

CORVUS BELL

ARISTeia!

AGL 3: NORMAS BÁSICAS

v 2.0

AGL

INDEX

| | |
|--|-----------|
| AGL: NORMAS BÁSICAS | 3 |
| AGL: REGLAS DE TORNEO STANDARD..... | 6 |
| AGL: REGLAS DE LIGA STANDARD | 10 |
| PATROCINADORES Y NACIONES | 16 |
| LISTA DE EVENTO OPEN | 18 |

AGL: NORMAS BÁSICAS

Aristeia! Global League (AGL) es el sistema de juego organizado oficial de *Aristeia!*. Este sistema incluye un Ranking Internacional en el que se reflejarán las puntuaciones de todos los participantes.

Hay diferentes formas de participar en el AGL, pero todas comparten las normas básicas establecidas en este documento.

Para que un evento se pueda considerar como Oficial y, por lo tanto, pueda puntuar en el Ranking Internacional, debe cumplir todas las normas establecidas para ese formato.

La normativa del AGL se organiza en dos secciones, aquella relativa a los participantes de los eventos y la que se refiere a los organizadores de esos eventos. Estas normas han sido diseñadas para facilitar la participación y la organización de eventos de *Aristeia!* de una manera común que permita a los miembros de la comunidad de jugadores formar parte de un sistema internacional con reglas comunes a todos, y que resulten lo más equitativas posibles.

LOS PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento oficial del AGL, los jugadores deben traer todo el material necesario para jugar sus listas. Eso incluye:

- Miniaturas
- Cartas
- Fichas y marcadores
- Panel de Control
- Dados

La participación en cualquier evento Oficial de *Aristeia!* implica y requiere la aceptación de todas estas normas y las que pueda establecer el Organizador del evento.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean Organizadores, Jugadores o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, el Organizador puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu contrincante ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu equipo al adversario tantas veces como sea necesario, esperar por si hay alguna reacción al declarar la ejecución de una Acción, etc.

RECUERDA

Ante todo, *Aristeia!* es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

MINIATURAS

Todas las miniaturas utilizadas por los jugadores deben pertenecer a la gama oficial de *Aristeia!* de Corvus Belli. Se pueden utilizar miniaturas de la gama Infinity (ver epígrafes Proxies y Transformaciones).

PINTURA

Los jugadores pueden pintar o marcar sus miniaturas para identificar al dueño.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de miniaturas de otras marcas o fabricantes. Está permitido el uso de miniaturas de las gamas de miniaturas de Corvus Belli, dejando siempre claro al contrincante el personaje que representa. La peana no debe exceder, en ningún caso, los límites de una casilla hexagonal del HexaDome.

TRANSFORMACIONES

Se permite el uso de miniaturas transformadas, siempre que la mayor parte o toda la miniatura esté formada por piezas de miniaturas de Corvus Belli y resulte completamente claro qué personaje se está representando. La peana no debe exceder, en ningún caso, los límites de una casilla hexagonal del HexaDome.

CARTAS

Todas las cartas, tanto las de Personaje, como las de Iniciativa y las Tácticas, deben ser las cartas oficiales de *Aristeia!* producidas por Corvus Belli.

Los jugadores pueden utilizar fundas para proteger sus cartas. En el caso de las Tácticas, todas las fundas deben ser idénticas e indistinguibles entre sí.

PROXIES

No está permitido bajo ningún concepto el uso de fotocopias, impresiones caseras, cartas modificadas o cartas producidas por otras marcas o fabricantes.

FICHAS, MARCADORES Y PANELES DE CONTROL

Todos los marcadores y fichas que utilicen los jugadores deben ser los oficiales de *Aristeia!* producidos por Corvus Belli, o por un Partner Autorizado.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de marcadores o fichas de otras marcas o fabricantes.

MODIFICACIONES

Está permitido marcar las fichas, marcadores y Paneles de Control para identificar al dueño, siempre que la marca no interfiera con el uso correcto del componente según las reglas.

No está permitido bajo ningún concepto el uso de marcadores o fichas personalizadas.

Se permite el uso de Paneles de Control personalizados siempre y cuando los elementos de juego (Banquillo, Enfermería, Puntos de Movimiento, Puntos de Acción, Número de Ronda y la Escaleta) sean claramente distinguibles y tengan las medidas correctas.

DADOS

Todos los dados utilizados por los jugadores deben ser los oficiales de *Aristeia!* producidos por Corvus Belli. (Aristeia! Dice Pack, Event Kit, Interplanetario)

APLICACIÓN OFICIAL: ARISTEIA! TEAM MANAGER

Aunque Corvus Belli pone a disposición de los jugadores una aplicación que simula las tiradas de dados de *Aristeia!* para las partidas informales, no está permitido su uso durante los eventos Oficiales.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de dados personalizados, modificados o producidos por otras marcas o fabricantes.

MODIFICACIONES

Los jugadores pueden emplear rotuladores indelebles o permanentes para identificar su propiedad, pero no está permitido modificarlos de ninguna otra manera.

MATERIAL DE JUEGO PERDIDO O DANADO

Si un elemento de juego se pierde o resulta dañado durante un evento Oficial de manera que ya no permite el correcto desarrollo de la partida, el jugador debe notificarlo inmediatamente al Organizador, que ampliará un poco el tiempo de partida de ese jugador para darle la oportunidad de encontrar un reemplazo. El jugador podrá emplear cualquier tipo de elemento de juego como sustitución, siempre que eso permita el correcto desarrollo de la partida (por ejemplo, sustituyendo una miniatura de un Personaje por otra que no se esté utilizando en ese momento, pidiendo prestados los dados a su oponente o utilizando una moneda para sustituir a una ficha de Daño). Si el elemento es irreemplazable, el jugador deberá conceder la partida y, si tampoco puede reemplazarlo de manera adecuada para la siguiente ronda, abandonar el evento.

NOMBRES Y LOGOTIPOS DE EQUIPO

Corvus Belli se reserva el derecho de prohibir y/o retirar cualquier nombre de equipo y/o logotipo que considere ofensivo u obsceno.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS DE PERSONAJES

Los Equipos deben cumplir las normas descritas en el reglamento de *Aristeia!* y, si las hubiera, las reglas especiales del evento.

Es obligatorio usar el *Aristeia!* Team Manager (disponible totalmente gratis en la página web de *Aristeia!*) para generar y comprobar los Equipos o Alineaciones Iniciales. En caso de que hubiera alguna discrepancia, se aplicará la información disponible en la web oficial para reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

REGLAS

Se considerarán Reglas Oficiales de juego todas aquellas publicadas por Corvus Belli en la página web oficial para reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

Son válidas todas las reglas, FAQs y Erratas publicadas hasta una semana antes de la fecha del evento.

LEGALIDAD DE LAS EXPANSIONES

Los Personajes publicados en las expansiones se podrán utilizar durante un evento Oficial a partir del momento en el que aparezcan en la lista publicada en la página web de reglas de *Aristeia!* (wiki.aristeiathegame.com).

TEMPORADA 3

Durante la Temporada 3 se aplican las siguientes reglas:

ÉXITO CRÍTICO

Uno de los posibles resultados del dado rojo es el Éxito Crítico, representado por .

En una Tirada Enfrentada, este símbolo **no puede** ser anulado por ningún  de la Tirada del oponente

La única manera de anular un  es empleando un  para retirar el dado en el que se ha obtenido ese resultado.

Al inicio de los Cambios de la Tirada, cada  añade un  al total de Símbolos obtenidos.

Si se decide emplear un  para jugar un Cambio, este resultado contará como .

EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El Organizador del Evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento.

Del Organizador se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si participa él mismo en el evento como si no.

Todo evento Oficial debe tener exactamente un Organizador.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR

El Organizador es el responsable de:

- Asegurarse de que los participantes cumplen todas las normas del evento y las reglas del juego.
- Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.
- Asegurarse de que todos los participantes están inscritos en el AGL antes del evento. Si un jugador aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo al formulario de registro de la página oficial del AGL (agl.aristeiathegame.com).
- Establecer la duración y los tiempos por partida.
- Gestionar y entregar los premios, en caso de haberlos, así como de comunicar a todos los jugadores, antes de que empiece el evento, cómo se van a distribuir los premios para evitar malentendidos.
- Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo:
 - » Una silla por cada participante.
 - » Una mesa de tamaño adecuado para alojar todo el material de juego de una partida por cada dos participantes.
 - » Un tablero de juego, como los incluidos en los kits de torneo, por cada dos participantes.
 - » Algún elemento identificador para las mesas, de manera que los jugadores puedan saber en qué mesa deben jugar en cada momento del evento.
 - » Hojas de control y bolígrafos suficientes para todos los participantes, si son necesarias para el evento.
 - » Toda la documentación de referencia necesaria: Guía de Referencia de la caja básica de Aristeia!, FAQs y Erratas Oficiales, Normas Básicas del AGL (este documento) y las reglas propias del evento, si las hubiera. La versión más actualizada de estos documentos está disponible en la web oficial de reglas de Aristeia!: wiki.aristeiathegame.com

EL ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el Árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera del Árbitro que tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los jugadores el intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, solamente si no se llega a un acuerdo, acudir al Árbitro. Una vez se solicita la presencia del Árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Asimismo, el Árbitro, en aquellas situaciones en las que un jugador no cumpla con las bases establecidas por el Organizador, y en caso de ser necesario, podrá establecer la sanción que considere oportuna.

Es habitual que el Árbitro y el Organizador del evento sean la misma persona. En caso de no ser así, el Organizador está tan sujeto como cualquier otro participante al criterio del Árbitro en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el Árbitro no participe como jugador en el evento, para evitar conflictos de intereses.

RANKINGS

Todos los eventos Oficiales del AGL contabilizan para los Rankings de jugadores de Aristeia!.

Los Rankings ordenan a los jugadores en base a la Puntuación AGL resultante de su rendimiento en los eventos Oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una Puntuación AGL de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento Oficial del AGL, esa Puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el sistema de puntuación ELO.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación AGL del jugador depende del factor K, que varía de diferentes factores detallados a continuación:

| Tipo de Evento | Factor K |
|-----------------|----------|
| Interplanetario | 38 |
| Regional | 36 |
| Standard | 32 |
| Open | 8 |

Al final de la temporada se premiará al ganador del Ranking con:

- Plaza asegurada para participar en el VIII Interplanetario, incluyendo el hospedaje para los días del evento.
- Trofeo conmemorativo de la Temporada AGL 3.

AGL: REGLAS DE TORNEO STANDARD

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de torneo para el AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de 1 contra 1.

ALINEACIÓN INICIAL

Cada jugador debe formar una Alineación Inicial antes del torneo. El jugador no podrá utilizar ningún Personaje que no aparezca en esta Alineación Inicial a lo largo de este torneo.

Hay diferentes maneras de elegir la Alineación Inicial, dependiendo de los Mods de Torneo que haya elegido el Organizador. Más información en 'Mods de Torneo', más abajo.

ELECCIÓN DEL PATROCINADOR O NACIÓN

Cada jugador debe elegir un Patrocinador de entre los que tenga disponibles antes del Torneo. Todos los jugadores tienen acceso a los tres Patrocinadores Básicos, y pueden desbloquear los Patrocinadores Especiales como premio por su desempeño en los eventos oficiales de Aristeia! El reiterado uso de ciertos Personajes permite a los jugadores desbloquear el apoyo de las grandes naciones de la Esfera Humana.

Los jugadores sólo pueden elegir o un Patrocinador Especial si han conseguido desbloquearlo en su perfil AGL o una nación que les apoye.

Los jugadores **no pueden** cambiar de Patrocinador o de nación durante el Torneo.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador o Nación y su Alineación Inicial.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda para poder mostrarlas al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

| Participantes | Rondas de Torneo |
|---------------|------------------|
| 4-8 | 3 |
| 9-16 | 4 |
| 17+ | 5 |

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Torneo**.

Los *Puntos de Torneo* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Victoria* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

| Tipo de Victoria | Puntos de Torneo | Diferencia de Puntos de Victoria |
|------------------|------------------|---|
| Victoria Total | 3 | Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria. |
| Victoria | 2 | Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria. |
| Empate | 1 | Diferencia de 0 Puntos de Victoria. |
| Derrota | 0 | Diferencia negativa de Puntos de Victoria. |

NOTA: Si ambos jugadores obtuvieron la misma cantidad de *Puntos de Victoria* al finalizar un escenario, el jugador que consiguió más Frags será el vencedor y contará como Victoria. Si ambos obtuvieron la misma cantidad de *Puntos de Victoria* y Frags, entonces será un Empate definitivo.

Ejemplo 1: el Jugador A consigue 7 *Puntos de Victoria* durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 3 *Puntos de Victoria*. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 *Puntos de Victoria* (7-3= 4) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de *Puntos de Victoria* negativa (3-7= -4).

Ejemplo 2: Tanto el Jugador A como el B consiguen ambos 7 *Puntos de Victoria*. El Jugador A hizo 5 Frags mientras que el Jugador B sólo hizo 3. El Jugador A es el vencedor de este cruce y ganará 2 *Puntos de Torneo* por Victoria.

Ejemplo 3: Tanto el Jugador A como el B consiguen ambos 7 *Puntos de Victoria*. Además, tanto el Jugador A como el B hicieron 4 Frags. Como no hay forma de decidir un ganador, el resultado se considera un Empate, y ambos Jugadores ganan 1 *Punto de Torneo*.

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminado el torneo, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del torneo es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria* acumulados a lo largo del torneo.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la cantidad de *Frag*s.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Torneo, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Torneo se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Torneo* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Victoria* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Torneo*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de *Frag*s obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Torneo*, *Puntos de Victoria* y de *Frag*s, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una *Victoria* (2 *Puntos de Torneo*), 0 *Puntos de Victoria* y 0 *Frag*s.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en el mismo torneo.

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los *Puntos de Victoria* que ha conseguido durante el torneo.
2. Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
3. Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Victoria* totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los *Frag*s.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada jugador deberá presentar una Alineación Inicial de ocho Personajes para el evento.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de la lista. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento.

ELECCIÓN DEL EQUIPO AL INICIO DE CADA RONDA DE TORNEO

Una vez los jugadores han sido emparejados para empezar una Ronda de Torneo y se les ha anunciado qué Escenario van a jugar, deben formar sus Equipos a partir de sus Listas de Personajes iniciales. Para formar los equipos, los jugadores seguirán los siguientes pasos:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda o un dado, quién de los dos será el jugador A o **Jugador Inicial**. El otro jugador será el B.
Por ejemplo: Max y Catia acuerdan que Max lance un dado. Max elige 1 y Catia cara plana. El resultado del dado es de cara plana, por lo que Catia es el Jugador A, y por tanto, Max será el Jugador B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.

- El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
- El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

FORMAR LOS MAZOS

Una vez formados los dos equipos, los jugadores deben formar sus Mazos de Tácticas en secreto. En cada ronda de torneo, pueden seleccionar las 10 Tácticas de tipo General de la Caja Básica, las 10 Tácticas de tipo General del mazo TComm o las 10 Tácticas de tipo General del mazo Sterling Forge. Los jugadores no pueden mezclar Tácticas de estos tres mazos. Las 10 Tácticas de tipo General deben estar numeradas del #009 al #018.

A continuación, también **en secreto**, eligen dos Tácticas de cada uno de sus Personajes elegidos para formar el Mazo de 18 Tácticas.

MODS DE TORNEO

Hay cuatro Mods de Torneo disponibles para los Organizadores, que pueden elegir emplear más de uno al mismo tiempo, siempre y cuando el Mod elegido no especifique alguna incompatibilidad.

MOD REINA KOORIE

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda del Torneo, después de elegir al Jugador Inicial, los jugadores vetan un Personaje de la Alineación Inicial de su rival antes de formar los Equipos:

- El jugador A veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador B.
- El jugador B veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador A.

Una vez ambos jugadores han elegido y vetado un Personaje de la Alineación Inicial de su rival, se escogen los Personajes tal como se describe en la sección "Formación de los Equipos" más arriba.

MOD ZLAVIN

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, a la hora de formar sus Equipos, los jugadores bloquean los Personajes que escogen, de manera que ya no están disponibles para su rival.

MOD CIRCUITO AGL

El Organizador escoge un único estadio en el que se celebrará el evento. Cada estadio ofrece un efecto o regla de juego disponible para todos los Jugadores del evento en cada Ronda de Torneo:

STADION TUNGUSKA | NÓMADAS

Todos los Personajes ganan 1 Punto de Movimiento adicional al ejecutar la Acción Mover.

SAIF TRADERS | HAQQISLAM

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

!! : Elimina una ficha de Estado que tengas asignada.

OMADON ARENA | NEOTERRA

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden repetir el lanzamiento de cualquier número de dados de una Tirada en los que no se haya obtenido ningún Símbolo.

SHAOSHANG-T (ESTADIO DE SHAOSHANG) | YU JING

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

U! : Roba 1 Táctica.

NOVVY BANGKOK | BORDE DE LA HUMANIDAD

Ambos jugadores comienzan la partida con una reserva de Símbolos: ★, U y ! (se recomienda utilizar las fichas publicadas en Soldiers of Fortune, Human Fate y Legendary Bahadurs).

Durante cualquier Tirada que haga un jugador, podrá añadir al resultado los símbolos que quiera de su reserva de Símbolos después de lanzar los dados y antes del paso de Bloqueo Crítico.

Después de resolver el Resultado de la Tirada, los Símbolos añadidos a la Tirada (incluso si han sido anulados o retirados) pasan a la reserva del oponente.

MOD PETISO

Este Mod es incompatible con los Mods Zlavin y Reina Koorie. La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda del Torneo, después de elegir al Jugador Inicial, ambos jugadores mezclan en secreto y al azar las cartas de Iniciativa de sus ocho Personajes y forman un mazo que colocan boca abajo en frente suya.

Los pasos a seguir para formar los Equipos son:

- Ambos jugadores roban las dos primeras cartas de sus mazos de Iniciativa y las colocan boca abajo enfrentadas a las del oponente, formando dos parejas mixtas (una carta de cada jugador por pareja):
Pareja Mixta 1: A1-B1
Pareja Mixta 2: A2-B2
- Los jugadores voltean las cuatro cartas de Iniciativa.
- El Jugador Inicial (jugador A) elige qué pareja mixta de Personajes enfrentados jugará el escenario. Cada jugador recoge su carta de Iniciativa de la pareja seleccionada y descarta inmediatamente la de la pareja no seleccionada.
- Ambos jugadores roban las dos siguientes cartas de sus mazos de Iniciativa y las colocan boca abajo enfrentadas a las del oponente formando dos nuevas parejas mixtas.
- Los jugadores voltean las cuatro cartas de Iniciativa.
- El Jugador B elige qué pareja mixta de Personajes enfrentados jugará el escenario. Cada jugador recoge su carta de Iniciativa de la pareja seleccionada y descarta inmediatamente la de la pareja no seleccionada.
- Se repiten una vez más los pasos 1 a 6.

Los Personajes, cuyas cartas de Iniciativa han sido seleccionadas, conforman los Equipos que disputarán el escenario.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del AGL. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales.

Los Escenarios Oficiales AGL para esta temporada son:

- Asalto
- Tierra Quemada
- Rey de la Colina
- Blitz
- Masacre
- Captura la Bandera
- Witch Land
- Danza Frenética
- Broken Land
- Puertas de Fuego

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace:

<https://otm.corvusbelli.com>

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email

tournament@corvusbelli.com

AGL: REGLAS DE LIGA STANDARD

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todas las Ligas deben cumplir las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de Liga para el AGL. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Liga, jugando partidas de 1 contra 1.

ALINEACIÓN INICIAL

Cada jugador debe formar una Alineación Inicial antes de la Liga. El jugador no podrá utilizar ningún Personaje que no aparezca en esta Alineación Inicial a lo largo de esta Liga.

Hay diferentes maneras de elegir la Alineación Inicial, dependiendo de los Mods de Liga que haya elegido el Organizador. Más información en 'Mods de Liga', más abajo.

ELECCIÓN DEL PATROCINADOR O NACIÓN

Cada jugador debe elegir un Patrocinador de entre los que tenga disponibles antes del Torneo. Todos los jugadores tienen acceso a los tres Patrocinadores Básicos, y pueden desbloquear los Patrocinadores Especiales como premio por su desempeño en los eventos oficiales de Aristeia! El reiterado uso de ciertos Personajes permite a los jugadores desbloquear el apoyo de las grandes naciones de la Esfera Humana.

Los jugadores sólo pueden elegir o un Patrocinador Especial si han conseguido desbloquearlo en su perfil AGL o una nación que les apoye.

Los jugadores **no pueden** cambiar de Patrocinador o de nación durante la Liga.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador o Nación y su Alineación Inicial.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda para poder mostrarlas al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE LIGA

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

| Participantes | Rondas de Torneo |
|---------------|------------------|
| 4-8 | 3 |
| 9-16 | 4 |
| 17+ | 5 |

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE LA LIGA

Durante una Liga, la clasificación se determina en función de los llamados **Puntos de Liga**.

Los *Puntos de Liga* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Victoria* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

| Tipo de Victoria | Puntos de Liga | Diferencia de Puntos de Victoria |
|------------------|----------------|---|
| Victoria Total | 3 | Diferencia de 5 o más Puntos de Victoria. |
| Victoria | 2 | Diferencia de 4 o menos Puntos de Victoria. |
| Empate | 1 | Diferencia de 0 Puntos de Victoria. |
| Derrota | 0 | Diferencia negativa de Puntos de Victoria. |

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 *Puntos de Victoria* durante la misión de esta Ronda de Liga mientras que el Jugador B obtiene 3 *Puntos de Victoria*. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 *Puntos de Victoria* ($7-3=4$) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de *Puntos de Victoria* negativa ($3-7=-4$).

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminada la Liga, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del Liga es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Liga* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria* acumulados a lo largo de la Liga.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la cantidad de *Frag*s.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Liga, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Liga se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Liga* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Victoria* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Liga*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de *Frag*s obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Liga*, *Puntos de Victoria* y de *Frag*s, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Victoria* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en esta Liga.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores de la Liga es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Liga. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 *Puntos de Liga*), 0 *Puntos de Victoria* y 0 *Frag*s.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en la misma Liga.

En la primera Ronda de Liga se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Liga será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Liga.

Una vez finalizada la última Ronda de Liga, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los *Puntos de Victoria* que ha conseguido durante la Liga.
2. Multiplica el total por el número de Rondas de la Liga.
3. Divide el total entre el número de Rondas de Liga que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas de la Liga), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Victoria* totales al final de la Liga para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los *Frag*s.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada jugador deberá presentar una Alineación Inicial de ocho Personajes para el evento.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de la lista. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento.

ELECCIÓN DEL EQUIPO AL INICIO DE CADA RONDA DE LIGA

Una vez los jugadores han sido emparejados para empezar una Ronda de Liga y se les ha anunciado qué Escenario van a jugar, deben formar sus Equipos a partir de sus Listas de Personajes iniciales. Para formar los equipos, los jugadores seguirán los siguientes pasos:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda o un dado, quién de los dos será el jugador A o **Jugador Inicial**. El otro jugador será el B.
Por ejemplo: Max y Catia acuerdan que Max lance un dado. Max elige 1 y Catia cara plana. El resultado del dado es de cara plana, por lo que Catia es el Jugador A, y por tanto, Max será el Jugador B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
6. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

FORMAR LOS MAZOS

Una vez formados los dos equipos, los jugadores deben formar sus Mazos de Tácticas en secreto. En cada ronda de torneo, pueden seleccionar las 10 Tácticas de tipo General de la Caja Básica, las 10 Tácticas de tipo General del mazo TComm o las 10 Tácticas de tipo General del mazo Sterling Forge. Los jugadores no pueden mezclar Tácticas de estos tres mazos. Las 10 Tácticas de tipo General deben estar numeradas del #009 al #018.

A continuación, también **en secreto**, eligen dos Tácticas de cada uno de sus Personajes elegidos para formar el Mazo de 18 Tácticas.

MODS DE LIGA

Hay cinco Mods de Liga disponibles para los Organizadores, que pueden elegir emplear más de uno al mismo tiempo, siempre y cuando el Mod elegido no especifique alguna incompatibilidad.

MDD AGL MANAGER

Con AGL MANAGER podrás vivir la experiencia completa de ser el Manager de un equipo de Aristeia!. Empezando desde cero, hasta llegar a las grandes ligas de la Esfera Humana.

Lleva a tus Aristos al éxito, haz nuevos fichajes, enamora a la audiencia y alázate como campeón de Ordalía. ¡Ha llegado el momento de demostrar lo que vales!

Este Mod de Liga no es compatible con ningún otro Mod. Al seleccionar este Mod, la Liga se jugará con las siguientes reglas.

FORMATO Y RONDAS

En este formato de Liga no se aplicarán los patrocinadores que se hayan desbloqueado previamente.

En este formato se enfrentan 4 o más jugadores entre 2 y 8 jornadas, jugando partidas de 1 contra 1.

ALINEACIONES INICIALES

Cada jugador debe elegir una de las cuatro Alineaciones Iniciales antes de empezar la Liga. Dicha elección se mantendrá hasta el final de esta.

El jugador no podrá utilizar ningún otro Personaje que no aparezca en esta Alineación Inicial, hasta que no lo contrate en el Mercado de Fichajes.

| EQUIPO VERDE | EQUIPO NARANJA | EQUIPO ROJO | EQUIPO AZUL |
|-------------------|----------------|-------------------|-------------|
| hEXx3r | Wild Bill | Miyamoto Mushashi | Wild Bill |
| Miyamoto Mushashi | 8-Ball | Gata | Maximus |
| Maximus | Gata | Parvati | Major Lunah |
| Major Lunah | Parvati | 8-Ball | hEXx3r |

AUDIENCIA

La Audiencia es la moneda y el motor que mueve el sistema de AGL MANAGER.

Esta se puede invertir para contratar nuevos Aristos en el Mercado de Fichajes, obtener Patrocinadores o adquirir Equipaciones para mejorar tu equipo.

La Audiencia se gana al finalizar cada partida y se puede utilizar antes de empezar la siguiente Ronda.

Cada Punto de Victoria equivale a un Punto de Audiencia y cada dos Fraqs, equivalen a un Punto de Audiencia.

Así mismo, dependiendo del resultado final de la partida, se obtendrán dos puntos de Audiencia por cada Victorial Total. Un punto de Audiencia por Victoria y dos puntos de Audiencia por Derrota.

| AUDIENCIA | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 Punto de Victoria | 1 Punto de Audiencia |
| 2 Fraqs | 1 Punto de Audiencia |
| Victoria Total | 2 Puntos de Audiencia |
| Victoria | 1 Punto de Audiencia |
| Derrota | 2 Puntos de Audiencia |

No es necesario utilizar todos los puntos de Audiencia entre Ronda y Ronda. La Audiencia no utilizada se acumula hasta que se consume en las diferentes mejoras.

MERCADO DE FICHAJES

El Mercado de Fichajes es el lugar donde contratar nuevos Aristos con la Audiencia ganada durante la Liga.

Una vez contratado un Aristo, este empieza a formar parte de la Alineación inicial.

La Audiencia necesaria para contratar a un nuevo Aristo está reflejada en el Caché de cada uno de ellos.

Es posible rescindir el contrato de un Aristo. Si se decide cancelar el contrato de un personaje, este dejará de formar parte de la Alineación Inicial y se recuperará la mitad de la Audiencia invertida en contratarle.

ARISTOS

| ARISTO | CACHÉ | ARISTO | CACHÉ |
|-------------------|-------|--------------------------|-------|
| Maximus | 10 | Gata | 16 |
| Miyamoto Mushashi | 16 | Major Lunah | 6 |
| 8-Ball | 6 | Parvati | 10 |
| Wild Bill | 16 | hEXx3r | 16 |
| Hannibal | 10 | Padre-Inquisidor Mendoza | 10 |

| | | | |
|----------------|----|--------------|----|
| Valkyrie | 16 | Murtair | 4 |
| Laxmee | 16 | Kozmo | 16 |
| Señor Massacre | 10 | Toawu | 4 |
| Dart | 6 | Oberon | 4 |
| Bixie | 4 | Shona Carano | 6 |
| Prysm | 10 | Koorie Queen | 4 |
| Eclipse | 4 | Final Boss | 4 |
| Bachmann | 6 | Gaia | 6 |
| Hammerhead | 10 | Fiddler | 10 |
| Hippolyta | 10 | Axl Steel | 10 |

PATROCINADORES

El apoyo de los Patrocinadores se consigue mediante Audiencia.

Durante la Liga se puede conseguir el apoyo de varios Patrocinadores, de ser así, antes de la Ronda de Liga se debe elegir un Patrocinador, de entre aquellos que se tenga disponibles, para beneficiarse de sus efectos durante esa partida.

| PATROCINADOR | COSTE DE AUDIENCIA | EFEECTO |
|--------------|--------------------|--|
| Oxyd | 4 | No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Al principio de la partida, roba 5 Tácticas en vez de 4 |
| Aigletech | 5 | Puedes hacer un segundo Mulligan al inicio de la partida. |
| Accesstel | 5 | Al inicio de la partida puedes hacer Mulligan sólo de las cartas que selecciones. |
| Tequian PSN | 5 | No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Al principio de la partida roba 6 Tácticas en vez de 4. Selecciona 2 Tácticas y coloca cada una en la parte superior o inferior de tu Mazo. |
| Shangmei | 3 | Puedes elegir quién de los dos jugadores será el Jugador Inicial (o jugador A) durante la elección de equipo. Durante el paso de Despliegue del escenario, se considera que tú eres el Underdog. Si ambos jugadores tienen a Shangmei como patrocinador se anulan sus Efectos. |

EQUIPACIONES

Las Equipaciones permiten mejorar las capacidades de tu equipo antes y durante la partida.

Algunas Equipaciones son de un solo uso, una vez utilizadas, no se puede volver a utilizar hasta volver a adquirirlas.

| EQUIPACIÓN | COSTE DE AUDIENCIA | EFEECTO |
|------------------------------|--------------------|--|
| Vestuarios con Jardín Zen. | 14 | Tus cartas de Concentración sustituyen su texto por: Añade 🟡+! a la Tirada. |
| HoloVisores K3-PL3R. | 14 | Tus cartas de Apuntar sustituyen su texto por: Añade 🟡+★ a la Tirada. |
| Nanoprotecciones de Tesseum. | 14 | Tus cartas Esquiva sustituyen su texto por: Añade 🟡+🛡 a la Tirada. |
| "The show must go on" | 14 | Tu carta La suerte del campeón sustituye su texto por: Puedes repetir el lanzamiento de uno de tus dados y añadir a la tirada ★ o 🛡 o !. |
| Análisis Táctico Avanzado. | 14 | Tu carta de Coger aliento sustituye el texto por: Roba 3 Tácticas y coloca una de ellas en la parte inferior de tu Mazo. |
| Protección jurídica. | 14 | Tu carta ¡NO! Sustituye el texto por: Anula los Efectos de la Táctica del rival. Esta carta no puede ser Anulada por la Táctica ¡NO! del rival. |
| Auxiliar de enfermería. | 10 | (Una vez por partida) Puedes descartar una Táctica para retirar un Estado de un Personaje, incluso si este está en el Banquillo. |
| Mascota de Equipo. | 6 | (Una vez por partida) Cuando vayas a entregar el marcador de Underdog, puedes mantenerlo en tu posesión para la siguiente Ronda. |
| Noche de juerga. | 8 | (Un sólo uso) Después de elegir al Jugador Inicial, puedes vetar un Personaje de la Alineación del rival antes de formar los Equipos. Esta Equipación sólo se puede utilizar cuando el rival tenga más de cuatro Aristos en su Equipo. |

MOD REINA KOORIE

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de la Liga, después de elegir al Jugador Inicial, los jugadores vetan un Personaje de la Alineación Inicial de su rival antes de formar los Equipos:

1. El jugador A veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador B.
2. El jugador B veta un Personaje de la Lista de Personajes iniciales del jugador A.

Una vez ambos jugadores han elegido y vetado un Personaje de la Alineación Inicial de su rival, se escogen los Personajes tal como se describe en la sección "Formación de los Equipos" más arriba.

MOD ZLAVIN

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, a la hora de formar sus Equipos, los jugadores bloquean los Personajes que escogen, de manera que ya no están disponibles para su rival.

MOD CIRCUITO AGL

El Organizador escoge un único estadio en el que se celebrará el evento. Cada estadio ofrece un efecto o regla de juego disponible para todos los Jugadores del evento en cada Ronda de Torneo:

STADION TUNGUSKA | NÓMADAS

Todos los Personajes ganan 1 Punto de Movimiento adicional al ejecutar la Acción Mover.

SAIF TRADERS | HAQQISLAM

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Elimina una ficha de Estado que tengas asignada.

OMADON ARENA | NEOTERRA

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden repetir el lanzamiento de cualquier número de dados de una Tirada en los que no se haya obtenido ningún Símbolo.

SHAOSHANG-T (ESTADIO DE SHAOSHANG) | YU JING

Todos los Personajes tienen acceso al Cambio general:

 : Roba 1 Táctica.

NOVVY BANGKOK | BORDE DE LA HUMANIDAD

Ambos jugadores comienzan la partida con una reserva de Símbolos: ★, 🛡️ y ! (se recomienda utilizar las fichas publicadas en Soldiers of Fortune, Human Fate y Legendary Bahadurs).

Durante cualquier Tirada que haga un jugador, podrá añadir al resultado los símbolos que quiera de su reserva de Símbolos después de lanzar los dados y antes del paso de Bloqueo Crítico.

Después de resolver el Resultado de la Tirada, los Símbolos añadidos a la Tirada (incluso si han sido anulados o retirados) pasan a la reserva del oponente.

MOD PETISO

Este Mod es incompatible con los Mods Zlavin y Reina Koorie. La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda del Torneo, después de elegir al Jugador Inicial, ambos jugadores mezclan en secreto y al azar las cartas de Iniciativa de sus ocho Personajes y forman un mazo que colocan boca abajo en frente suya.

Los pasos a seguir para formar los Equipos son:

1. Ambos jugadores roban las dos primeras cartas de sus mazos de Iniciativa y las colocan boca abajo enfrentadas a las del oponente, formando dos parejas mixtas (una carta de cada jugador por pareja):
Pareja Mixta 1: A1-B1
Pareja Mixta 2: A2-B2
2. Los jugadores voltean las cuatro cartas de Iniciativa.
3. El Jugador Inicial (jugador A) elige qué pareja mixta de Personajes enfrentados jugará el escenario. Cada jugador recoge su carta de Iniciativa de la pareja seleccionada y descarta inmediatamente la de la pareja no seleccionada.
4. Ambos jugadores roban las dos siguientes cartas de sus mazos de Iniciativa y las colocan boca abajo enfrentadas a las del oponente formando dos nuevas parejas mixtas.
5. Los jugadores voltean las cuatro cartas de Iniciativa.
6. El Jugador B elige qué pareja mixta de Personajes enfrentados jugará el escenario. Cada jugador recoge su carta de Iniciativa de la pareja seleccionada y descarta inmediatamente la de la pareja no seleccionada.
7. Se repiten una vez más los pasos 1 a 6.

Los Personajes, cuyas cartas de Iniciativa han sido seleccionadas, conforman los Equipos que disputarán el escenario.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del AGL. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales.

Los Escenarios Oficiales AGL para esta temporada son:

- Asalto
- Tierra Quemada
- Rey de la Colina
- Blitz
- Masacre
- Captura la Bandera
- Witch Land
- Danza Frenética
- Broken Land
- Puertas de Fuego

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace:

<https://otm.corvusbelli.com>

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email

tournament@corvusbelli.com

PATROCINADORES Y NACIONES

PATROCINADORES

Los Patrocinadores son un elemento importante de la AGL. Permiten a los jugadores perfilar sus estrategias y hacer valer la experiencia de sus equipos en la AGL.

Al inscribirse en un evento, el jugador podrá escoger un Patrocinador de entre aquellos que tenga disponibles para beneficiarse de sus efectos.

Más sobre cómo inscribirse en un evento aquí:

<https://aristeiathegame.com/blog/item/693-agl-101-guide-for-agl-aspirants>

Esta tercera temporada, los Patrocinadores se irán desbloqueando como Logros. Una vez un equipo consiga desbloquear un Patrocinador, podrá contar con él hasta el final de la temporada.

VISSIORAMA

A causa del incidente #DownWithVissiorama, que enfrentó a la estrella hEXx3r -y los equipos con patrocinio de origen nómada- con Vissiorama, la cadena ha decidido no tomar parte activa como patrocinador en la AGL, excepto para ayudar a aquellos equipos que dan sus primeros pasos en la AGL.

Más sobre #DownWithVissiorama:

<https://aristeiathegame.com/blog/item/629-down-with-vissiorama>

Todos los equipos podrán contar con el patrocinio de Vissiorama para los dos primeros eventos en que participen. No importa si Vissiorama es seleccionado o no en estos dos primeros eventos, para el tercer evento el equipo no podrá contar con él.

LISTA DE PATROCINADORES

| NOMBRE | ¿CÓMO SE CONSIGUE? | EFECTO |
|------------------------|---|--|
| Vissiorama | Disponible para los dos primeros eventos. | Tu oponente no puede aplicar el Efecto de su patrocinador o apoyo de nación. |
| Keller Resources | Siempre está disponible. | Sin efectos. |
| Oxyd | Siempre está disponible. | No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Al principio de la partida roba 6 Tácticas en vez de 4. Selecciona 2 Tácticas y coloca cada una en la parte superior o inferior de tu Mazo. |
| Aigletech | Ser el que más Puntos de Victoria ha ganado durante un evento. | Puedes hacer un segundo Mulligan al inicio de la partida. |
| Accesstel | Ser el que menos Frags ha sufrido durante un evento. | Al inicio de la partida puedes hacer Mulligan sólo de las cartas que selecciones. |
| Tequian PSN | Ser el que ha causado más Frags en un evento. | No puedes hacer Mulligan al inicio de la partida. Al principio de la partida, roba 5 Tácticas en vez de 4. |
| Shangmei | Ser el que ha causado menos Frags en un evento. | Puedes elegir quién de los dos jugadores será el Jugador Inicial (o jugador A) durante la elección de equipo. Durante el paso de Despliegue del escenario, se considera que tú eres el Underdog. Si ambos jugadores tienen a Shangmei como patrocinador se anulan sus Efectos. |
| Compass Transportation | Ser el que menos Puntos de Victoria ha conseguido en un evento. | Durante la Formación de los Equipos de una ronda, después de elegir al Jugador Inicial, puedes vetar un Personaje de la Alineación Inicial de tu rival. |

CONSEGUIR EL APOYO DE UNA NACIÓN

Aristeia! es un escaparate, no sólo para las megacorporaciones industriales o las grandes fortunas, sino también para las naciones de la Esfera Humana que, con su apoyo a aristos como Maximus en el caso de PanOceania, lanzan mensajes políticos a sus ciudadanos y a sus rivales.

Un equipo puede conseguir el apoyo de una nación alineando repetidamente a alguno de los aristos que procedan de dicha nación, demostrando así su afinidad. A cambio, los cargos más influyentes de la nación moverán los hilos para allanar el camino al éxito del equipo que lleva por estandarte uno de sus luchadores icono.

Al inscribirse en un evento, el jugador podrá seleccionar uno de sus patrocinadores disponibles o uno de los apoyos de nación disponibles. Puede considerarse, por tanto, que los apoyos son patrocinios nacionales.

EFEECTO

El apoyo de una nación garantiza que uno de sus aristos presente en el equipo del jugador no podrá ser vetado ni bloqueado de ninguna forma. Cada ronda del evento, antes de comenzar con la Formación de los Equipos, el jugador debe seleccionar el Personaje de su Alineación Inicial que se beneficiará del apoyo de la nación con la que está participando.

El apoyo de la nación escuda al Personaje frente al patrocinador Compass Transportation y los Mods Zlavin y Koorie.

| NACIÓN | ¿CÓMO SE CONSIGUE? | EFEECTO |
|------------|--|---|
| PanOceania | Haber jugado al menos 8 rondas con Eclipse, Koorie Queen ó Shona Carano. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Maximus, Gata, Hannibal, Valkyrie, Dart, Prysm, Shona Carano, Koorie Queen, Padre-Inquisidor Mendoza, Eclipse ó Gaia. |
| Yu Jing | Haber jugado al menos 8 rondas con Táowù ó Bixié. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Táowù, Bixié ó Kozmo. |
| Ariadna | Haber jugado al menos 8 rondas con Murtair. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Wild Bill ó Murtair. |
| Haqqislam | Haber jugado al menos 8 rondas con Bachmann. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Major Lunah, Bachmann ó Hammerhead. |
| Nómadas | Haber jugado al menos 8 rondas con Final Boss ó 8-Ball. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Final Boss, 8-Ball, Fiddler, Laxmee, Señor Massacre ó hEXx3r. |
| ALEPH | Haber jugado al menos 8 rondas con Oberon. | Protege de veto o bloqueo a uno de estos Personajes: Oberon, Parvati, Miyamoto Mushashi ó Hippolyta. |

AGL: REGLAS DE EVENTO OPEN

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los eventos Open deben cumplir las Normas Básicas del AGL.

FORMATO DEL EVENTO

Este formato está pensado para eventos informales del AGL. El organizador es libre de ajustar el número de participantes y rondas a las necesidades del evento y los jugadores.

HOJA DE CONTROL

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control. En esa Hoja debe anotar su nombre, su Corvus PIN, su Patrocinador/ Nación (si lo hubiera) y su Alineación Inicial (si la hubiera).

Durante el evento, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda. Además, en esta hoja se debe anotar la composición del equipo y del mazo de Tácticas de cada Ronda.

NÚMERO DE RONDAS

Recomendamos un número de Rondas en función de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

| Participantes | Rondas de Torneo |
|---------------|------------------|
| 4-8 | 3 |
| 9-16 | 4 |
| 17+ | 5 |

Este número de Rondas es sólo una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo.

CLASIFICACIÓN Y EMPAREJAMIENTOS DURANTE EL EVENTO

Recomendamos hacer uso de los **Puntos de Torneo**, explicados en los apartados de Torneo y Liga. El Organizador es libre de decidir la forma en que quiere gestionar los emparejamientos durante el evento y los parámetros a tener en cuenta para decidir la Clasificación Final.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Recomendamos hacer uso de la regla de Byes para Torneo y Liga, pero el Organizador es libre de gestionar un número impar de jugadores de la forma que estime oportuna para el evento.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

El Organizador puede decidir cualquier formato para la formación de las listas de Personajes.

MODS DE TORNEO

Además de los Mods de Torneo Estándar, el Organizador puede elegir uno o más de los siguientes Mods de Torneo Open. Se recomienda respetar las posibles incompatibilidades entre ellos.

MOD VASSILY

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, después de que ambos jugadores hayan formado sus Equipos, cada jugador crea un pequeño mazo con las cuatro cartas de Iniciativa de los Personajes que ha elegido. Después, cada jugador puede reemplazar en secreto una de esas cartas de Iniciativa en su mazo por la de otro Personaje. Por último, ambos jugadores revelan sus cartas de Iniciativa. Esa será la composición final de sus Equipos.

MOD CARANO

Este Mod de Torneo no es compatible con ningún otro Mod. La Alineación Inicial consta de cuatro Personajes. Los jugadores **no pueden** cambiar los Personajes elegidos para formar sus Equipos en todo el Torneo. Aún así, pueden cambiar las Tácticas elegidas para formar sus mazos al inicio de cada Ronda del Torneo.

MOD SEMY

La Alineación Inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, los jugadores formarán los equipos de sus rivales siguiendo los mismos pasos listados en la sección 'Formación de los Equipos'. Para hacerlo, cada vez que un jugador deba elegir un Personaje, lo elige de entre la Alineación Inicial de su rival.

MOD FINAL BOSS (SEMY 2.0.)

FORMAR LOS EQUIPOS

La Alineación inicial consta de ocho Personajes. Al inicio de cada Ronda de Torneo, cada jugador conforma un equipo de seis Personajes. El sistema de selección queda de la siguiente forma:

1. Elegir al Jugador Inicial. Los jugadores determinan al azar, lanzando una moneda, quién de los dos será el jugador A. El otro jugador será el B.
2. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
3. El jugador B elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
4. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
5. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes

iniciales.

6. El jugador A elige dos Personajes de su Lista de Personajes iniciales.
7. El jugador B elige dos Personaje de su Lista de Personajes iniciales.
8. El jugador A elige un Personaje de su Lista de Personajes iniciales.

ZONA DE RESERVA

Cada Jugador designará una zona junto a su Panel de Control en la que colocará las miniaturas y cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes de su Equipo que no estén en juego en cada momento.

UNDERDOG

Para decidir el Underdog, cada jugador suma las ♠ Iniciativas de sus seis Personajes.

FORMAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Los mazos de Tácticas siguen siendo de 18 Tácticas, compuestos por las 10 Tácticas Generales (009 a 018) y 8 Tácticas procedentes de los Personajes seleccionados, con la restricción de que cada Personaje no puede aportar más de 2 Tácticas al mazo. Es posible, por tanto, seleccionar un Personaje y que éste no aporte Tácticas al mazo.

DESPLIEGUE

Los jugadores despliegan como indique el escenario, dejando dos Personajes sin desplegar. Estos Personajes se convierten en los reservas al finalizar el Despliegue. Las miniaturas y las cartas de Personaje e Iniciativa de los Personajes reservas se colocan en la Zona de Reserva.

SUSTITUCIONES

Al inicio del Paso de Nanotratamiento, durante la Fase de Recuperación de cada Ronda, los Jugadores pueden intercambiar cualquier número de Personajes en Zona de Reserva por Personajes que estén en la Enfermería.

Cuando un Personaje de la Zona de Reserva reemplaza a otro en Enfermería, intercambia sus miniaturas, así como sus cartas de Personaje e Iniciativa. La carta de Iniciativa del Personaje entrante se coloca boca arriba en la Escaleta en la misma posición que la del Personaje saliente.

Los Personajes entrantes recibirán, por tanto, el Estado -2 ⚡ al pasar a Banquillo durante este Paso.

PEDIR EL CAMBIO

Una vez por Ronda, los Jugadores pueden sustituir voluntariamente a uno de los Personajes de su Equipo al final de la fase de estados de su activación y que estén en el HexaDome para intercambiarlo por alguno de los que tengan en Zona de Reserva. No se puede sustituir a un Personaje si está en Contacto con un Enemigo.

Pasos a seguir para sustituir a un Personaje por otro en Zona de Reserva:

1. Coloca al Personaje sustituido en la Zona de Reserva.
2. Retira todas las fichas de Estado, Heridas y Marcadores de la carta de Personaje.
3. Retira de otros Personajes las fichas de Provocado del Personaje sustituido.
4. Retira todas las fichas de Humo del Personaje sustituido que hubiese en el HexaDome.
5. El rival roba una Táctica.
6. El rival gana los mismos Puntos de Victoria que el escenario otorgue por enviar Personajes a la Enfermería
7. Selecciona un Personaje de la Zona de Reserva y colócalo en la Enfermería.
8. Intercambia las cartas de Personaje e Iniciativa del Personaje sustituido por las del Personaje que entra en juego en su lugar.

MOD SEMY 3.0.

Los jugadores deberán presentar para el evento una Alineación Inicial de 4 Personajes por ronda del evento (por ejemplo: para un torneo de 4 rondas: 16 Personajes).

Los 4 Personajes que seleccione un jugador para disputar una ronda quedarán descartados para el resto del torneo. Es decir, los jugadores elegirán sus Equipos de entre 12 Personajes para la primera ronda; para la segunda ronda deberán elegir de entre los 8 Personajes que no fueron seleccionados en la primera; y deberán jugar la última ronda con los 4 Personajes restantes.

MOD ISSEL

Antes de dar comienzo a la primera ronda, se crean grupos de 3 ó 4 jugadores (preferiblemente 4). Cada grupo forma un mazo con las cartas de Iniciativa de todos los Personajes de Aristeia! y lo mezcla boca abajo. A continuación, se reparten 8 cartas a cada jugador.

Cada jugador debe seleccionar una carta de Iniciativa y pasar el resto de su mano al jugador a su derecha. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores tengan una Alineación Inicial de 8 Personajes con la que jugarán todo el torneo.

MOD SUAZO

Mod diseñado para organizar torneos por equipos.

El Organizador hará una selección de 24 Personajes para el torneo (se recomienda hacerlo al azar). Los jugadores se agrupan en equipos de 3 miembros. Cada equipo repartirá los 24 Personajes del torneo entre sus miembros (8 para cada uno) de forma que cada jugador forme su Alineación Inicial con 8 Personajes que no pueden repetirse con los escogidos por sus compañeros de equipo. Las Alineaciones Iniciales son públicas durante todo el evento.

En cada ronda se enfrentan equipos enteros de jugadores:

1. Se determina con el lanzamiento de un dado Negro cuál de los dos equipos será el equipo A.
2. El equipo A forma el primer emparejamiento seleccionando uno de sus jugadores y uno del equipo rival.
3. El equipo B forma el segundo emparejamiento seleccionando uno de sus jugadores y uno del equipo rival.
4. El tercer emparejamiento lo forman los jugadores no seleccionados de ambos equipos.

Los Puntos de Torneo se obtienen en función de los resultados de los miembros del equipo:

- Por cada Victoria de un miembro del equipo: 2 Puntos de Torneo.
- Por cada Empate de un miembro del equipo: 1 Punto de Torneo.
- Por cada Derrota de un miembro del equipo: 0 Puntos de Torneo.

En caso de empate entre equipos, se suman los Puntos de Victoria de todos los miembros de cada equipo y se comparan totales. Si persiste el empate, se suman los Frags por equipo y se comparan totales.

MOD RANDY

Los jugadores añaden las 8 Tácticas que deseen de sus 4 Personajes a sus Mazos de Tácticas. No están limitados a seleccionar 2 Tácticas por Personaje, sólo al total de 8. Por ejemplo: un jugador puede seleccionar 3 Tácticas de un Personaje, 4 de un segundo, 1 de un tercero y ninguna del cuarto.

MOD CROEPOEK

Variante del Mod Reina Koorie. Cada jugador impone un -IPV a un Personaje de la Alineación Inicial del rival en vez de vetarlo. Si el Personaje acaba siendo seleccionado, su jugador obtendrá un Punto de Victoria menos cuando puntúe por primera vez en el escenario. No importa qué Personaje consiga los Puntos de Victoria.

El Punto de Victoria debe sustraerse al final del paso Comprobar Objetivos de la Fase de Objetivos de la Ronda. Esto quiere decir que sucede antes de Comprobar Fin de Partida y Entregar el Marcador de Underdog.

Por ejemplo, Max impone el -IPV a la Gata de su rival, Catia. Durante el transcurso del escenario Asalto, Catia consigue 3 Puntos de Victoria con Valkyrie. Como tiene el -IPV de Gata, sólo obtiene 2PV. Aunque Catia siga obteniendo más Puntos de Victoria, el -IPV no se vuelve a aplicar.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo un Escenario Oficial o inventado. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas de Personajes iniciales. En el caso de los escenarios inventados, el Organizador debe publicar los detalles de cada escenario en el anuncio del evento.

PUNTUACIÓN AGL

Cada jugador verá modificada su Puntuación AGL dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación AGL del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del AGL.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking AGL, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Eventos Oficial, accediendo al siguiente enlace:

<https://otm.corvusbelli.com>

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email tournament@corvusbelli.com