el campeón por categoría, serán:

Categoría	Rango puntuación	Notas
Mejor Elemento Escenografía	[0-2]	Media de los jueces (redondeada hacia arriba)
Mejor Ejército	[0-10]	Suma de las medias (redondeada hacia arriba) de los puntos de pintura y personalización
Mejor Rival	[1-3]	Media de las tres puntuaciones recibidas por los rivales (redondeada hacia arriba)
Mejor General	[3-36]	Suma de puntos por batallas , puntos por objetivos específicos y puntos de favores
Rango para Campeón Absoluto	[4-51]	Total de puntos acumulados entre las diferentes categorías (exceptuando los puntos por objetivos específicos de batallas y los de favores de los dioses)

Tabla de resultado de batallas

Para determinar los Puntos de Torneo conseguidos en cada batalla, cada jugador sumará todos los puntos de batalla conseguidos y se obtendrá la diferencia de puntos entre ambos jugadores para determinar el resultado de batalla. El ganador obtendrá los Puntos de Torneo asignados a esa categoría; a su vez, el perdedor conseguirá los puntos de torneo asociados más a la derecha en las columnas de derrota.

En caso de empate, ambos jugadores conseguirán la misma puntuación.

- A la **Victoria marginal I y II**, le corresponde el resultado **“Derrota Marginal”**
- A la **Victoria Decisiva I y II**, le corresponde el resultado **“Derrota Decisiva”**
- A la **Masacre**, le corresponde el resultado **“Aniquilado”**

Diferencia Puntos Batalla	Categoría Victoria	Puntos Torneo para el ganador	Categoría Derrota	Puntos de Torneo para el perdedor
>=1500	Masacre	10	Aniquilado	1
[1200-1499)	Victoria Decisiva II	9	Derrota Decisiva	2
[900-1199)	Victoria Decisiva I	8		
[600-899)	Victoria Marginal II	7	Derrota Marginal	3
[400-599)	Victoria Marginal I	6		
[0-399]	Empate	4	Empate	4

Batallas

Retiradas o masacres

Si un jugador decide retirarse antes de su último turno, el jugador vencedor podrá mover libremente sus tropas en cada uno de sus turnos posteriores de cara a ocupar cuadrantes, objetivos, etc.

El jugador vencedor NO consigue automáticamente todos los puntos posibles para cada batalla (incluyendo objetivos), si no aquellos que el resto de sus movimientos le permitan reclamar, junto a la diferencia. Si se considerará que ha eliminado todas las unidades del rival (por tanto, esperamos que los rivales sean dignos oponentes y utilicen todos los turnos disponibles aún con todo en contra).

Reglas genéricas

- **Muerte del General enemigo:** 100 puntos de batalla. Si el general está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- **Muerte del Portaestandarte de Batalla enemigo:** 100 puntos de batalla. Si el Portaestandarte de Batalla está huyendo al final de la partida se considerará "muerte".
- **Estandarte enemigo capturado y en posesión al final de la batalla** (la unidad que lo capturó no debe estar huyendo al final de la partida ni haberlo perdido): 100 puntos de batalla por cada uno.
- **Dominar un cuadrante:** 100 puntos de batalla por cada uno (habrá 4 en total).
- **Eliminación de tropas enemigas:** cada jugador contará a su favor el valor total en puntos de las tropas enemigas eliminadas o que se encuentren huyendo al finalizar la batalla.
- **Diezmar una unidad enemiga por debajo de la mitad de sus efectivos iniciales o hacer más de la mitad de las heridas iniciales a miniaturas individuales. La mitad del valor de esa unidad o miniatura.**
- **Evitar la profanación del elemento de escenografía único:** 100 puntos si el elemento propio no está profanado al final de la partida.

Nota sobre los cuadrantes: A efectos de dominar un cuadrante o zona, se considera dominado si se posee una unidad con capacidad de puntuar y con potencia 5+, sin que haya ninguna miniatura enemiga en dicho cuadrante. Para determinar en qué cuadrante está una unidad, se considerará como ocupado aquel que la mayor parte de la peana/unidad ocupe (las miniaturas de la parte trasera se colocarán ordenándolas desde el centro y alternando, en este orden, izquierda-derecha, de cara a establecer su posición).

Nota sobre la profanación del elemento de escenografía único: Al comienzo de la partida el elemento de escenografía propio se considera controlado y se mantendrá así hasta que sea corrompido o recuperado. Al final del turno de cada jugador, si hay más potencia de unidad enemiga (que no esté huyendo) a 15cm o menos de él, se considerará profanado. Al final del turno de cada jugador, si hay más potencia de unidad amiga a 15cm o menos de un elemento profanado, éste vuelve a quedar controlado.

Al final de la partida si tu elemento no está profanado obtendrás 100 puntos de victoria. *[se considera que una unidad está dentro del área de 15cm si más de la mitad de la unidad está dentro de ese rango, sumando la P.U. total de esa unidad. No es necesario una P.U. mínima para contabilizar la suma total de la P.U. de las unidades implicadas]*

Reglas especiales para el inicio de las batallas

- El jugador con **más puntos de composición** en su lista recibe un +1 acumulativo a la tirada de dado para determinar la **elección de lado de despliegue**.
- El jugador con **más puntos de composición** en su lista recibe un +1 acumulativo a la tirada de dado para determinar quien elige si **comenzar o no desplegando**.
- El jugador con **más puntos de composición** en su lista recibe un +1 acumulativo a la tirada de dado para determinar quien elige si **mover en primer o segundo lugar**.

1ª Batalla: Recolección de trofeos

Recolección de trofeos: A parte de los Puntos de Batalla habituales, se recibirán como “Puntos de Batalla” adicionales, puntos por **objetos mágicos (incluso aunque se hayan consumido por ser de uso limitado), objetos con runas enanas y recompensas demoníacas**, tanto enemigos como propios, de la siguiente manera:

- **La mitad** de puntos de trofeos de aquellas unidades y personajes **propios**, que **NO** hayan **muerto**, ni estén **huyendo** en el último turno.
- **Todos** los puntos de trofeos de aquellas unidades y personajes **enemigos**, que hayan **muerto** o estén **huyendo** en el último turno.

Ver ejemplo 1.a al final del documento.

Desmoralizar a las tropas (Objetivo extra=1 Punto de Torneo): conseguir **matar al General** o al **Portaestandarte de Batalla enemigo**, o hacer que estén **huyendo** en su último turno de juego.

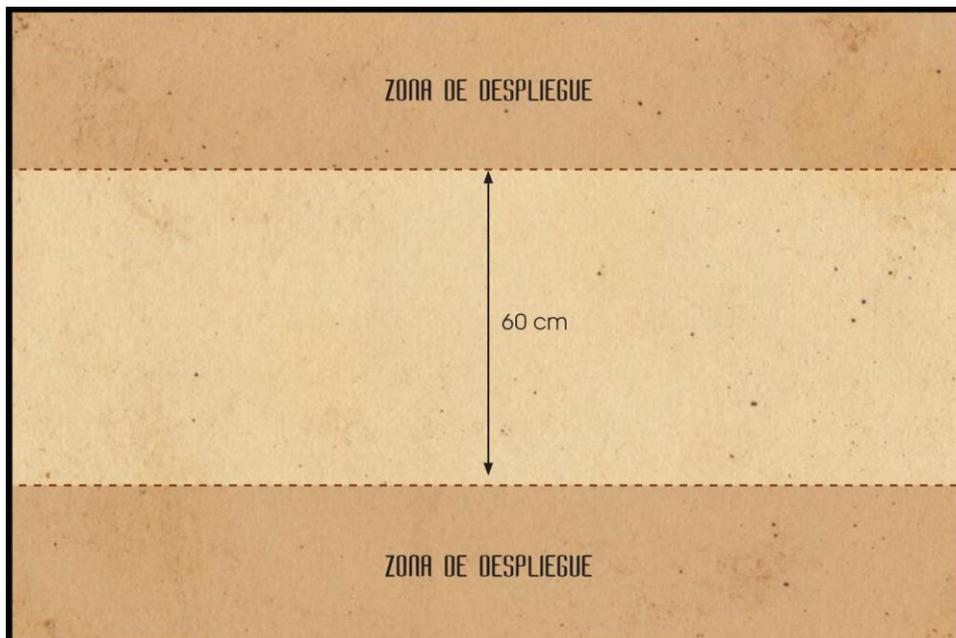
Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120cm**, desplegándose cada ejército en el lado correspondiente de 180cm.

Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una **separación de 60 cm** de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.

Tren de batalla: Junto a la lista, para esta partida cada jugador presentará un tren de batalla. En dicho tren reflejará un **orden de unidades** que se deberá seguir para realizar el **despliegue**, de forma alterna con el otro jugador (se seguirá aplicando la regla de que todos los personajes deberán desplegarse a la vez y todas las máquinas de guerra deban desplegarse a la vez).

Si un jugador **NO** presenta el tren de batalla junto a su lista, deberá desplegar **TODAS** sus unidades y personajes cuando sea su primer turno de despliegue.

*Se considera **batalla campal** a efectos de que los Elfos Silvanos puedan poner bosque.*



2ª Batalla: Asaltar la línea enemiga

Los puntos de batalla se puntuarán de la forma habitual, excepto en cuanto a la ocupación de cuadrantes, que se puntuará de la siguiente manera:

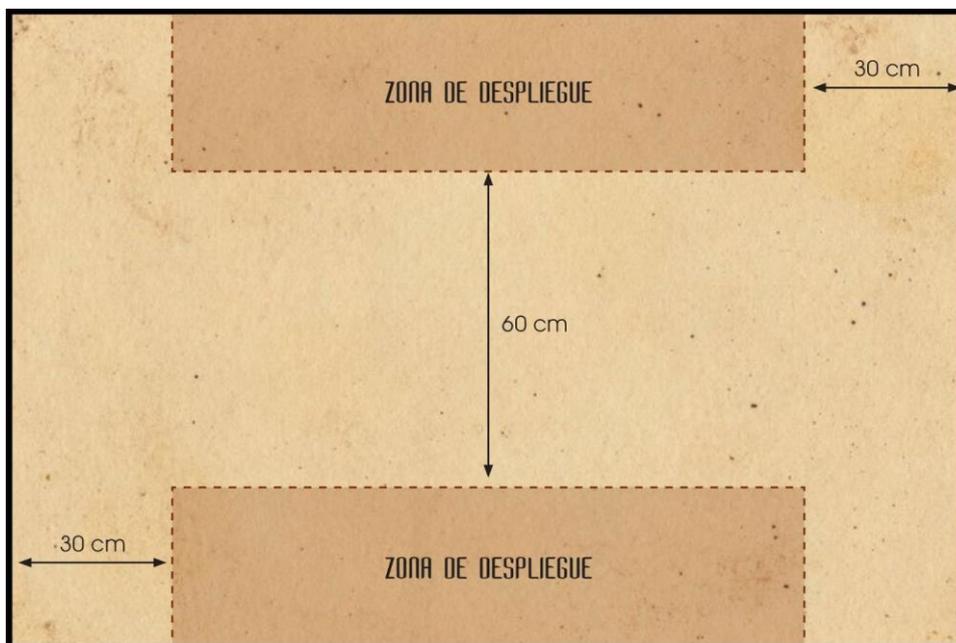
- **100** puntos por cada cuadrante **propio** (se consideran como tales los dos cuadrantes en el lado de despliegue propio).
- **200** puntos por cada cuadrante **enemigo** (se consideran como tales los dos cuadrantes en el lado de despliegue del enemigo).

¡Avanzad, avanzad hasta el final! (objetivo extra=1 punto de torneo): conseguir ocupar la **zona de despliegue enemiga** con una o varias unidades cuya **p.u.** sumada sea **20+**. Para poder contabilizarse como unidad que ocupa la zona de despliegue enemigo, una unidad debe tener al menos una p.u. de 5+ y debe ser una unidad con la capacidad de puntuar.

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de **180x120**, desplegándose en el lado de 180, **recortándose** la zona de despliegue en **30 cm a cada lado** (se dispondrá por tanto de 120cm de ancho para desplegar).

Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una **separación de 60 cm** de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.

*Se considera **batalla campal** a efectos de que los Elfos Silvanos puedan poner bosque.*



3ª Batalla: Alcanzar la Gloria

Se puntuará de forma habitual, teniendo en cuenta las siguientes reglas adicionales:

Leyendas para heraldos: cada personaje o campeón enemigo **eliminado en desafío** otorgará Puntos de Batalla adicionales de la siguiente manera:

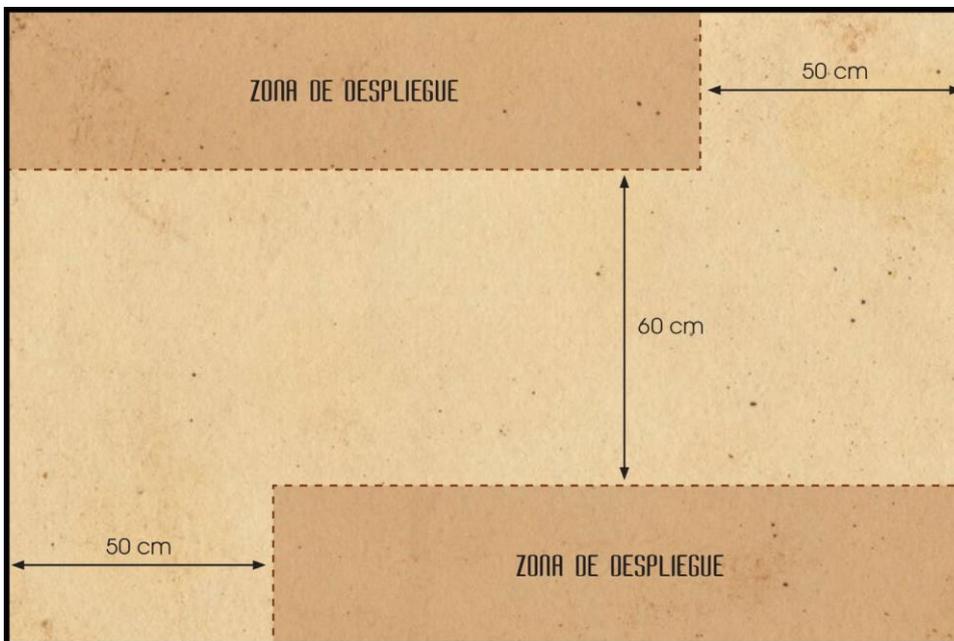
- 100 puntos por personaje enemigo
- 40 puntos por campeón enemigo de unidad singular (50 puntos si iba montado o es infantería monstruosa)
- 30 puntos por campeón enemigo de unidad especial (40 puntos si iba montado o es infantería monstruosa)
- 20 puntos por campeón enemigo de unidad básica (30 puntos si iba montado o es infantería monstruosa)

Rey de la Montaña: (objetivo extra=1 Punto de Torneo): ocupar el centro del campo de batalla (este objetivo sólo puede reclamarse por uno de los dos jugadores). Se designará un punto en el centro del campo de batalla; el jugador que más p.u. combinada tenga al final de la batalla en un área de **30 cm de diámetro sobre ese punto** (siempre que las unidades no se encuentren huyendo y tengan capacidad de puntuar), conseguirá puntuar el objetivo. Una miniatura/unidad debe tener más de la mitad de su peana dentro de esa área para poder contabilizarse.

Campo de batalla: La partida se jugará en un tablero de 180x120cm, desplegándose en el lado de 180 y **recortándose** la zona de despliegue al **lado izquierdo** de cada jugador en **50 cm** (se dispondrá por tanto de 130cm de ancho para desplegar).

Se dispondrá de un margen hacia dentro del tablero de 30cm para desplegar las unidades, quedando una **separación de 60 cm** de distancia entre las áreas de despliegue de ambos jugadores.

Se considera *batalla campal* a efectos de que los Elfos Silvanos puedan poner bosque **PERO no puede ser desplegado a menos de 30cm del centro del campo de batalla.**



Favores de los dioses

Los dioses han acudido al torneo dispuestos a conceder sus favores a aquellos generales que lo soliciten y boicotear aquellos de los dioses rivales, si bien, la gloria espera para aquellos que sean capaces de alcanzar la victoria por sus propias manos.

Al inicio del torneo, a cada jugador se le entregará un set idéntico de **5 cartas** que podrá utilizar durante la batalla para conseguir un beneficio inmediato. Cada carta tendrá **dos usos posibles**, pero al utilizarse deberá elegirse sólo uno de ellos, **descartándose después de este uso para el resto del torneo**.

Aun con todo, los dioses son parcos en sus favores, por lo que sólo se podrá jugar **una carta por partida**.

Las reglas de rivalidad entre los dioses son claras, por lo que si tras haberse jugado una carta el jugador rival dispone aún de su propia carta con el mismo nombre, podrá **anular inmediatamente** el efecto de la carta jugada (esto es una excepción a la regla de sólo una carta por partida, por lo que en una misma partida un jugador podrá jugar un favor y anular el efecto de otro, si aún dispone de esa carta).

Resumen: en cada partida puedes jugar una carta y también puedes anular una carta enemiga (si aún mantienes la carta con el mismo nombre)

Como reconocimiento a su pericia, si al finalizar las tres batallas un jugador aún posee cartas de favor en su mano, los dioses reconocerán su valía y otorgarán "**Puntos de Torneo**" de acuerdo a la siguiente tabla:

- Poseer **3, 4 o 5 cartas**: **+3** Puntos de Torneo
- Poseer **2 cartas**: **+2** Puntos de Torneo
- Poseer **1 cartas**: **+1** Puntos de Torneo
- Poseer **0 cartas**: **+0** Puntos de Torneo

PACTO CON LOS DIOSES DEL CAOS
<i>Arrastrado hacia la disformidad, el hechicero trata de hacer una promesa desesperada con la que salvar la vida.</i>
Tras haber realizado una tirada de disfunción mágica, puedes cambiar el resultado por: "El hechicero no puede lanzar ningún hechizo más en esta fase de magia"
CUANDO: después de realizar una tirada en la tabla de disfunción.
LA MANO DE APOLO
<i>Usando los vientos, los dioses mecen los proyectiles disparados para hacerlos caer con furia sobre las filas enemigas.</i>
Una unidad de infantería armada con proyectiles, puede repetir las tiradas para impactar falladas tras una ronda de disparo.
CUANDO: después de haber realizado una tirada propia de impactar con proyectiles.

FRENESÍ
<i>Los dioses de la guerra imbuyen de rabia el espíritu de los guerreros, que se lanzan a toda velocidad contra sus enemigos.</i>
Puedes añadir 1d6+3cm a un movimiento de carga propio. No se acumula a cualquier otro bonificador de movimiento a la carga.
CUANDO: en el momento de declarar la carga una unidad y antes de que el jugador declare su reacción.
SANCTA SANCTORUM
<i>Los guerreros más devotos somatizan, a través de su inquebrantable fe, un escudo impenetrable para contrarrestar la magia enemiga.</i>
Juega esta carta como si fuera un pergamino de dispersión.
CUANDO: tras el lanzamiento con éxito de un hechizo enemigo .

DEUX EXMACHINA
<i>Los dioses intervienen directamente, mutando la realidad, para cambiar el curso de la batalla.</i>
Puedes repetir un único dado en el que se haya obtenido un 1 en su tirada.
CUANDO: tras haber realizado una tirada propia en la que algún dado refleje un 1 .
EPIFANÍA
<i>En mitad de su desenfadada huida, los guerreros se topan con una visión sagrada que les arenga para volver a la batalla</i>
Puedes reagrupar automáticamente una unidad huyendo en vez de realizar una tirada de reagrupación, excepto si la unidad no pudiera reagruparse con esa tirada.
CUANDO: justo antes de tirar para reagrupar una unidad propia .

CAMBIA-PIELES
<i>Los dioses de lo salvaje transforman los cuerpos de los guerreros dotándolos de garras, cuernos y colmillos.</i>
Una unidad puede repetir todos los resultados de 1 en las tiradas de impactar de una ronda de combate (los personajes que les puedan acompañar NO se ven afectados).
CUANDO: después de haber realizado una tirada propia de impactar en C/C.
VIGOR ANTINATURAL
<i>"Mi flecha atravesó su cabeza y se giró para dedicarme una sonrisa. ¡Os lo juro!"</i>
Una unidad gana una TSE de 5+ durante una fase de magia, disparo o combate; esta durará hasta el final de la fase de magia/disparo/combate en la que estés inmerso. Esta tirada no mejora una TSE previa que ya tuvieras, simplemente la sustituye.

AUGURIO
<i>La mente de los guerreros se ve nublada con visiones de conquista y riquezas, desterrando su miedo a cualquier peligro.</i>
Puedes repetir un chequeo de liderazgo fallido.
CUANDO: justo después de haber realizado una tirada propia fallida en cualquier chequeo de liderazgo .
ADALID DE LOS DIOSES
<i>Los divinos siempre tienen un preferido, al que susurran sus secretos para hacerlo sobresalir en la batalla.</i>
Un personaje puede repetir cualquier 1 para una tirada de dados a la hora de Impactar CC o herir CC o en su Tirada de Salvación por armadura.
CUANDO: tras haber realizado una tirada propia en la que 1+ dados reflejen un 1 .

Ejemplos

Ejemplo 1.a - Recolección de trofeos

El jugador A mantiene al final de la batalla un mago con un "Pergamino de Dispersión" (aunque haya sido usado) (25 puntos) y un héroe con la "Espada de la ira" (40 puntos); además cuenta con una unidad viva con el "Estandarte de Guerra" (25 puntos). Al ser personajes/unidades propias recibe la mitad de puntos: $(25+40+25)/2=45$ puntos

El jugador B ha perdido un mago con una "Libro de Hechicería" (20 puntos) y un "Talismán de Protección" (15 puntos), junto a una unidad con el "Estandarte de Guerra" (25 puntos). Por tanto, el jugador A, recibirá la totalidad de esos puntos: $(20+15+25)=60$ puntos

En total, el jugador A sumaría a los puntos de batalla: $45+60=105$ puntos