

Monte Ronin

WARHAMMER 40.000

RONINHAMMER 2 VS 2 (7 de marzo)



Información:

El Roninhammer 2 vs 2 es un torneo para disfrutar del juego en buena compañía, jugando alianzas locas. Las partidas por parejas tienen algunas reglas especiales, que se van a explicar en este documento así como los diferentes despliegues y misiones.

HORARIO:

10:00 Apertura.

10:15 Inicio del torneo. Primera ronda.

13:50 Fin de la primera ronda.

14:00 Descanso Comida .

—

16:00 Comienza la segunda ronda.

19:50 Fin de la segunda ronda.

20:00 Entrega de premios y fin del torneo.

PREMIOS

Se sortearán individualmente vales de tienda de 20 € entre los asistentes al torneo. Aquellos que acudan con el ejército completamente pintado optarán además a un premio de pintura de 20€, sorteado entre todos los asistentes que cumplan los requisitos. Los vales serán canjeables en la tienda.

INSCRIPCIÓN

Para solicitar la inscripción en el torneo, es necesario **hacer el pago** de la entrada. Además, se **requiere el registro en Best Coast Pairings**,. Se deben subir las listas antes del **5 de Marzo a BCP** para que pueda revisarlas con antelación. En caso de Balance Dataslate esta se tendrá en cuenta.

Deportividad

En este torneo se busca el buen rollo y pasarlo bien en todo momento, es por esto que se pide máxima deportividad y respeto por los oponentes. En caso de falta de respeto contra un oponente o la organización del torneo se solucionará mediante ejecución sumaria por la Santa Inquisición.

Conversiones, representación y 3D

Se aceptan miniaturas conversionadas o alternativas mientras que quede claro (principalmente a los rivales) que representan, en caso de duda comunicadlo con la organización.

REGLAS ESPECIALES 2 VS 2

Utilizaremos las reglas oficiales del juego por parejas, publicadas en la página 44 y sucesivas de la White dwarf 506, de noviembre de 2024. Las reglas son las siguientes:

CAMBIOS EN LAS REGLA PRINCIPALES:

- Unidades (página 5): Las miniaturas de los dos ejércitos enemigos son consideradas miniaturas enemigas. Las miniaturas del compañero de equipo no son consideradas miniaturas enemigas, ni miniaturas aliadas. Son **miniaturas neutrales**, no se benefician de las habilidades o auras de tu ejército a menos que estas afecten a todas las miniaturas por igual. Esto también significa que no puedes mover tus unidades a través de las miniaturas neutrales, del compañero.
- Tiradas (página 9): En aquellas tiradas en las que haya que tirar iniciativa, zona de despliegue o similares, tirará un jugador en nombre de todo el equipo. Estas tiradas no se pueden repetir con habilidades o estratagemas.
- Secuencia de resolución (página 9): En una partida por equipos, cuando dos reglas se resuelvan al mismo tiempo, el equipo cuyo turno esté activo escoge el orden.
- La ronda de batalla (página 10): En una partida por equipos, los jugadores del mismo bando comparten el turno. **Un jugador resuelve una fase y, después, el otro jugador del mismo equipo resuelve la misma fase.** Una vez que un equipo ha finalizado su turno, el siguiente equipo comienza su turno. Cuando una regla se refiera a la fase o turno del jugador oponente, pasa a referirse a la fase o turno del equipo oponente.

FASE DE MANDO

- Mando (página 11): Al principio de la fase de mando de tu equipo o del equipo oponente, antes de nada, cada jugador gana 1 punto de mando.

FASE DE MOVIMIENTO

-Retirada desesperada (página 14): Cuando hagas un movimiento de retirada, puedes mover a través de las miniaturas neutrales como si no estuvieran ahí, pero debes hacer un chequeo de retirada desesperada por cada miniatura de la unidad antes de moverlas (excluyendo miniaturas con la clave Titánico o Volador). Además, si estuvieran desmoralizadas, habrías de realizar otro chequeo adicional.

Esta regla tiene como objetivo evitar que las miniaturas de un jugador compañero no puedan atrapar tus propias miniaturas en un combate.

FASE DE DISPARO:

-Trabado en combate (página 20): En una partida por equipos en la cual una unidad enemiga esté trabada con una unidad de tu equipo, no puedes seleccionar esa unidad como objetivo de los disparos.

-Los grandes cañones no descansan (página 20): No puedes disparar a una unidad trabada con otro jugador de tu equipo, a menos que sea un vehículo o monstruo el objetivo.

HABILIDADES DE LAS ARMAS

Pistola (página 25): Puedes usar pistolas en la fase de disparo mientras estás trabado, incluso si hay unidades neutrales también trabadas en ese combate.

FASE DE COMBATE (PÁGINA 32):

En una partida por equipos, los equipos se alternan seleccionando unidades de sus ejércitos, de una en una, empezando por el equipo cuyo turno no está activo, y combatiendo con ésta. Nota: Una unidad de un equipo combate, después, una unidad del otro equipo combate.

DESPLIEGUE (PÁGINA 39)

En una partida por equipos, si ambos equipos tienen unidades con la habilidad Exploradores, el equipo que comienza a jugar el primer turno mueve sus unidades primero.

AERONAVES Y EL MOVIMIENTO DE OTRAS MINIATURAS (PÁGINA 54)

Cuando una miniatura realice cualquier tipo de movimiento, puede moverse por encima de una aeronave, como si no estuviera en ese lugar, y puede moverse en la zona de amenaza de una aeronave enemiga, pero no puede acabar el movimiento encima de otra miniatura o en zona de amenaza de una aeronave enemiga.

MISIONES

MISIÓN DE RONDA 1: LOS ALTARES DE LA RUINA

Este es un lugar extraño y sagrado, un lugar en el cual antiguas reliquias de arcano y enorme poder se exhiben en altares que se desmoronan. Quizás vuestras huestes quieran derrocar esos pedestales y aplastar las maravillas atemporales que contienen, considerándolas heréticas. Quizás vuestros ejércitos hayan llegado para hacerse con el control de estas maravillas perdidas en el tiempo, para usarlas tú mismo o negárselas a tu enemigo. En cualquier caso, la carrera para ver quién los saquea antes ha comenzado.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Al final de cada fase de mando (o al final del turno, en la última ronda de batalla), el equipo cuyo turno esté activo obtiene 5 PV por cada marcador que controle, hasta un máximo de 10 PV por turno.

A partir de la segunda ronda y en adelante, cada equipo obtiene 10 PV por cada unidad que haya completado la acción de **Saquear** en esa ronda de batalla.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN:

Fervor fanático: Mientras una unidad esté realizando la acción de Saquear, las miniaturas de esa unidad obtienen No hay dolor 5+. Si la unidad ya tuviera No hay dolor 5+, en su lugar, obtendría No hay dolor 4+.

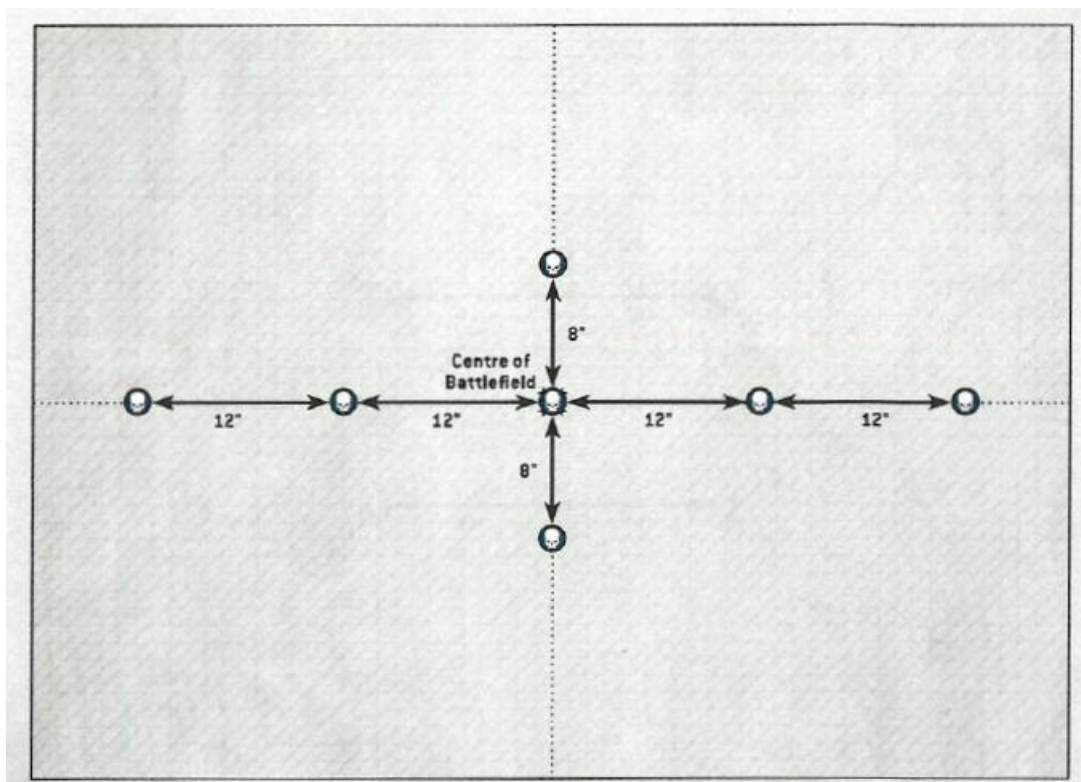
Saquear (Acción):

Comienza en la fase de disparo.

Una unidad de tu equipo que se encuentre en rango de un marcador bajo su control.

Se completa en su siguiente fase de mando.

Si se completa, el marcador es eliminado del campo de batalla.



MISIÓN DE RONDA 2: ALINEAMIENTOS SAGRADOS

Fuentes de poder sobrenatural cubren el campo de batalla, cada una de ellas un gran recurso para los que tienen la astucia y la osadía de explotarlas. Por ahora, los espíritus empíreos de estas fuentes de poder son hostiles, pero con los rituales y las ofrendas adecuadas, pueden ser llevados a la alineación sagrada, para canalizar su poder y alimentar nuevas conquistas.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Al final de cada fase de mando (o al final del turno, en la última ronda de batalla), el equipo cuyo turno esté activo obtiene 5 PV por cada marcador **alineado** que controle.

A partir de la ronda, cada equipo obtiene 5 PV por cada unidad que haya completado la acción de **Rituales y ofrendas** en esa ronda de batalla.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN:

Desalineados: Todos los marcadores de la partida comienzan la batalla desalineados. Al principio de la fase de combate, tira 1d6 por cada unidad que

Cada pareja tendrá 2 misiones secundarias (como en una partida convencional de warhammer 40000) para completar misiones que requieran de varias unidades como por ejemplo “Recuperar activos” pueden completarse con unidades de cualquier integrante de la pareja.

DESPLIEGUE:

El despliegue en ambas rondas será el siguiente:

