

I TORNEO "RUNESWORD 2019" WARHAMMER 40K

DATOS DEL TORNEO

Fecha: **sábado 23 de febrero de 2019**

Número de plazas: **14**

Inscripción: **5€**

Lugar de la actividad: C/ Camarín de San Cipriano, 3 (Toledo) – Edificio de la Juventud



PLAZO DE INSCRIPCIÓN

La fecha límite para confirmar plaza mediante la entrega de listas (para verificación) es el sábado 16 de febrero de 2019 a las 23:59. Las listas serán enviadas al e-mail: asociacion@runesword.es

Los formatos admitidos para el envío de listas serán: Battlescribe, PDF, Word, Bloc de Notas o Excell.

En el e-mail deberá figurar el nombre completo del jugador en el asunto/título y adjuntar su lista.

Recordamos que no se admitirán listas en mano ni fuera del plazo de entrega.

Para el pago de la inscripción se facilitará un número de cuenta en respuesta al correo con la lista.

DATOS Y CONFECCIÓN DE LISTAS

- Listas a 1800 puntos.

- Máximo de 3 destacamentos, siendo obligatorio al menos un destacamento batallón o brigada (el cual debe ser el destacamento principal) y no pudiendo repetir ningún tipo de destacamento ni el uso del destacamento supremo de Comando. Para jugadores Drukhari la restricción de llevar un destacamento brigada o batallón no se aplica siempre que utilicen la opción de su códex de llevar 3 destacamentos patrulla y pudiendo así beneficiarse de los 4 puntos de mando que les ofrece su regla.

- En la lista deberá ir reflejado quien será el señor de la guerra (que deberá ser un personaje CG o un Amo de la Guerra), reliquia que utilizará, rasgo del señor de la guerra y poderes psíquicos, además de cualquier otra regla especial que se elige antes de comenzar la partida (Ejemplo: psicofármacos de los Drukhari).

- La unidad que escoja un transporte asignado debe poder utilizar dicho transporte.

- Máximo 1 volador por lista.

- Máximo 1 Lord Of War por lista (Los Armiger se contarán como unidad, no como miniaturas, para el límite).

Organiza:



Colabora:



- No se podrán incluir unidades con más de 30 miniaturas. Este límite no puede ser sobrepasado en ningún momento.
- Se permite el uso de máximo una unidad de ForgeWorld por lista y participante, siendo esta de un máximo de 25 puntos de poder.
- Si un ejército dispone de códex actualizado, no se le permitirá utilizar ninguna entrada de su Índice.
- Se usará el reglamento de la octava edición de Warhammer 40K y todos los codex vigentes en la fecha de publicación de estas bases (el último añadido es el Codex: Orcos), así como el uso de Index para aquellos ejércitos que no dispongan de códex propio. Se aplican las Beta Rules de GW publicadas en marzo de 2018 y el documento Chapter Approved 2018.
- Limitación de 0-3 para todo tipo de unidades.
- Para la limitación del 0-3 en unidades se aplicará también a aquellas unidades que en esencia sean la misma (ej: genestealer del culto y de tiránidos serán considerados iguales, al igual que los príncipes demonios de distintos ejércitos), así como se utilizará para aquellas unidades que puedan actuar de forma independiente (ej: Artefactos del dolor Talos, Carnifex, Lemman Rush,...). También se considerará aquella unidad que comparta un datasheet con una unidad de distinto slot (ejemplo: el Viejo un Ojo cuenta para el límite de Carnifex que puedes incluir en lista).
- Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado hasta el 17 de febrero en la página de GW. Sobre cualquier duda sobre el material que se quiera usar, o que no aparezca en las FAQs, comunicarlo previamente a la organización. No es necesario traer el ejército pintado, pero si se trae se optará al premio de pintura. El premio de pintura no influirá en clasificación o en resultados de enfrentamientos.
- Se implementa la nueva regla beta para los bólteres leales y caóticos:

BETA RULE – BOLTER DISCIPLINE

The bolter is far more than a weapon to the Space Marines – it is an instrument of vengeance and retribution that brings swift death to their enemies. In the steady hands of such superhuman warriors, bolters are truly daunting weapons to behold.

All **ADEPTUS ASTARTES** and **HERETIC ASTARTES** models gain this ability. Instead of following the normal rules for Rapid Fire weapons, Rapid Fire bolt weapons used by models with this ability make double the number of attacks if any of the following apply:

- The firing model's target is within half the weapon's maximum range.
- The firing model remained stationary during its previous Movement phase.
- The firing model is a **TERMINATOR**, **BIKER**, **CENTURION** or **VEHICLE**.

For the purposes of this ability, a Rapid Fire bolt weapon is any weapon with the Rapid Fire type whose profile

includes the word 'bolt' (e.g. boltgun, bolt rifle, storm bolter, combi-bolter, hurricane bolter, inferno boltgun, etc.). This also applies when firing the boltgun profile of combi-weapons (including the bolt weapon profile of Relics such as Blood song and the Lion's Wrath) and when firing Relics that replace a Rapid Fire bolt weapon, so long as the Relic is also a Rapid Fire weapon (e.g. Primarch's Wrath, Fury of Deimos etc.). The Gauntlets of Ultramar and the Talon of Horus are also Rapid Fire bolt weapons, as is the guardian spear used by Deathwatch Watch Masters.



WARHAMMER COMMUNITY

PROXIS Y REPRESENTACION DE MINIATURAS

- Para una conversión, la miniatura debe de tener las mismas dimensiones de la original que quiere representar y llevar la misma peana.

- Está totalmente prohibido el uso de proxis.

- Para la representación de armas no es necesario que sea fiel al 100%, pero sí es obligatorio que se pueda diferenciar la miniatura dentro de la unidad. Ejemplo: un marine con Lanzallamas puede representar que lleva un Rifle de Fusión, siempre y cuando no haya otro marine con Lanzallamas que esté representando otro tipo de arma, al igual que un Predator puede llevar representados Cañones Láser y decir que son Cañones Automáticos, pero un Rhino no puede representar ser un Predator.

- No se podrá utilizar a una miniatura genérica para representar un personaje especial (Ejemplo: un Hemónculo no puede representar a Urien Rakarth).

OTROS DATOS - Todo el mundo está obligado a traer codex, metro, boli, una copia de las listas de ejército, dados así como 6 marcadores tamaño peana de 2,5 (infantería) para usarlos en las misiones. También se recomienda llevar una copia del reglamento de warhammer 40k 8ª edición. Para cada partida se podrá utilizar un único juego de dados para ambos jugadores, acordado por los mismos al comienzo de la partida, para evitar sospechas en dados trucados, etc. Podrán ser prohibidos a criterio de la organización aquellos dados sospechosos o que causen conflictos de algún tipo.

EMPAREJAMIENTOS Y PUNTUACIÓN

Los emparejamientos para la primera ronda serán totalmente aleatorios, siendo formato tipo Suizo a partir de la segunda ronda del torneo.

Cada participante jugará las 3 partidas descritas más abajo, siguiendo el mismo orden en el que aquí aparecen. El sistema de puntuación será:

- 5 Puntos de Victoria por ganar la misión primaria, 2 puntos en caso de empate.

- 3 Puntos de Victoria por ganar la misión secundaria, 1 punto en caso de empate.

- 1 Punto de Victoria por ganar la misión terciaria de aniquilación, 0 en caso de empate.

- 1 Punto de Victoria por cada objetivo secundario obtenido al finalizar la partida: Primera Sangre, Rompelíneas y Matar al Señor de la Guerra.

Siendo así 12 el máximo de puntos a obtener en una partida. Si un jugador es arrasado, su oponente detendrá la partida y contará los puntos obtenidos, así como los que podría haber conseguido (como por ejemplo Rompe Líneas de no haberlo podido obtener en el momento del arrasamiento).

La clasificación se realizará de esta forma:

- Primero: Partidas ganadas/empatadas. Siempre irá mejor clasificado un participante que haya ganado 3 partidas contra uno que ha ganado 2, aunque hayan sido por arrasamiento. En caso de empate a partidas ganadas, se tendrán en cuenta las partidas empatadas para ver quién va en primer lugar.

- Segundo: Puntos de Victoria obtenidos.

En caso de empate, se tendrán en cuenta:

- Primero: puntos parciales obtenidos en la misión primaria de cada ronda.

- Segundo: puntos parciales obtenidos en la misión secundaria de cada ronda.

- Tercero: puntos parciales obtenidos en la misión terciaria de aniquilación.

En caso de abandono del rival durante la partida se procederá del mismo modo que en el caso del arrasamiento. Sin embargo, si el rival no se presenta, se le concederá al jugador que si se ha presentado una victoria por 10-0.

HORARIO

- 09:30 Presentación de todos los participantes.
- 09:45 Pasar lista, y asignar mesas para que la gente se posicione.
- 10:00 Comienza la primera partida.
- 12:45 Termina la primera partida
- 13:00 Comienza la segunda partida
- 14:30 Se detiene la segunda partida. Nos vamos a comer y evaluamos pintura.
- 16:00 Volvemos y se reanuda la segunda partida
- 17:15 Termina la segunda partida.
- 17:30 Comienza la tercera partida
- 20:15 Termina la tercera partida. Entrega de premios y sorteos.

Cuando queden 15 minutos de partida se avisará a todos los jugadores para que igualen turnos. A la hora de finalización la partida se parará y se dará por finalizada, esté como esté. Si hay alguna sospecha de que algún jugador está ralentizando los turnos para beneficio propio, será descalificado directamente del torneo.

PARTIDAS

RONDA 1:

- Misión principal: Información Vital (Guerra Eterna)
- Misión secundaria: Interferencias (Torbellino de Guerra)
- Misión terciaria: Aniquilación**
- Despliegue: Amanecer de Guerra

*En esta partida solamente se colocarán los objetivos del 1 al 5 y se ambos jugadores descartarán de su baraja de cartas las cartas de objetivo 26 y 36 antes de comenzar la partida.

RONDA 2:

- Misión principal: Jugada Estratégica (Torbellino de Guerra)
- Misión secundaria: Suministros Desde el Aire (Guerra Eterna)
- Misión terciaria: Aniquilación**
- Despliegue: Yunque y Martillo

*En esta partida se colocarán 6 marcadores de objetivo y se tirará por los 6 marcadores para la regla "A la deriva" de la misión "Suministros Desde el Aire".

RONDA 3:

- Misión principal: Los Cuatro Pilares (Guerra Eterna)
- Misión secundaria: Visiones de Victoria (Torbellino de Guerra)
- Misión terciaria: Aniquilación**
- Despliegue: Asalto de Vanguardia

*En esta partida solamente se colocarán los objetivos del 1 al 4 y se ambos jugadores descartarán de su baraja de cartas las cartas de objetivo 25, 26, 35 y 36 antes de comenzar la partida.

Aquellos objetivos tácticos que otorguen 1D3 puntos de victoria, otorgarán siempre 2 puntos de victoria.

Los marcadores de objetivos se consideran terreno impasable. Estos marcadores no podrán ser colocados encima de ningún tipo de escenografía durante la fase de colocación de objetivos.

GUIA Y ORDEN DE INICIO DE PARTIDA

- Tirada para ver quién pone comienzo a colocar objetivos. El ganador comienza a colocarlos.
- Tirada para elegir lado. El ganador elige zona de despliegue y el rival comienza a desplegar las unidades.

PREMIOS

La totalidad del precio de la inscripción se destinará a los premios, que se repartirán de la siguiente manera:

- Primer clasificado: 40% de lo recaudado en la inscripción.
- Segundo clasificado: 25% de lo recaudado en la inscripción.
- Tercer clasificado: 15% de lo recaudado en la inscripción.
- Premio de pintura: 20% de lo recaudado en la inscripción.

Los premios serán entregados en vales, los cuales podrán ser canjeados en cualquiera de las tiendas de nuestros colaboradores "INVASIÓN TALAVERA"

PREMIO DE PINTURA

Para optar a este premio el ejército en su totalidad deberá estar debidamente representado (con miniaturas originales o conversiones aceptadas por la organización) con 3 colores mínimo sin contar la imprimación. La organización se reserva el derecho a veto en este apartado de cualquier ejército que los jueces de pintura no consideren apto para optar al premio. Se valorará pintado, coherencia, miniatura mejor pintada a elección del dueño del ejército y se puntuará positivamente las conversiones y el trabajo dedicado a la personalización del ejército.

En caso de no haber premio de pintura por no haber ejércitos entre los que poder elegir los jueces dictaminarán si ese premio se acumulará con el resto de premios o se hará premio a mejor miniatura.

OTROS ASPECTOS

Deportividad:

Desde la organización se supone la deportividad de todos los jugadores en todo momento, si esto no se respeta: faltas de respeto, trampas, movimiento de escenografía, etc. La organización podrá amonestar cualquier jugador si se estima oportuno. Estas amonestaciones podrán incidir en la clasificación final y/o en la obtención de premios e incluso en descalificación del torneo.

RUEGOS Y PREGUNTAS

Estas bases están abiertas a cambios hasta el día 17 de febrero, en el momento en que se darán por cerradas. Para cualquier duda, sugerencia o reclamación, poneros en contacto con la organización a través del correo: asociacion@runesword.es