



# TORNEO WARHAMMER 40000 ORDO NAVARRORUM “LOS ÚLTIMOS DE AMAIUR VI”



## LUGAR Y FECHA

El torneo tendrá lugar el sábado 24 de junio de 2023 en la sede de Ordo Navarrorum en la C/Lekoartea Nº 15, en Berriozar (Navarra).

## INSCRIPCIÓN

La inscripción tendrá un coste de 15€ por persona, siendo el 90% del importe total para premios y sorteos y el 10% restante para abonar a la comisión de actividades de Ordo Navarrorum. Hay 24, ampliable siempre que seamos pares. El plazo de inscripción se abrirá el 15 de mayo a las 00:00 y se cerrará el día 1 de junio a las 23:59. Para inscribirse deberéis enviar la ficha correspondiente a [actividades@ordonavarrorum.com](mailto:actividades@ordonavarrorum.com) en el que pondréis, vuestro nick de bcp en el asunto. Podréis encontrar esta ficha en el artículo correspondiente en nuestra pagina web [www.ordonavarrorum.com](http://www.ordonavarrorum.com).

Tras ello, recibirás un correo electrónico dándote luz verde a abonar la inscripción correspondiente para lo cual tendrás un plazo de una semana. De no abonarse la inscripción en el plazo antes mencionado tu plaza podrá ser ocupada por otro jugador que abone la inscripción antes que tú siempre y cuando se te haya pasado ya el plazo dado. El importe de la inscripción no será devuelto bajo ninguna circunstancia si la plaza no es ocupada por otra persona.

## SISTEMA Y FORMATO

El sistema al que se jugará será Warhammer 40000 9ª edición, Capítulo aprobado Pack de misiones Gran Torneo 2023 Arcas del augurio.

Las listas deberán tener un límite máximo de 2000 puntos, organizadas en ejércitos veteranos siguiendo restricciones juego equilibrado del Capítulo aprobado Pack de misiones Gran Torneo 2023 Arcas del augurio descritas en el punto 2 de la secuencia de cómo organizar un juego de Arcas del augurio. Las listas deberán enviarse en un solo documento (pdf, doc, docx, etc..) además, cada una individualmente en formato battlescribe .rosz antes del día 18 de Junio a las 00:00. Una vez validadas deberéis subirlas a la BCP (por web, no por la app)

El 23 de junio estarán visibles todas las listas del torneo, pudiendo adelantarse este plazo si se han realizado todas las correcciones antes de dicha fecha.

En las listas se deberá especificar claramente El Señor de la guerra, los poderes psíquicos, los diferentes rasgos de señor de la guerra y reliquias o equivalentes, así como cualquier estrategia pre-partida que se vaya usar y su correspondiente gasto en CP.

Todo el material actual de Games Workshop y Forge World para Warhammer 40.000 9ª Edición que haya salido hasta el final de fecha de entrega de listas puede ser utilizado para construir el ejército, incluidas, las Faqs vigentes, cualquier regla beta y el capítulo aprobado de la temporada en curso. No se permite Legends.

Se disputará a 3 rondas, el torneo se gestionará por un grupo de Whatsapp creado para el correcto funcionamiento y comunicación del torneo, es obligatorio formar parte de él mientras dure el torneo si quieres participar, se te agregará a este grupo una vez esta formalizada la inscripción. El torneo puntuará para ITC 2023 (si hubiera algún cambio al respecto debido a la nueva edición se os comunicará)

## PINTURA Y REPRESENTACIÓN

No es obligatorio llevar el ejército pintado, pero para que un jugador pueda puntuar por llevar el ejército pintado, todas las miniaturas de su ejército deben estar pintadas con al menos 3 colores y peana, además, todos los detalles deberán estar pintados. La imprimación cuenta como color. Las peanas transparentes como las de los gravíticos no tienen que estar pintadas. El pintado de peana puede consistir en textura sencilla, o un color sólido, o un material consistente, pero debe haber cohesión en todo el ejército.

Todas las miniaturas deben estar representadas fielmente con su equipo y armamento en un estándar razonable.

**TODAS LAS MINIATURAS DEBEN ESTAR MONTADAS, AQUELLO QUE NO ESTE MONTADO NO PODRÁ UTILIZARSE DURANTE LA PARTIDA, VAMOS A SER INFLEXIBLES CON ESTE TEMA ASI QUE POR FAVOR AHORRAROS EL PREGUNTARLO O PONER EN COMPROMISO A VUESTRO RIVAL.**

- Cuando se usan destacamentos que tienen miniaturas con diferentes Palabras Clave de sub-facción, debe ser posible distinguirlas claramente. Puede pintarse el reborde de la peana diferente, ponerles una gomita, alguna calcomanía o cualquier otro detalle en el pintado de la miniatura que se os ocurra siempre que cumpla con el requisito de distinguirse las de un destacamento del otro.
- Se permiten proxys. Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.

## HORARIOS

8:00	Todos en Ordo Navarorum
8:15 a 11:15	1ª partida
11:30 a 14:30	2ª partida
14:40 a 16:30	Comida
16:45 a 19:45	3ª partida
20:00	Entrega de premios

## PUNTUACIÓN Y EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos de la 1ª ronda se realizarán mediante sorteo, siendo a partir de la 2ª ronda por sistema suizo, estos emparejamientos serán automáticamente realizados por BCP, según los criterios aplicados por la organización siendo el registro de Victorias/Empates/Derrotas el criterio principal.

### Sistema de puntuación

Usaremos el sistema de puntuación del WTC, consistente en jugar cada partida usando la puntuación normal de Games Workshop, pero transformando la diferencia entre ambos jugadores a la siguiente tabla:

Diferencia de puntos Resultado ganador-vencedor	Puntos de batalla
0-5	10-10
6-10	11-9
11-15	12-8
16-20	13-7
21-25	14-6
26-30	15-5
31-35	16-4
36-40	17-3
41-45	18-2
45-50	19-1
51 o más	20-0

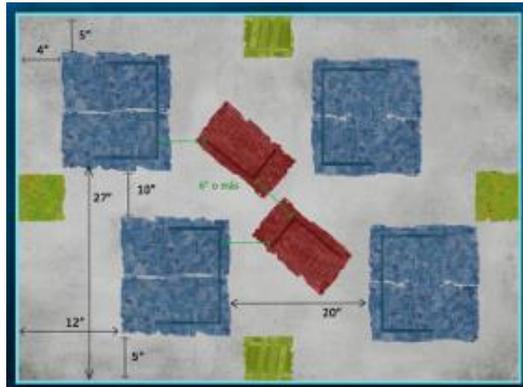
Concesiones o la no disputa de la partida se resolverá de la siguiente manera:

- La no disputa de la partida sin que ninguno de los dos rivales haya concedido o no haya una razón clara para que la organización de por perdida a uno de los dos jugadores la partida, se resolverá con la partida perdida para ambos jugadores.
- La concesión previa a la partida por uno de los dos jugadores se resolverá dando al ganador 70 puntos de victoria. El perdedor tendrá una puntuación de 0.
- La concesión durante la partida se resolverá como lo estipula el capítulo aprobado 2023 Arcas del augurio en el punto 16 de la secuencia de como jugar a Arcas del augurio.

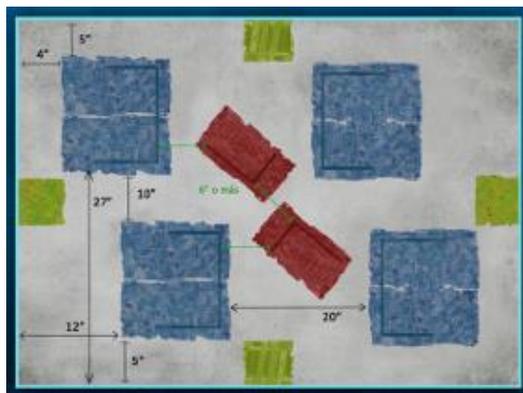
## MISIONES

Se jugarán las siguientes misiones descritas a continuación con el mapa de despliegue y colocación de escenografía adjunto:

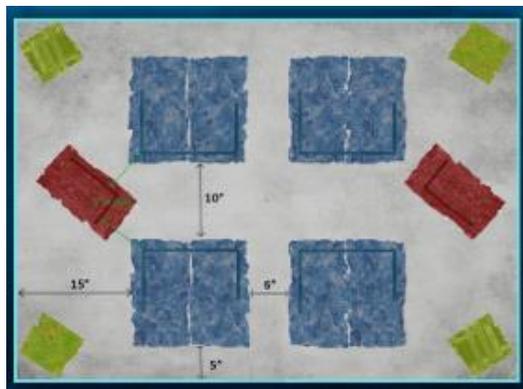
### Ronda 1: Asegurar artefactos perdidos (33)



### Ronda 2: Muerte y fervor (32)



### Ronda 3: Santuarios abandonados (21)



## ESCENOGRAFÍA

### Reglas de la escenografía Iberian Open 2023

Las piezas azules tienen una base de 12" x 12" pero se recomienda formarlas con dos bases de 12" x 6" para poder adaptarse a potenciales nuevas disposiciones de escenografía. Sobre la base hay paredes de ruina que obstruyen por completo la línea de visión y que tienen 5" o más de altura en alguno de sus puntos. Si no se dispone de escenografía que obstruya la línea de visión, se puede aplicar como regla de la casa que en las piezas azules las paredes están tapiadas por completo, aunque físicamente no lo estén. Sus reglas son, escalable, transitable, cobertura ligera, defendible y oscurecido.

Las piezas rojas tienen una base de 10" x 5". Sobre la base hay paredes de ruina que no obstruyen la línea de visión por completo, es decir, que deben tener huecos, agujeros, ventanas o puertas abiertas. Si no se dispone de escenografía de este tipo que tenga algún punto con 5" o más de altura, se puede aplicar como regla de la casa que la pieza es oscurecida, aunque no tenga la altura requerida por las reglas de Warhammer 40k. Sus reglas son escalable, transitable, cobertura ligera, defendible y oscurecido.

Las piezas amarillas tienen una base de 6" x 4". No tienen por qué ser paredes, pueden ser también cualquier otro tipo de escenografía del lejano futuro en que sólo hay guerra. Sus reglas son, escalable, cobertura densa, transitable, defendible y terreno difícil.

La pieza verde, exclusiva del mapa 3, tiene una base de 10" x 5". Sobre la base hay paredes de ruina que no obstruyen la línea de visión por completo, es decir, que deben tener huecos, agujeros, ventanas o puertas abiertas. Sus reglas son escalable, transitable, cobertura ligera y defendible.

Los marcadores de objetivo se pueden ubicar sobre las bases de la escenografía.