

Torneo Kill Team Table Top Simulator Freak Wars 2020 Online

Bases del torneo

- **Formato:** El torneo se jugará con Tablet Top Simulator (TTS). Cada jugador deberá disponer de una licencia del mismo, así como todos los módulos necesarios para el desarrollo de partidas de Kill Team.
- **Fechas:** Las partidas se jugarán en estos plazos:
 - Ronda 1: Del 31 de agosto al 1 de septiembre.
 - Ronda 2: Del 2 al 3 de septiembre.
 - Ronda 3: Del 3 al 4 de septiembre.
 - Semifinales (4 jugadores): 5 al 6 de septiembre.
 - Final (2 jugadores): Del 7 al 9 de septiembre.
- **Plazas:** 24. Podrán participar jugadores de todo el mundo, teniendo en cuenta que el idioma oficial de desarrollo del torneo será el castellano, y que la mayoría de partidas se organizarán en horario de España.
- **Inscripción:** La inscripciones se llevarán a cabo a través de la web de Freak Wars (<https://freakwarsmadrid.com/>). El importe por jugador serán 3 €, y dado el fin solidario del evento, irán destinados a entidades benéficas y a la financiación de Freak Wars 2021. En ningún caso se devolverá o reintegrará el importe de la inscripción una vez realizada.
- **Premios:** Durante el directo de Freak Wars Online se sortearán premios entregados por los patrocinadores entre todos los participantes del torneo.
- **Reglas utilizadas:** Manual básico de Kill Team, expansión Elites, Anuario Kill Team 2019 y reglas de torneo Ibericon (https://drive.google.com/file/d/1XfDeWcEmCG_SVc7U9hxPKew4mHtORccd/view?usp=sharing). Si algún punto de estas bases contradice a lo expuesto en alguno de estos manuales, con el fin de favorecer la jugabilidad, tendrán validez las bases del torneo.
- **Hoja de mando:** Cada jugador debe crear una hoja de mando/roster de entre 3 a 20 miniaturas, con al menos un líder, que compartan la misma clave de facción y que especifique la subfacción a la que pertenece cada miniatura. Estas hojas de mando se harán públicas una vez finalice el plazo de envío de las mismas.

Esta hoja de mando/roster, que se utilizará durante todo el torneo, deberá enviarse al email wh-killteam@freakwarsmadrid.com en PDF formato BattleScribe o Kill Team Manager, siendo la fecha límite el 26 de agosto. La hoja de mando será revisada de forma previa al torneo por la organización. Si se detecta algún error, se informará al jugador para que proceda a su corrección.

- **Desarrollo de las partidas:** Para la comunicación del torneo se ha creado el siguiente servidor de Discord: <https://discord.com/invite/DqtqtNG>. A través de este servidor se llevarán a cabo las comunicaciones oficiales y las de las partidas propiamente dichas, organizadas por salas.

Una vez anunciados los emparejamientos y las salas en las que jugar, ambos jugadores deberán concretar una fecha y jugar de manera autónoma la partida dentro del plazo indicado. Esta comunicación deberá realizarse en la propia sala, y en el caso de que no pueda concretarse, la organización decidirá si ambos jugadores empatan la partida con 0 puntos de victoria (en el caso de que ninguno de los dos haya podido jugar), o eligiendo un ganador con 13 puntos de victoria (en el caso de que la imposibilidad de jugar haya sido por claramente generada por uno de los jugadores). En ningún caso serán válidos los resultados de partidas jugadas fuera de plazo.

Para cualquier duda surgida durante la partida, estarán habilitados canales específicos para tratarla con los árbitros o la organización. En cualquier caso, dado que es un torneo online y puede no haber siempre

un árbitro disponible, recomendamos que los jugadores consulten los manuales correspondientes para solventar las dudas, o bien lleguen a acuerdos cuando surja alguna discrepancia.

Una vez finalizada la partida, los resultados deberán entregarse a la organización antes de las 23:59 del último día del plazo.

La final del torneo, así como otras partidas, podrán ser retransmitidas en los medios elegidos por la organización, así como en los propios canales de Freak Wars. También podrán visualizarse a través de Discord, en cuyo caso todos los espectadores deberán mantener sus micrófonos en silencio y no intervenir durante toda la partida.

- **Misiones:** En las tres partidas del torneo se jugarán misiones Ibericon:
 - **Campo de batalla:** La distribución de la escenografía y los despliegues serán los del paquete LVO 2020. La organización del torneo seleccionará de manera aleatoria, al antes de comenzar cada ronda, el despliegue que se utilizará en todas las partidas.
 - **Fase de exploración:** No se resolverá fase de exploración en esta misión.
 - **Despliegue:** Los jugadores hacen una tirada, y quien obtenga el resultado más bajo elige cuál será su zona de despliegue. Los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su comando, empezando por el jugador que obtuvo el resultado más bajo en la tirada anterior.
 - **Duración:** La misión termina automáticamente al final de la 4ª ronda de batalla.
 - **Puntuación:**
 - Al final de cada ronda de batalla, un jugador anota un punto de victoria por cada una de las siguientes condiciones que cumpla (hasta un máximo de 3 puntos de victoria por ronda de batalla):
 - Controlar uno o más marcadores de objetivo.
 - Controlar más marcadores de objetivo que el rival.
 - Una o más miniaturas enemigas quedaron fuera de combate.
 - Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición en la misión.
 - **Selección del comando veterano:** Los jugadores dispondrán de un tiempo de preparación de 5 minutos al inicio de cada partida para seleccionar de esa hoja de mando el comando veterano de 100 puntos con el que jugarán la partida, teniendo en cuenta las restricciones para formar un comando veterano que se describen en la página 62 del Manual Básico de Kill Team.

Si una vez seleccionado el comando veterano incumple alguna de estas restricciones, el oponente seguirá los siguientes pasos:

- Si hay más de un líder o no hay ninguno, elige cual se incluye.
 - Si hay más de tres especialistas, retira hasta alcanzar el límite.
 - Si hay más del máximo permitido de una miniatura, retira hasta alcanzar el límite.
 - Si tras los pasos anteriores el Kill Team supera los 100 puntos, retira miniaturas exceptuando el líder y priorizando los no especialistas hasta que los puntos sean igual o inferiores a 100.
- **Objetivos secundarios:** Antes de comenzar cada ronda, el organizador del torneo lanzará un D8 para seleccionar el paquete con los objetivos secundarios que estarán disponibles para todas las partidas. Cuando un jugador esté eligiendo su comando veterano, debe elegir tres objetivos secundarios de los disponibles en el paquete seleccionado, con la obligatoriedad de elegir al menos un objetivo secundario de cada tipo. Estos objetivos secundarios deben anotarse en la hoja de control y se mantienen en secreto hasta el momento en el que se puntúan por primera vez.

Si el tiempo de preparación se supera y no todos los jugadores han escogido tres objetivos elegibles para la misión que se jugará, cada jugador debe determinar aleatoriamente todos sus objetivos secundarios numerando cada objetivo secundario elegible en esa misión, tirando 1D6 tres veces y

eligiendo los correspondientes objetivos secundarios (repetiendo la tirada en caso de que salga un resultado repetido o un resultado que no tenga el correspondiente marcador de objetivo).

En cada misión, un jugador solo puede anotar un máximo de 3 puntos de victoria por cada uno de sus objetivos secundarios, incluso si dicho jugador pudiese anotar más de 3 puntos de victoria cumpliendo los requisitos para el objetivo en cuestión, haciendo un máximo de 9.

- **Condiciones de victoria:** Ambos jugadores comparan los puntos de victoria obtenidos entre la suma de primarios y secundarios. El jugador con mayor cantidad gana la partida. En caso de empate a puntos de victoria, el jugador con mayor cantidad de objetivos secundarios que haya logrado maximizar, es decir, haber logrado los tres puntos que otorgan, será el ganador. De persistir el empate, el jugador con mayor cantidad de puntos procedentes de la misión primaria será el ganador. De persistir el empate, la partida se considerará empatada.
- **Emparejamientos:** En las tres primeras rondas, los emparejamientos se realizarán entre jugadores con la mayor similitud de puntuación general, siendo el primer enfrentamiento determinado al azar. Si hay un número impar de jugadores, el jugador que no tenga contrincante recibirá un bye (se considerará que ha ganado la partida con 13 puntos de victoria). Tras estas tres rondas, los cuatro mejores clasificados jugarán un top 4 (semifinales) entre sí, jugando los dos jugadores ganadores una final que determinará el ganador del torneo.
- **Clasificación:** Cada partida ganada otorga 3 puntos de torneo, cada empate 1 punto de torneo y cada derrota 0 puntos de torneo. De cara a la clasificación, los jugadores serán ordenados en función de los siguientes criterios:
 - 1) Mayor cantidad de puntos de torneo.
 - 2) Mayor cantidad de puntos de victoria totales obtenidos a lo largo del torneo.
 - 3) Mayor cantidad de objetivos secundarios maximizados a lo largo del torneo.

Un jugador que conceda la partida la perderá automáticamente. Su oponente ganará la partida, recibiendo 13 puntos de victoria a favor y 0 en contra.

- **Línea de visión:** Para determinar si un blanco es visible, será necesario ver desde la cabeza de la miniatura que dispara el torso, la cabeza o extremidades de la miniatura objetivo (No se tendrán en cuenta armas, u otros elementos sobresalientes).
- Podrán jugarse los Kill Teams (con sus tácticas correspondientes) y los perfiles (excepto Commanders) incluidos del Manual básico, en el manual Rogue Trader, en la expansión Elites, en el Anuario Kill Team 2019 y en la White Dwarf 454 (Hermanas del Silencio).
- Para todas aquellas reglas y situaciones que no hayan quedado reflejadas en estas bases, o si existen dudas sobre su interpretación o traducción, se tendrá en cuenta el Manual básico, la expansión Elites, el anuario Kill Team 2019, las reglas de torneo Ibericon, la última versión de las erratas y notas de diseño publicadas por Games Workshop hasta la fecha de celebración del torneo, además de las decisiones de los árbitros y la organización.