

II Edición Torneo 40k “Padre Forjador”

Se utilizarán las reglas del reglamento de Warhammer 40K 8ª edición, Codex e Index de la propia edición, así como los cambios de las FAQs y Erratas (incluidas las BETA) elaboradas por GW. También se aplicarán los cambios de las BIG FAQ.

A continuación, se incluyen las bases complementarias para del torneo:

Bases del Torneo

El torneo constará de **3 partidas** de **3 horas**. Los organizadores irán avisando del tiempo restante pasada la primera y la segunda hora. En caso de que se acabará el tiempo y **aún faltará el turno de un jugador** para completar la **ronda**, se le concederían entre **5 y 10 minutos** de cortesía para jugar su turno, a discreción de los organizadores.

Se espera por parte de los participantes buenos modales, respeto y buena voluntad. Si algún jugador falta al respeto o muestra una conducta antideportiva, como hacer timing intencionadamente, se le dará un toque de atención, resultando en su expulsión en caso de recibir tres avisos.

En caso de duda, consultar a los organizadores para resolverla o mediar en el problema. Los organizadores contarán con las **Faqs, Erratas y demás material concerniente al juego** para consulta por parte de los jugadores.

Respecto a representatividad, somos muy comprensivos en ese aspecto, pero siempre hay unos mínimos. Por ejemplo, no habría problemas en usar Cadia como Tallarn, pero si en usar un Exterminador como Centurión. Es decir, mantened la proporcionalidad y las cantidades (dos plasmas por dos fusiones, sí. Tres plasmas por dos fusiones y un grav, no). No hace falta que los ejércitos estén pintados, no queremos cerrar las puertas a nadie.

La inscripción será de 10€ por participante, se permiten acompañantes. El pago se hará por ingreso a la cuenta 2095 0039 109104437026 Kutxabank con concepto “2PF “tu nombre” antes del 16 de Marzo.

Organización de ejercito

Se aplicará el sistema de elección de ejército del reglamento con las siguientes excepciones:

- Límite de puntos: **2000 puntos**
- **No se permite FW.**
- **Los destacamentos estarán limitado a 3, como el reglamento indica para partidas inferiores a 2000 puntos.**
- **El SEÑOR DE LA GUERRA y su rasgo, reliquias y poderes se podrán elegir antes de empezar cada partida.**
- Las listas deberán hacerse vía Battlescribe, con la última actualización disponible y enviarse en formato .rosz (es el formato de Battlescribe cuando lo guardas en el pc o cuando le das a “share roster->Battlescribe roster file” en el móvil) a lvankhaine@gmail.com antes del **23 de Marzo**.

Puntuación

Cada jugador sumará 3 puntos por cada victoria, 1 por empate y 0 por derrota.

Además, al término de cada partida, cada jugador deberá contabilizar los puntos de victoria (PV) conseguidos en las misiones de vórtice y guerra eterna. También se debe sumar los PV otorgados por **PRIMER GOLPE, SEÑOR DE LA GUERRA, ROMPELÍNEAS, ETC.**

- Los objetivos donde se pueda obtener 1D3 PV **darán automáticamente 2 puntos**. Los que otorguen 1D3+3 darán **5 puntos**.

Después se debe determinar los **puntos de juego** de cada participante, los cuales servirán como segundo rasero en caso de empate en puntos.

Puntos de juego

- Para determinar los puntos de juego se debe restar los PV obtenidos totales entre ambos oponentes y consultar la diferencia en la siguiente tabla:

Diferencia de PV a favor del jugador	Puntuación del jugador	Puntuación del rival
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
19+	20	0

Puntos de aniquilación

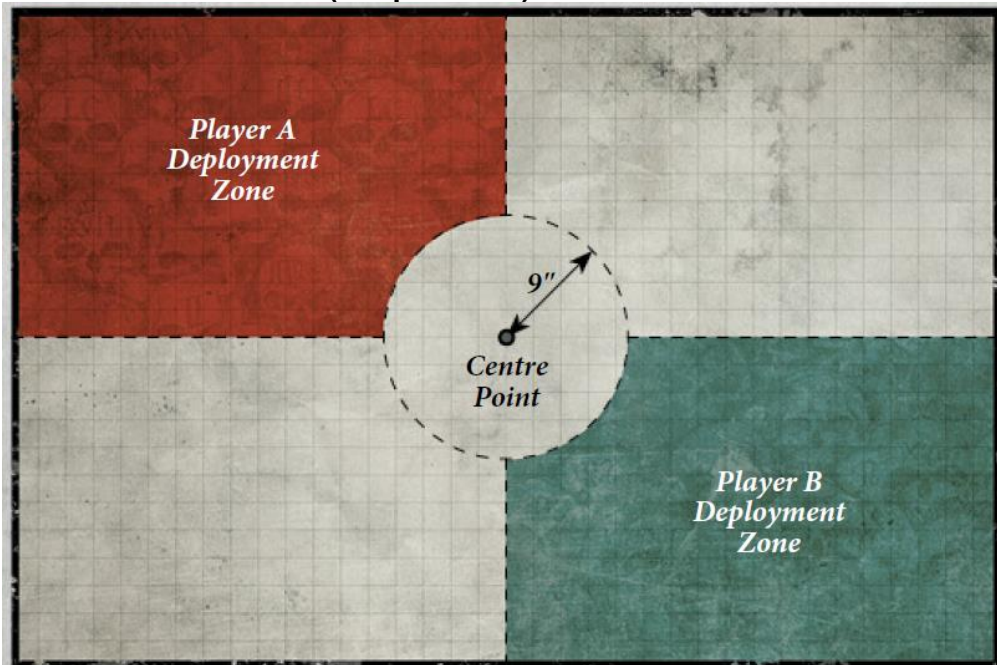
Cada jugador sumará también los puntos de las unidades que haya destruido en cada partida. Este será la tercera puntuación en caso de haber empate en las anteriores.

Misiones

1) Mapa de despliegue: Buscar y destruir

Guerra eterna: Beachhead (Chapter 2018)

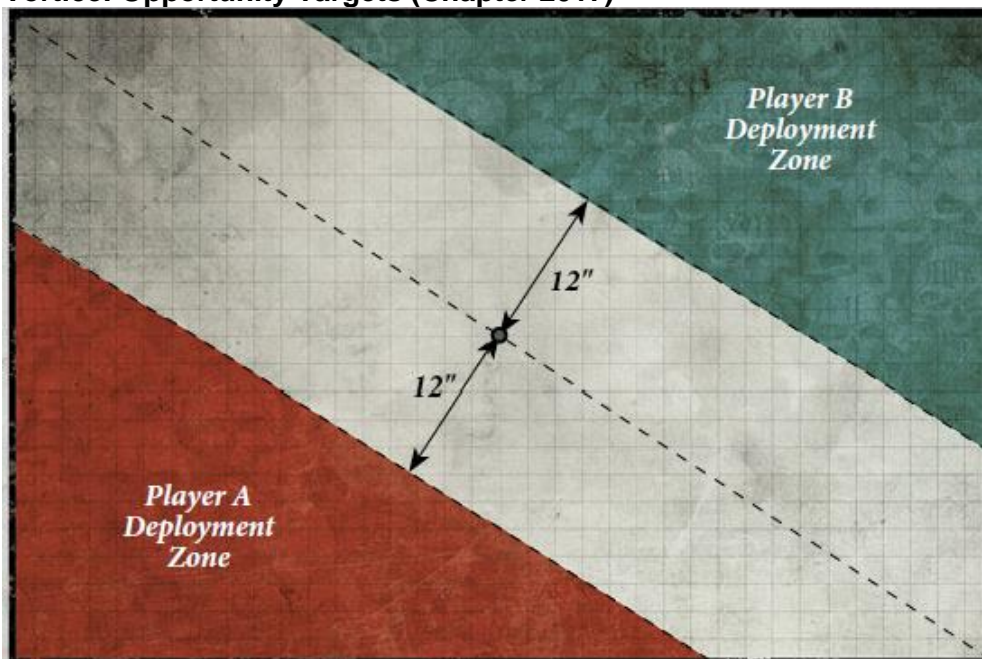
Vórtice: Sealed Orders (Chapter 2017)



2) Mapa de despliegue: Amanecer de la Guerra

Guerra eterna: The Four Pillars (Chapter 2018)

Vórtice: Opportunity Targets (Chapter 2017)



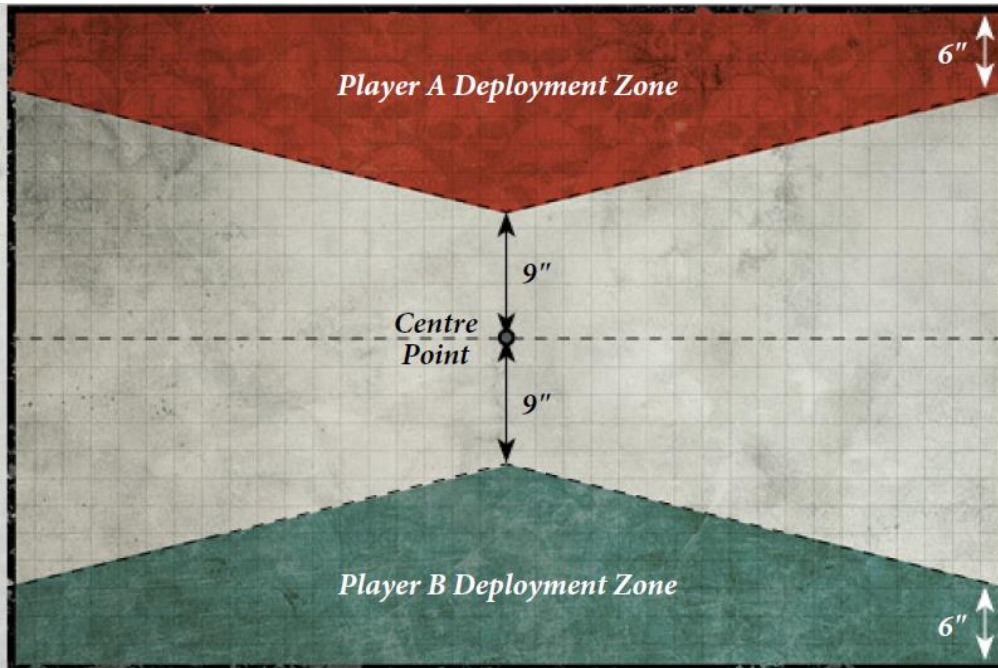
Se jugará con los 6 objetivos para ambas misiones y se desplegarán según las pautas para despliegue de objetivos en una misión de vórtice estándar. En Guerra eterna, el jugador que más marcadores controle al final de cada ronda se llevará 1 punto, y se

llevará 3 si controla al menos 4 marcadores, el resto de requisitos de la misión original se mantienen (solo la Línea/Tropa controla los objetivos para esta partida, ya sea para Vórtice o Guerra eterna).

3) Mapa de despliegue: Asalto Frontal

Guerra eterna: *The Scouring* (Reglamento)

Vórtice: *Distrupted Signals* (Chapter 2018)



Reglas adicionales

Todas las misiones contarán además con las siguientes reglas:

6 objetivos: Todas las misiones se jugarán con 6 objetivos colocados siguiendo el protocolo de misiones de vórtice de guerra estándar y contarán tanto para Guerra eterna como para Vórtice de guerra.

Bajas aceptables: Las condiciones de victoria por Muerte súbita no se aplican en la partida.

Estrategia refinada: Cada jugador descartará hasta 6 objetivos tácticos de su mazo.

Premios

Premio a los ganadores (1º, 2º y 3º)

Premio al mejor pintado

Premios y sorteos varios

Horario del evento

El evento tendrá lugar en la Asociación Bilbohammer (Calle Iruña 1 Bis, Deusto) (Bilbao) el día 30 de Marzo.

Organizador: Thale 692280532

Recepción de participantes — 8:30

Primera partida — 9:00 a 12:00

Segunda partida — 12:30 a 15:30

Descanso para comer — 15:30 a 16:30

Tercera partida — 16:30 a 19:30

Entrega de premios y sorteos — 19:30