



CIRCUITO NACIONAL AGE OF SIGMAR



BILBO
HAMMER





Este proyecto no habría sido posible sin la colaboración de una comunidad como esta. Una comunidad en la que tú, que lees esto, eres una pieza imprescindible de su motor. gracias por todo tu apoyo.

Y gracias a nuestros socios y colaboradores, a Deinok, Edward por la edición y maquetación del manual, a la comunidad Patreon y al equipo DKHM, y gracias también a Sigmar, que sin él, esto no existiría.

Porque existe amigo. Existe en ti.

Un mismo Jugador o Equipo solo podrá clasificarse una vez para la final.

PRESENTACIÓN DEL CIRCUITO NACIONAL AGE OF SIGMAR

Mediante el presente documento se establecen las bases para un Circuito Nacional de Torneos de Age of Sigmar. Esto implica la voluntad de estandarizar lo máximo posible cualquier evento de Age of Sigmar, con el fin de facilitar a los participantes su acceso a diferentes eventos.

Para ello, se establece una normalización de conceptos básicos, desde Precios de Inscripción, cuando los hubiese, hasta gestión de los propios eventos, o resolución de conflictos de reglas entre otros. A su vez, se anuncia el Circuito Nacional de Torneos Competitivo AOS, Individuales y por Equipos, como iniciativa de **DKHM**, colaborando con: **CHICKEN CUP, BILBOHAMMER, LOGIA CARTAGINESIS Y LA MAZMORRA DE MÁLAGA.**

CONCEPTO, FECHAS Y CLASIFICACIÓN DEL CIRCUITO NACIONAL AOS

El Circuito Nacional competitivo que aquí nace, comienza con el Torneo por Equipos **QUIMERA** (*Instagram@Quimera.Aos*), a disputarse el último fin de semana de Octubre, en Cartagena.

A esta fecha se añade un Torneo Individual que se celebrará en Bilbao (27/11/2021), otro Torneo por Equipos en Febrero/Marzo en Mallorca, y otras fechas por definir en Santander, Tenerife, Madrid o Málaga, así como nuevas incorporaciones que se irán produciendo en las siguientes semanas o meses. Este Circuito Nacional tendrá valor clasificatorio para una final a realizarse en verano del 2022 en Madrid (detalles aún en desarrollo).

Los torneos clasificatorios para el Circuito Nacional serán de 3 Rondas, a celebrarse en 1 o 2 días, a criterio del Organizador, serán de Inscripción abierta (cualquiera podrá inscribirse) y el tamaño mínimo para los Torneos será:

- 12 Jugadores para Torneos Individuales
- 4 Equipos para los Torneos de Equipos

Adicionalmente a este *Campeonato Nacional*, nacen algunas de las pautas presentes en este documento, que serán aplicables tanto a este Evento concreto, como a cualquier otro de Age of Sigmar y que desee colaborar o sumarse a estas propuestas, con el fin de estandarizar el panorama competitivo Nacional.

BASES DEL TORNEO

Si bien en este documento se sientan las Bases para una unificación de criterios en la búsqueda de un consenso nacional para eventos de Age of Sigmar, queda a criterio de cada Organización la presentación de unas Bases Propias donde determine asuntos tan relevantes como fechas de inscripción y entrega, Precios, Horarios, Etiqueta, etc.

PRECIO INSCRIPCIONES

Y GESTIÓN DE LA RECAUDACIÓN:

Con el fin de promover la mayor calidad posible en los Eventos de AOS, se estipula un precio base de Inscripción, así como la gestión de lo recaudado del modo siguiente:

*Notese que lo siguiente, a parte de una propuesta o sugerencia para cualquier Organizador, sienta las Bases del Circuito Nacional Competitivo de Age of Sigmar mencionado en el primer párrafo.

PRECIO INSCRIPCIÓN

TORNEOS INDIVIDUALES: 15 EUROS

- 10 Euros irán destinados a premios para Jugadores, como estime el Organizador del Evento y siempre reflejado claramente en las Bases.
- 3 Euros para la Organización del Evento con el fin de subsanar costes de Organización, como puede ser la obtención de material para el Evento, o dieta alimenticia de un árbitro, entre otras posibles particularidades.
- 2 Euros para la Final Nacional: Esta cuantía se descontaría del precio de Inscripción del Evento, y sería destinado a premios y/u obsequios para la Final mencionada en la página anterior.

En eventos no ligados directamente al Circuito Nacional, esta cantidad podría ser reducida del precio de Inscripción o añadida a los **10 Euros** originales destinados en premios.

PRECIO INSCRIPCIÓN

TORNEOS POR EQUIPOS (4 PERSONAS): 70 EUROS

Siguiendo el mismo patrón arriba detallado, las cuantías serían:

- 40,15 y 15 Euros respectivamente.





PUNTUACIÓN DE EVENTOS DE AGE OF SIGMAR

Con el fin de estandarizar un sistema de puntuación en todos los torneos o eventos de Age of Sigmar, se establece el siguiente sistema de puntuación.

Téngase en cuenta que esto es orientativo y no tendría que ser exacto, sino que el principal propósito es marcar unas proporciones y diferencias entre puntuaciones según el resultado obtenido.

PUNTUACIÓN

- 60 Puntos por Victoria Mayor.
- 40 Puntos por Victoria Menor.
- 30 Puntos por Empate.
- 15 Puntos por Derrota Menor.
- 0 Puntos por Derrota Mayor.
- 1 Punto por Táctica de Batalla cumplida.
- 5 Puntos por Gran Estrategia cumplida.

En caso extraordinario si un único jugador ganase todas las rondas, aunque tuviera menos puntos que un jugador que no ha ganado todas las rondas, sería declarado Vencedor del Torneo. Si dos o más jugadores ganan todas las rondas, usariamos el sistema de desempate que viene a continuación.

DESEMPEATE

Con el fin de evitar en la medida de lo posible empates en clasificaciones, además del sistema de puntuación expuesto, se llevaría un recuento de los Puntos por Victoria (Mayor y Menor) obtenidos, si prosiguiera el empate se contabilizarían los Puntos totales por Tácticas de Batalla y finalmente, los Puntos totales por Gran Estrategia. Si después de este proceso, aun sigue habiendo un empate, ambos jugadores se consideran que obtienen la misma posición en la tabla para todos los efectos.

CLASIFICACIÓN PARA LA SUPER FINAL DKHM

El ganador, individual o por equipos, de cualquier torneo que forme parte del Circuito Nacional **DKHM** quedará automáticamente clasificado para la Super Final **DKHM**. Un mismo jugador o Equipo sólo podrá clasificarse una sola vez para la Super Final **DKHM**.



Adicionalmente, el 2º y 3º clasificado en torneo individual y el 2º clasificado en torneo por equipos quedará Pre-Clasificado para la Super Final **DKHM**. Cuando todos los torneos del circuito finalicen se repartirán las plazas libres para la Super Final entre todos los jugadores Pre-Clasificados, según su Puntuación Total, hasta llenar el aforo.

CONSTRUCCIÓN Y PRESENTACIÓN DE EJÉRCITOS

Los torneos de este Circuito Nacional, tanto individuales como por equipos, estarán compuestos por ejércitos de 2000 puntos. De modo predeterminado se crearán en base a lo estipulado para el juego equilibrado por Games Workshop®, lo cual implica el uso de perfiles de batalla campal oficiales más recientes, sean del Manual de Campo del General o modificaciones posteriores en FAQs. <https://www.warhammer-community.com/faqs/>

En cuanto a la vigencia de las reglas a aplicarse, se usará para cada evento, las últimas reglas para juego competitivo, FAQ's incluidas, que hayan sido publicadas con anterioridad a la fecha de entrega de listas del evento en cuestión.

PINTURA Y PROXIES

Para participar en este Circuito Nacional es **obligatorio** tener todo el ejercito pintado, peanas incluidas. Esto implica el uso de al menos 3 colores en cada miniatura, aunque sean variantes de un mismo color en varios tonos. En caso de duda sobre la legalidad del pintado de un ejército, podrá solicitarse una revisión, mandando fotos detalladas al mail de contacto que figura en la última página de este documento.

Sobre las proxy o uso de marcas alternativas, se recomienda el uso de material oficial Games Workshop®, aunque se permite el uso de marcas alternativas, conversiones y demás, siempre que esto represente claramente la unidad en cuestión y siempre que el uso de material no oficial nunca supere el 30% de los puntos del ejército.

Por razones creativas, que pudieran tener sentido transfondístico, se permiten licencias artísticas, como utilizar miniaturas de Bretonnia conversionadas para Flesh Eater, la Organización esta abierta a supervisar cualquier tipo de ejército que encaje en estos criterios.



*Por ejemplo
2 arboledas
silvestres y 2
Defendibles;
2 defendibles y
2 Impasable; 4
Defendibles, etc*

*Queda a decisión
de la Organización
la posibilidad de
designar **Impasable**
todo el elemento o
partes del mismo.
Por ejemplo, unas
ruinas con azotea y
escalera, se podría
determinar, que
estas áreas concretas
no tendrían este
Rasgo.*

EScenografíA

Las siguientes reglas están diseñadas para hacer que la escenografía y el campo de batalla sean un elemento táctico y para evitar situaciones extrañas o cualquier tipo de exploit.

EScenografíA RECOMENDADA

Cada campo de batalla incluirá la cantidad de elementos de escenografía descritos en los Packs de batalla oficiales. Estos elementos de escenografía serán colocados por la Organización intentando crear una mesa lo más simétrica posible.

Cada campo de batalla deberá incluir entre 2 y 4 TERRENOS DEFENDIBLES/ARBOLEDA SILVESTRE/IMPASABLE.

Con el fin de facilitar a los Organizadores la labor de diseñar o elaborar mesas, se adjunta el PDF de escenografía elaborado por **CHICKEN CUP**, en colaboración con **DKHM** (siguiendo formatos oficiales de Games Workshop), tanto para definir la escenografía usada, como su colocación en mesa.

RASGOS DE ESCENOGRAFÍA

En adición al PDF de **CHICKEN CUP**, en caso de que algún elemento no coincidiese con dicho documento, se establece el añadido del siguiente rasgo:

Impasable: elementos que no tengan una superficie plana donde colocar peanas de miniaturas.

EScenografíA DE FACCIÓN

La escenografía de Facción no se tendrá en cuenta para el número o requisitos de elementos en mesa.

Se intentará facilitar la colocación de estos elementos, alterando lo mínimo posible la colocación del resto de elementos predefinidos.





PEGUNTAS FRECUENTES SOBRE NORMAS (FAQS)

A continuación se reflejan situaciones anómalas o conflictivas cuya resolución estrictamente legal pudiera dar lugar a error.

Las siguientes opciones serán reemplazadas en caso de FAQs oficiales que aborden el tema y ofrezcan una solución.

• ¿Cómo se consideran las miniaturas que huyen?

Las miniaturas que huyen por un chequeo de acobardamiento, se consideran muertas a efectos de reglas, salvo para aquellas reglas que sucedan o puedan suceder en esa misma fase de acobardamiento.

• ¿Puede una unidad usar Unleash Hell (Desatar el Infierno), tras recibir una carga de Ironsunz (Ironjawz) al final de mi fase de carga?

No, como dicta el 1.6.1, toda habilidad que no especifica que tenga lugar al inicio o final de una fase, solo puede realizarse después del inicio, y antes de las habilidades que se usan al final de una fase, como es el caso de la habilidad de mando de Ironsunz (Ironjawz).

• ¿Puede un héroe que transfiere heridas a una unidad “bodyguard” hacer tirada de salvaguarda por las heridas que no ha transferido a dicha unidad de “bodyguard”?

Depende de si esa unidad “bodyguard” tiene una habilidad de salvaguarda en la misma tirada que transfiere la herida, como es el caso de la Auric Hearthguard o de los Praetors. En dicho caso, las heridas, transferidas o no, no podrán negarse con otra habilidad, porque se considera esa tirada salvaguarda.

Sin embargo, en casos como la Saurus Guard o Inmortis Guard, se podrá tirar salvaguarda, ya que no se ha realizado ninguna tirada de salvaguarda.

Por ejemplo, habilidades usadas por el Cáliz de Ushoran, Gothizzar Harvester, etc.

Si bien en las FAQS de verano se estipulaba que tras un bodyguard no podía tirarse salvaguarda, este comentario concreto ha sido eliminada de las últimas FAQ, y sin ella, RAW, la situación queda cómo se acaba de explicar.



• Si una unidad de tumularios carga a rango de un príncipe demonio de Khorne que modifica la carga, ¿Cómo resuelvo la situación?

La habilidad del músico de los Tumularios (Grave Guard) es un efecto activado por una tirada. Dichos efectos se resuelven tras aplicar modificadores. En este caso, la tirada de carga se reduciría a la mitad (modificador de la habilidad del Príncipe Demonio), y si el resultado fuese menor a 6, se activaría la habilidad del músico. Resumiendo, en este caso las cargas siempre serán de, al menos, 6.”

• ¿Cómo funcionaría el embarco o desembarco de unidades Kharadron en una de sus naves?

Aunque por Regla Básica entrar o salir de Guarniciones se hace al final de la Fase de Movimiento, las reglas en Hojas de Unidad que contradigan las Reglas Básicas, tienen prioridad, tal como define el Reglamento Oficial.

En este caso, por la regla propia de las Naves Kharadron, una unidad podrá embarcar/desembarcar, antes de que la Nave realice un movimiento normal, en la propia fase de movimiento y no al final de la misma.

Además, por esta circunstancia, según el 17.2.2, ya que abandonar la Guarnición no es en sustitución al movimiento, la unidad podría mover tras abandonar el barco.





GESTIÓN DE CLASIFICACIÓN DE LAS SEDES

Toda sede que forme parte del Circuito Nacional deberá remitir la siguiente información a **DKHM.**, a través del correo electrónico dkhmvargames@gmail.com, para poder gestionar la clasificación del Evento y analizar las estadísticas del mismo:

1. Todas las listas de los jugadores de cada torneo, incluyendo el nombre del participante y el del equipo si formase parte de uno. El asunto del correo será “*Listas Circuito Nacional “Nombre Sede”, y fecha.* En el caso de un torneo de equipos, deberá indicarse en el asunto añadiendo la palabra “EQUIPOS”
2. El resultado de cada Ronda disputada, incluyendo el número de tácticas logradas por partida, Gran Estrategia y el resultado de la partida (Victoria Mayor, Menor, etc), así como el total de puntos obtenidos por dicho jugador.
El formato para la remisión de estos datos, será aquel que la Sede estime más cómodo, quedando abierta la opción de la creación de un esquema o plantilla para este fin, que sería distribuido a las Sedes por parte de **DKHM.**

Contacto

dkhmvargames@gmail.com





ANEXO DE ESCENOGRAFIA



REGLAS DE ESCENOGRAFIAS PARA TORNEOS DE AOS 3.0

Como complemento al paquete de normas y preguntas frecuentes de este manual, se ha creado esta base de reglas para escenografía para su uso en partidas competitivas.

Son normas caseras creadas para todos esos elementos de escenografía de otras marcas o creados de manera personal. Las escenografías de Games Workshop® para Age of Sigmar ya poseen sus hojas de batalla actualizadas.

Haremos referencia a reglas especiales acompañadas de un número (Cobertura 17.1.1, Terreno Defendible 17.1.2, Guarnición 17.2, Siniestro 28.1.3...), éstas hacen referencia a los puntos del Libro Básico o la sección de normas del Manual de Campo para Generales dónde podréis encontrar sus descripciones.

Para estos ejemplos usaremos alguna escenografía original de Games Workshop® para facilitar la relación entre elemento y reglas

En caso de que alguna escenografía utilizada superase o fuera inferior de manera clara las medidas que se proponen en cada categoría, ese elemento tendría que catalogarse como la medida superior o inferior según convenga.

PEQUEÑO - MEDIANO - GRANDE - MUY GRANDE

Los terrenos **PEQUEÑOS** (de base mínima 4" y un máximo de 8") cuentan como 1 elemento de escenografía y pueden guarnecer hasta 15 miniaturas.

Los terrenos **MEDIANOS** (de base mínima 8" y un máximo de 12") cuentan como 1 elemento de escenografía y pueden guarnecer hasta 15 miniaturas.

Los terrenos **GRANDES** (de base mínima 12" y un máximo de 19") cuentan como 2 elementos de escenografía y pueden guarnecer hasta 30 miniaturas.

Los terrenos **MUY GRANDES** (de base mínima 19") cuentan como 4 elementos de escenografía y pueden guarnecer hasta 60 miniaturas.



• CASA, TORRE O CUEVA

Elemento PEQUEÑO de base mínima 4” y un máximo de 6”.

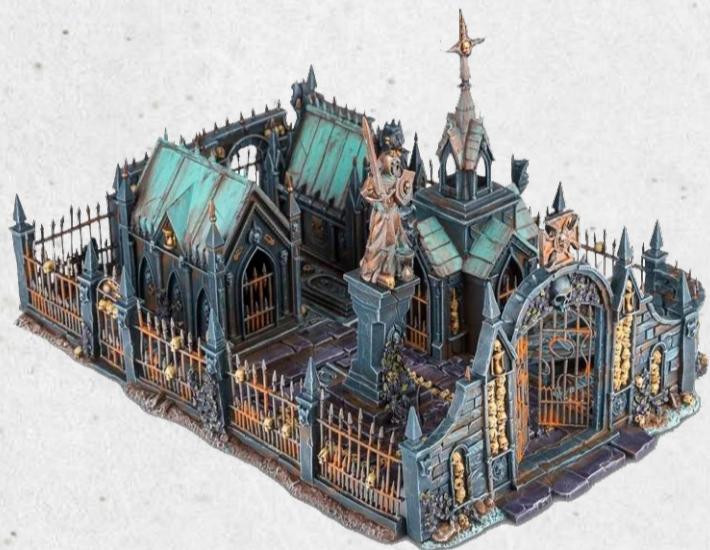
Reglas especiales: Guarnición 17.2 (Hasta 15 miniaturas), Terreno Defendible 17.1.2, Cobertura 17.1.1.



• FORTALEZA, BASTIÓN O CAMPAMENTO

Elemento MEDIANO de base mínima 8” y un máximo de 12”.

Reglas especiales: Guarnición 17.2 (Hasta 15 miniaturas), Terreno Defendible 17.1.2, Cobertura 17.1.1.



• CEMENTERIO O MAUSOLEO

Elemento MEDIANO de base mínima 8” y un máximo de 12”.

Reglas especiales: Guarnición 17.2 (Hasta 15 miniaturas), Terreno Defendible 17.1.2, Cobertura 17.1.1, Siniestro 28.1.3.



• TEMPLO O SANTUARIO

Elemento MEDIANO de base mínima 8” y un máximo de 12”.

Reglas especiales: Guarnición 17.2 (Hasta 15 miniaturas), Terreno Defendible 17.1.2, Cobertura 17.1.1, Místico 28.1.3.



• PORTALES O ELEMENTOS MÁGICOS

Elemento PEQUEÑO de base mínima 4” y un máximo de 6”.

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1, Arcano 28.1.3.



• ESTATUAS, TÓTEMS O ICONOS

Elemento PEQUEÑO de base mínima 4” y un máximo de 6”.

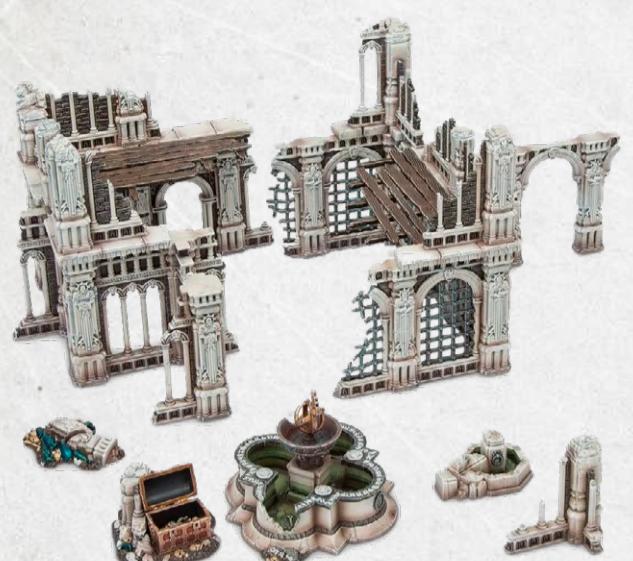
Reglas especiales: Cobertura 17.1.1, Inspirador 28.1.3.



• ALTAR, TRONO O PALANQUÍN

Elemento PEQUEÑO de base mínima 4" y un máximo de 6".

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1, Maldito 28.1.3.



• RUINAS

Elemento MEDIANO de base mínima 8" y un máximo de 12".

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1, Mortífero 28.1.3.



• MUROS Y VALLAS

Varios elementos que cuentan como uno PEQUEÑO, de un máximo de 6" de largo por 1" de ancho, deben estar en contacto lateral uno con otro.

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1



• LAGO, CRÁTER, ZARZAL O CAMPO

Elemento MEDIANO de base mínima 8" y un máximo de 12".

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1, Mortífero 28.1.3.



• BOSQUES O ARBOLEDAS

Elemento MEDIANO de base mínima 8" y un máximo de 12".

Reglas especiales: Terreno de Arboleda Silvestre 17.1.4, Cobertura 17.1.1.



• COLINA

Elemento MEDIANO de base mínima 8" y un máximo de 12".

Reglas especiales: Cobertura 17.1.1.



• MONTAÑA O MACIZO ROCOSO

Elemento MEDIANO de base mínima 8" y un máximo de 12".

Reglas especiales: Impasable*, Cobertura 17.1.1.

* **Impasable:** El jugador no podrá mover miniaturas encima de este terreno a menos que la unidad pueda volar. Ningún jugador podrá desplegar miniaturas encima de este terreno (aunque puedan volar).