



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



## LUGAR Y FECHA

El torneo tendrá lugar a lo largo de los meses de octubre, noviembre y diciembre de 2024 y enero de 2025 en la sede de Ordo Navarrorum en la C/ Lekoartea Nº 15, en Berriozar (Navarra). Dará comienzo el 19 de octubre de 2024 a las 00:00 y finalizará el 19 de enero de 2025 a las 23:59. La fecha podría modificarse en caso de haber cercanía con la salida de algún codex con la fecha de inicio.

## 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 tantas plazas disponibles como socios de Ordo Navarrorum, si al cerrar el plazo de inscripción fuéramos impares se abriría una única plaza de inscripción para que alguien ajeno a Ordo Navarrorum pudiera apuntarse para poder estar pares. El plazo de inscripción se abrirá el 15 de septiembre a las 00:00 y se cerrará el día 30 de septiembre a las 23:59. Para inscribirse deberéis enviar un email a [actividades@ordonavarrorum.com](mailto:actividades@ordonavarrorum.com) en el que pondréis, vuestro nick de bcp, la facción que vais a usar (SOLO UNA), vuestro correo electrónico registrado en BCP, número de teléfono y club o asociación a la que pertenezcas.

Tras ello, recibirás un correo electrónico dándote luz verde a abonar la inscripción correspondiente para lo cual tendrá un plazo una semana una vez se le haya dado el ok desde la organización. 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 10ª edición, Capítulo aprobado Nexo Pariah. Las listas deberán tener un límite máximo de 2000 puntos, organizadas en ejércitos siguiendo las instrucciones de como reunir tu ejército descritas en las páginas 55 y 56 del reglamento básico de Warhammer 40.000. Las listas serán corregidas por el rival de la 1ª ronda teniendo que estar corregida si tuviera errores antes del comienzo de la partida de la 1ª ronda.

El 18 de octubre estarán visibles todas las listas del torneo.

En las listas se deberá especificar claramente El Señor de la guerra, las diferentes mejoras en caso de incluirlas, así como cualquier estratagema 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 10ª Edición puede ser utilizado para construir el ejército, incluidas, las Faqs vigentes, cualquier regla beta que hubiera en el momento del torneo y el capítulo aprobado del año en curso. Además, se permitirá todo el material que salga hasta, como mucho, la fecha del final de plazo para entregar las listas. 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, el enlace para acceder a él estará en la descripción del grupo de Whatsapp de Warhammer 40K de Ordo Navarrorum. El torneo puntuará para ITC 2024.

## PINTURA Y REPRESENTACIÓN

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 y dar sensación de acabado. 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 teniendo cierta flexibilidad siempre y cuando quede claro para los rivales y no dé lugar a equivoco. Consultar a la organización dudas al respecto.

**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.**

- Se permiten proxys. Consultar a la organización en caso de usar cualquier proxy o conversión.

**PARA OBTENER LOS 10 PUNTOS POR PINTURA ES OBLIGATORIO ENVIAR AL GRUPO DE WHATSAPP DEL TORNEO UNA FOTOGRAFÍA DEL EJERCITO DONDE SE APRECIEN BIEN TODAS SUS MINIATURAS, DE NO HACERLO NO SE PODRÁ SUMAR ESOS 10 PUNTOS A LA PUNTUACIÓN FINAL DE LA PARTIDA.**

## HORARIOS

Este es un torneo atípico en cuanto a horarios y fechas, así que se dejará total libertad para que los jugadores pacten el día y la hora para disputar su partida, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- 1- La 1ª partida se disputará entre el 19 de octubre y el 17 de noviembre, la 2ª partida entre el 18 de noviembre y el 15 de diciembre y la 3ª partida entre el 16 de diciembre y el 19 de enero de 2025. Estos plazos son relativos, si por lo que sea pudiera adelantarse la conclusión de cada ronda se hará.
- 2- La duración de la partida será de 3 horas incluyendo el despliegue, pero si ambos jugadores están de acuerdo pueden modificar la duración de la partida a su antojo para poder terminarla.

En la sede de Ordo Navarrorum habrá disponibles relojes de ajedrez para la disputa de las partidas, si uno de los dos contendientes quiere usarlos deberán usarse, tan solo si los 2 jugadores están de acuerdo en no usarlo se prescindirá de él. RECORDAR RESERVAR MESA EN EL EXCEL PARA ELLO, SOBRETUDO SI NECESITAMOS UN TIPO DE ESCENOGRAFIA CONCRETO

## 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. Si dos jugadores lo desean pueden retarse para la 1ª ronda, al hacer el sorteo de jugadores por BCP previamente al hacer la colocación de los retados, los jugadores se moverán ascendentemente en los emparejamientos.

### Sistema de puntuación

Usaremos el sistema de puntuación del Capítulo aprobado Nexo Pariah, consistente en jugar cada partida usando la puntuación normal de Games Workshop,

### Emparejamientos

Los emparejamientos (Pairings en BCP) se configurarán con este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Win Path - Random"

La clasificación (Placings en BCP) se configurará con este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Opponent Win % - Battlepoints"

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 2024 Nexo Pariah en el punto 14 de la secuencia de como jugar a Nexo Pariah. Se considerará que al enemigo le han sido eliminadas todas las miniaturas.

## MISIONES Y ESCENOGRAFÍA

Los mapas de escenografía siguen el Pariah nexus companion a efectos de que no hay medidas exactas sino aproximadas, con los marcadores de objetivos siendo pisables y el uso de ruinas en todos los elementos de escenografía.

These are the terrain layouts we use for balance and internal testing within the Warhammer Design Studio. We feel they reflect how a battlefield should look for balanced play in the current edition of Warhammer 40,000.

They are by no means the only way to set up a battlefield for balanced play, but represent a reliable starting point when in doubt. These layouts were designed with a few key principles in mind:

### RECOMMENDED MEASUREMENTS

For all of the battlefield recommendations we use a combination of three different sizes of area terrain outlines:

AREA TERRAIN SIZE	QUANTITY
6" x 4"	4
10" x 5"	2
12" x 6"	6

Using the area terrain outlines detailed above, all of the battlefield recommendations have preset measurements provided. This allows for organisers to easily set up the tables, or allow the players themselves to set up their own tables at the beginning of each round.

### OBJECTIVE MARKERS

Objective markers can and sometimes will be either hidden within terrain or placed in the open.

### USE OF RUINS

The following layouts primarily use the Ruins terrain feature. This efficiently achieves a good amount of line-of-sight blockage and cover appropriate for balanced games, thanks to the natural abstraction of line of sight within the rules for Ruins. Remember that a variety of terrain heights not only adds to the immersive nature of the battlefield, but is also important for line of sight and rules such as Plunging Fire. For organisers and players with a more robust terrain collection (especially elements that block true line of sight), incorporating features such as Woods, Barricades and Hills into your chosen layouts is perfectly acceptable.

### TERRAIN KEY – SUGGESTED TERRAIN HEIGHT

<b>MORE THAN 4"</b>	<b>2" OR LESS</b>
	

For model mobility purposes, we have shaded the area terrain outlines in the above colours to show our recommendations for how tall the terrain should be in each section.

Below are examples of Ruins terrain placements within area terrain sections, as well as icons that denote if connected area terrain outlines are a single area terrain section or separate area terrain sections when determining line of sight.

These height and Ruin placement guidelines help provide a balanced tournament experience; as organisers you are free to adjust this to suit your terrain collection.

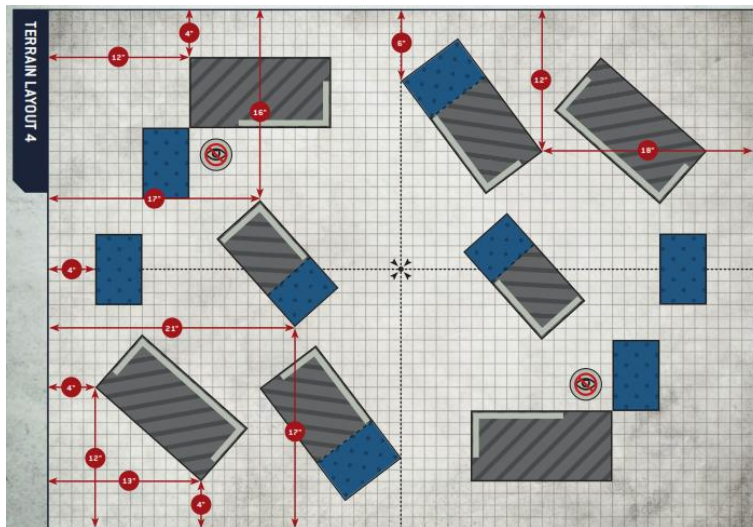
	<b>RECOMMENDED RUINS TERRAIN PLACEMENT</b>
	<b>SINGLE AREA TERRAIN SECTION</b>
	<b>SEPARATE AREA TERRAIN SECTIONS</b>

## MISIONES

Se jugarán las siguientes misiones descritas a continuación:

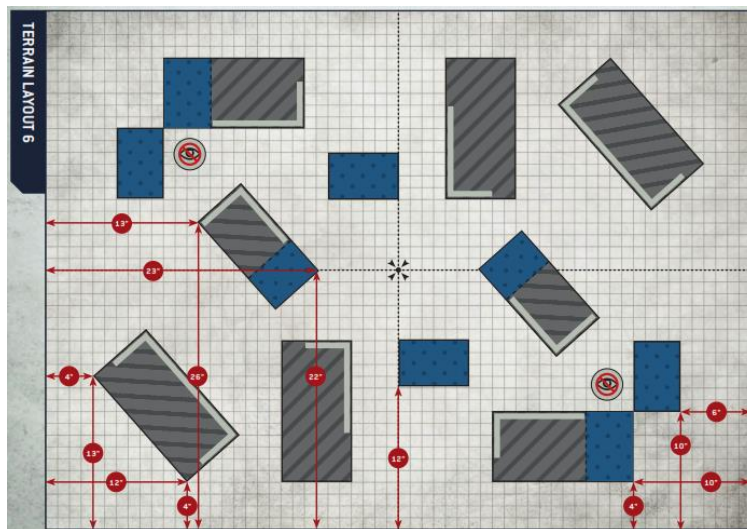
### Ronda 1

Misión L: Búsqueda y destrucción – Ocupar y mantener – suministros ocultos



### Ronda 2

Misión B: Punto crítico – Purgar al enemigo – Humo y espejismos



Ronda 3

Misión Q: Choque arrollador – Lanzamiento de suministros – Escalada vertiginosa

