

# TORNEO CRISTAL OSCURO

**Lugar:** Tienda Cristal Oscuro. C/ Verónica, 9. El Puerto de Santa María (Cádiz)

**Fecha:** Domingo 21 de Agosto, 2022

**Formato:** individual

**Plazas:** 16

**Puntos:** 2000

**Misiones:** Chapter Approved Nephilim 2022

**Rondas:** 3

**Duración por ronda:** 3h

**Precio:** 12€ (inscripción íntegra para vales y/o trofeos)

**Fecha límite para entrega de listas:** 19 de Agosto a las 23:59.

**Premios:** Pack oficial de torneos de Games Workshop (trofeo para el primero, diplomas para el podio y un pack de misiones secundarias para todos los participantes) y vales de tienda según participación.

## HORARIO:

**Check-in** → 8.30

**Ronda 1** → de 9 a 12.

**Ronda 2** → de 12.15 a 14:15 y 15.30 a 16.30

**Ronda 3** → de 16:45 a 19:45

**Parada para comer:** 14:15 a 15:30 (1h15m)

## INSCRIPCIÓN

- La inscripción se realiza bien pagando vía Bizum a Jesús (Cristal Oscuro) o bien en persona en la misma tienda. CONCEPTO: "NOMBRE JUGADOR" + "TLF" + TORNEO 40K AGOSTO
- Una vez se haya realizado el pago, se incluirá al jugador en el grupo del torneo y deberá proporcionar en privado a cualquiera de los organizadores su correo con el que está registrado como usuario en el BCP (Best Coast Pairings).

- Normalmente, la aplicación autocompleta los datos incluso el nombre del club, la organización confirmará estos datos con el jugador por privado y desde ese momento aparecerá en la aplicación BCP Player en Events, dentro en la pestaña de Upcoming. Además deberá subir la lista con la que se quiera participar en el torneo.

El plazo de inscripción se iniciará el **3 de Agosto a las 00:00** hasta el **18 de Agosto a las 23:59**.

### **FORMATO DEL EVENTO**

- El primer cruce se realizará de forma aleatoria y se avisará del mismo **el día 20 de Agosto**, también estarán permitidos los retos **(solo en la primera ronda)**.
- A partir de ahí todos los emparejamientos se harán según indique el BCP.
- Se permiten misiones secundarias de cada codex tal y como se especifica en el Chapter Approved Nephilim, podrás seleccionar hasta 3 misiones secundarias de tu facción y/o suplemento. Por ejemplo, codex space marines y space wolves, podrás mezclar misiones de ambos hasta tener las 3 misiones secundarias respetando por supuesto, la sección a la que pertenecen.

### **LISTAS**

- Listas a 2000 puntos, máximo 3 destacamentos y máximo 3 mismas unidades a excepción de tropas, transportes asignados y restricciones propias (ej. personajes con nombre).
- Se permite el uso de ForgeWorld.
- No se permite el uso de Warhammer Legends
- **La lista deberá hacerse en battlescribe y cada jugador la subirá al BCP en formato de texto**, no extendido (normalmente es suficiente con exportar "Chat text"). El plazo máximo para subir la lista será el **19 de Agosto a las 23:59**. Si el jugador no sube su lista antes de la fecha límite, se tomarán medidas pertinentes por parte de la organización.
- En cada lista tiene que ir puesto de manera clara el Señor de la Guerra, Rasgos de Señor de la guerra o alternativos (Ases de tanques, Fisiologías adaptativas...), Reliquias, Letanías,

- Poderes Psíquicos, Estratagemas prepartida, etc.
- Cualquier FAQ que salga hasta el lunes previo al torneo, en este caso el día **16 de Agosto a las 23:59** incluido, será válido en el torneo.

## **PINTURA Y REPRESENTACIÓN**

- Si se quiere optar al vale de pintura, los ejércitos tienen que estar completamente pintados con al menos 3 colores e importante, que dé **sensación de acabado** y con la base decorada. La organización se reserva el derecho para decidir si se cumple este requisito.
- **Las miniaturas tienen que estar completamente representadas**, en el caso de que tengamos una unidad que por composición de la caja en la que viene es imposible hacer la configuración que queremos se permitirá la excepción si en la lista todas las miniaturas de la unidad llevan el mismo equipo, o si la representación final no da lugar a equívoco (ej. un único arma especial en la unidad sea representado con un arma distinta al puesto en lista) y siempre y cuando no pueda dar lugar a beneficio, (ej. un arma más larga que permita tomar mejor ángulo de visión). Si se tuviera más de una misma unidad de la misma datasheet y estas tuvieran distinto armamento **SI** que debe quedar claro en la representación de la miniatura. **En caso de duda consultar a la organización.**
- Se permite el uso de marcas alternativas aprobadas por la organización (**consultar de manera previa al torneo**)
- Se permite el uso de conversiones aprobadas por la organización (**consultar siempre antes de presentaros en el torneo sin decir nada**)
- No se permite el uso de miniaturas 3D ni recast
- Como excepción, se permite impresión 3D en el caso de equipo o armas (bits), pero siempre que la base de la figura sea original y **es obligatorio** consultar a la organización
- En cada ronda se asignará automáticamente **10 puntos** de partida a cada jugador por la pintura. Tener todo el ejército pintado y representado da acceso a participar en el sorteo de un vale por ejército pintado.

## **TIEMPO DE CADA RONDA**

- Cada ronda durará un máximo de 3 horas.
- Sobre el reloj de ajedrez digital está totalmente permitido (y recomendable) y si uno de los dos jugadores decide usarlo durante la partida el otro jugador tendrá que usarlo por obligación.
- **El reloj no debe pararse NUNCA**, si necesitas consultar una regla o ir al servicio o algún otro tipo de caso en el que debas abandonar la mesa, se hará en tu tiempo.
- Los jugadores podrán poner reloj en mitad de la partida, en caso de empezar a usarlo al inicio de una ronda de batalla dividirán el tiempo entre ambos jugadores, de solicitarse en otro momento será el árbitro el que establezca cuánto tiempo le queda a cada jugador.
- **Cuando un jugador se quede sin tiempo, no podrá hacer nada a excepción de: realizar tiradas de salvación y moral, y puntuar misiones (primarias y secundarias).**

## **PROTOCOLO COVID**

- La mascarilla ya no es obligatoria (según Real Decreto 286/2022).
- Habrá gel hidroalcohólico en la tienda a disposición de los jugadores.

## **CONDUCTA Y PENALIZACIONES**

- Seremos muy estrictos a la hora de tratar situaciones antideportivas. Se pide un total respeto hacia los jugadores y organización, así como hacia el material de la organización (mesas, escenografía, mobiliario).
- En caso de alguna petición de algún rival por algún tipo de incapacidad como por ejemplo que los dados no los puede distinguir bien o que intente no retirar tan rápido las tiradas estas peticiones deberán de ser atendidas o avisar a algún miembro de la organización para que tome medidas. Además, si el rival lo pide, tendrá que usar dados que tengan como máximo una cara especial (en el 6 o en el 1) y el resto de caras sean tradicionales y

- perfectamente legibles (típicos puntitos).
- Se prohíbe el uso de vestimentas y atuendos provocativos o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestren un lenguaje inapropiado o de incitación al odio, o aquello que el organizador determine que no son adecuados para dicho torneo.
  - Las sanciones pueden ir desde pérdida en puntos de partida (variables según sanción), puntos de torneo, quedar fuera de sorteos o en un caso grave la expulsión del torneo (desde la organización estamos seguros que no nos veremos nunca en esta situación, o al menos así lo creemos).

## NOTA FINAL

- Inscribirte al torneo supone la aceptación total de estas bases. La organización se reserva el derecho a modificarlas por motivos excepcionales o bien por algún error detectado en las mismas. En cualquier caso, se notificará y se proporcionará la nueva versión.
- Si hay alguna disputa por reglas o cualquier otro carácter, antes de acudir a la organización, se recomienda resolverlo entre los jugadores y en caso de no llegar a un acuerdo, la organización tendrá la última palabra.

## MISIONES

Misiones 23, 12 y 22. La escenografía estará dispuesta como en la imagen inferior:

- **Naranja grande cuadrada:** ruina, una sola planta en forma de C y sin ventanas. Debido a que no toda la escenografía es igual, habrá una plantilla debajo de cada una donde se marca el área y la zona que ocupa la ruina (Light Cover, Defensible, Breachable, Obscuring, Scaleable).
- **Naranja rectangular:** ruina, con ventanas (Light Cover, Defensible, Breachable, Obscuring, Scaleable).
- **Verde:** Bosques (Dense Cover, Difficult ground, Defensible, Breachable)

# MISIÓN 23 - THE SCOURING

WAR ZONE NEPHILIM: GRAND TOURNAMENT — STRIKE FORCE

## THE SCOURING

23

### MISSION BRIEFING

Both sides are sweeping through the area, tasking scout units to identify and scan sites of strategic and sacred import. However, not all sites are of equal worth - victory will go to the warlord who can secure the most valuable sites and cripple the enemy's ability to locate others.

### MISSION RULES

In this mission, units from both players' armies can attempt the following action:

**Auspex Scan (Action):** One unit from your army can start to perform this action at the end of your **Movement phase** if it is within range of an **objective marker** that has not been scanned by a unit from your army (see below). A unit cannot start this action while there are any enemy units (excluding **AIRCRAFT** units) within range of the same objective marker. This action is completed at the start of your next **Command phase**, or at the end of the battle (whichever comes first), provided the unit performing it is still within range of the same objective marker. If completed, that objective marker is said to have been scanned by your army.

**Battle-forged CP Bonus:** In this mission, at the start of each player's **Command phase**, both players gain 1CP, not just the player whose turn it is. These CPs are **Battle-forged CP** bonuses, and so the limit of gaining a maximum of 1CP per turn does not apply to CPs gained as a result of this rule.

### PRIMARY OBJECTIVES

This mission has two primary objectives.

#### TAKE AND HOLD

##### Progressive Objective

Several strategic locations have been identified in your vicinity. You are ordered to assault these positions and hold them at any cost.

At the end of each player's **Command phase**, the player whose turn it is scores 4 victory points for each of the following conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points):

- They control one or more **objective markers**.
- They control two or more objective markers.
- They control more objective markers than their opponent controls.

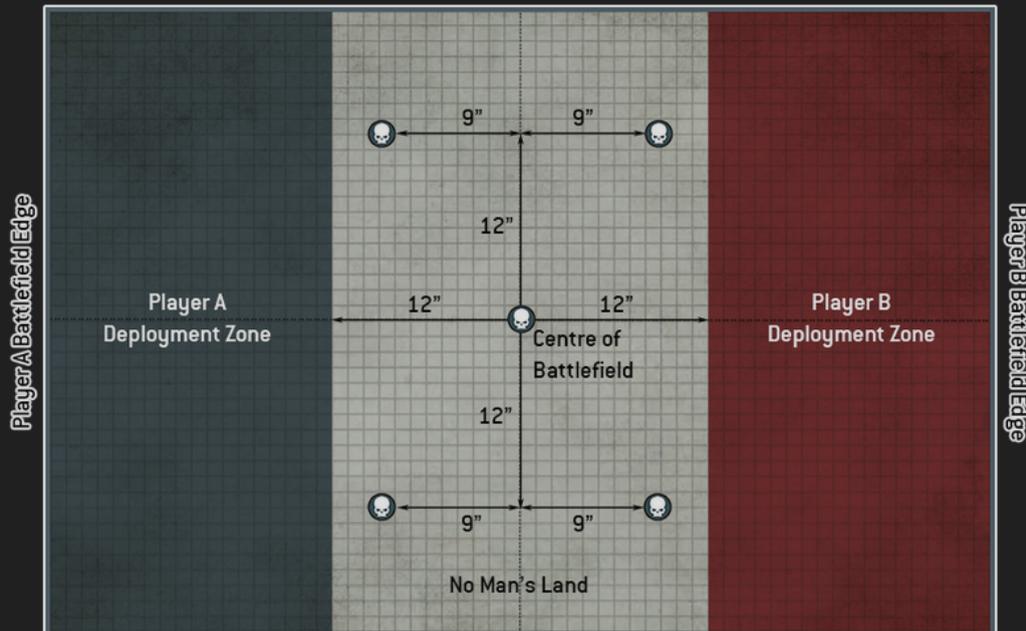
This primary objective cannot be scored in the first battle round. In the fifth battle round, the player who has the second turn does not score any victory points at the end of their **Command phase**; instead, at the end of their turn, they score 4 victory points for each of the above conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points).

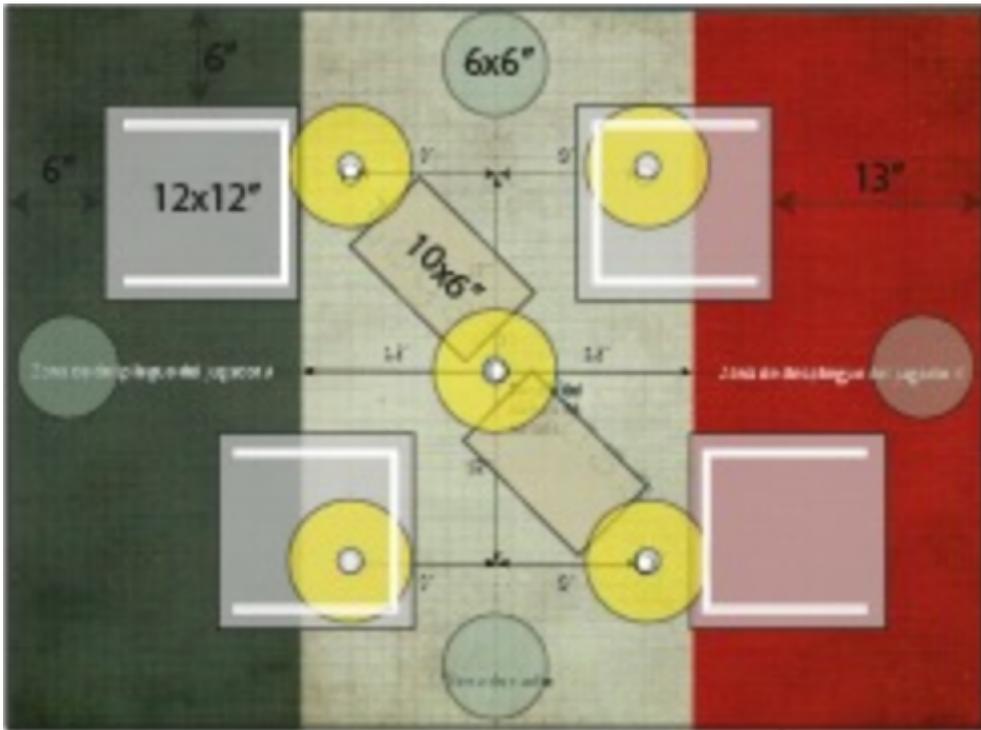
#### STRATEGIC SCAN

##### End Game Objective

Your forces must secure and control strategic sites in the area long enough for your reconnaissance units to perform their scans and transmit the intelligence back to high command.

At the end of the battle, each player scores 3 victory points for each **objective marker** on the battlefield that has been scanned by their army (see above).





# MISIÓN 12 - TEAR DOWN THEIR ICONS

WAR ZONE NEPHILIM: GRAND TOURNAMENT — STRIKE FORCE

## TEAR DOWN THEIR ICONS

12

### MISSION BRIEFING

The foe's blasphemous icons have been identified and their continued existence can no longer be tolerated. Spread ruination throughout the enemy's territory, tear down their icons and leave nothing but heaped corpses and blazing ruins in your wake!

### MISSION RULES

In this mission, units from both players' armies can attempt the following actions:

**Prime Explosives (Action):** One unit from your army can start to perform this action at the end of your Movement phase if it is wholly within your opponent's territory and it is more than 9" away from any Primed Explosives objective markers (see below). If the unit performing this action has the Objective Secured ability or a similar rule, this action is completed at the end of your turn; otherwise, it is completed at the end of your next Command phase. If completed, set up 1 Primed Explosives objective marker on the battlefield that is wholly within your opponent's territory and wholly within 3" of the unit that completed this action - this represents a cache of Primed Explosives, but does not count as an objective marker for any rules purposes other than for the Defuse Explosives action and the Detonation primary objective (see below).

**Defuse Explosives (Action):** One unit from your army can start to perform this action at the end of your Movement phase if it is within range of a Primed Explosives objective marker within your own territory and no enemy units (excluding AIRCRAFT units) are within range of the same Primed Explosives objective marker. This action is completed at the end of your turn provided the unit performing it is still within range of the same Primed Explosives objective marker. If completed, roll one D6 and add 3 to the result if the unit that performed this action has the Objective Secured ability or a similar rule: on a 4+, remove that Primed Explosives objective marker from the battlefield.

**Battle-forged CP Bonus:** In this mission, at the start of each player's Command phase, both players gain 1CP, not just the player whose turn it is. These CPs are Battle-forged CP bonuses, and so the limit of gaining a maximum of 1CP per turn does not apply to CPs gained as a result of this rule.

### PRIMARY OBJECTIVES

This mission has two primary objectives.

#### TAKE AND HOLD

##### Progressive Objective

Several strategic locations have been identified in your vicinity. You are ordered to assault these positions and hold them at any cost.

At the end of each player's Command phase, the player whose turn it is scores 4 victory points for each of the following conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points):

- They control one or more objective markers.
- They control two or more objective markers.
- They control more objective markers than their opponent controls.

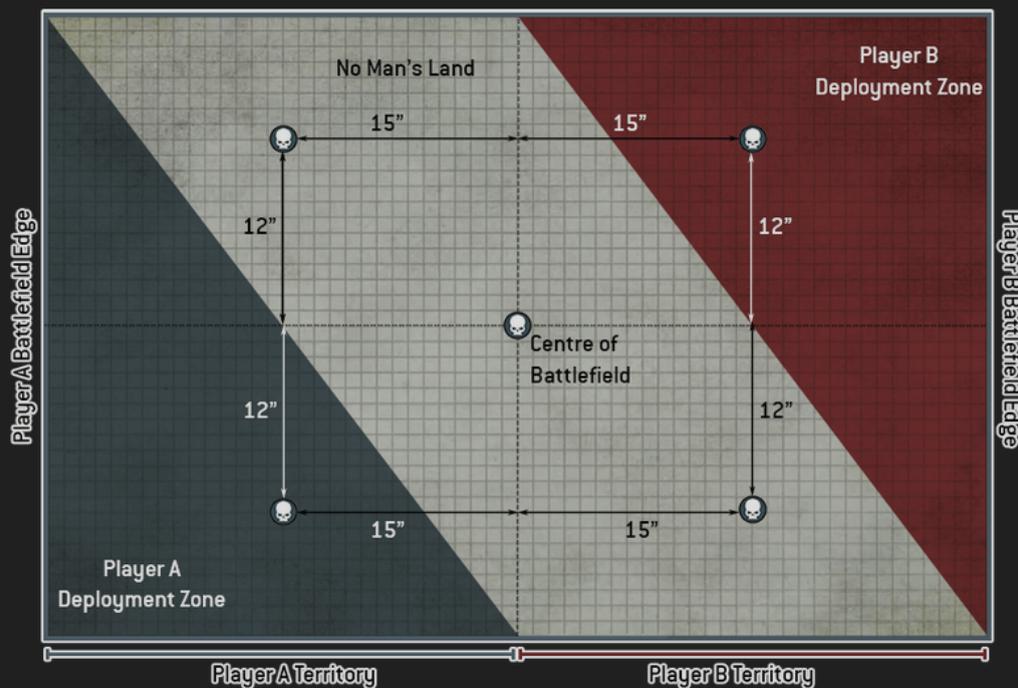
This primary objective cannot be scored in the first battle round. In the fifth battle round, the player who has the second turn does not score any victory points at the end of their Command phase; instead, at the end of their turn, they score 4 victory points for each of the above conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points).

#### DETONATION

##### End Game Objective

Holy sites have been identified that our scouts believe are critical to the enemy's war efforts and morale in this region. Storm these sites, slaughter any that stand sentry there and burn everything to the ground.

At the end of the battle, each player scores 4 victory points for each Primed Explosives objective marker that is within their opponent's territory (to a maximum of 15 victory points per player).





# MISIÓN 22 - CONVERSION

WAR ZONE NEPHILIM: GRAND TOURNAMENT — STRIKE FORCE

## CONVERSION

22

### MISSION BRIEFING

Your foe will not accept that their defeat is inevitable, and corrupts lands rightfully yours with their blasphemous, oppressive presence. You must break them through force, seize the territory they so wrongfully have claimed for themselves, and convert it and all within to the true faith. This will require iron determination, fierce leadership, full hearts and prayers fresh upon the lips of all.

### MISSION RULES

**Battle-forged CP Bonus:** In this mission, at the start of each player's Command phase, both players gain 1CP, not just the player whose turn it is. These CPs are Battle-forged CP bonuses, and so the limit of gaining a maximum of 1CP per turn does not apply to CPs gained as a result of this rule.

**Leading from the Front:** In this mission, a player only receives the Battle-forged CP bonus at the start of the Command phase if their **WARLORD** is on the battlefield, or if their **WARLORD** is embarked on a **TRANSPORT** model that is on the battlefield.

### PRIMARY OBJECTIVES

This mission has two primary objectives.

#### TAKE AND HOLD

##### Progressive Objective

Several strategic locations have been identified in your vicinity. You are ordered to assault these positions and hold them at any cost.

At the end of each player's Command phase, the player whose turn it is scores 4 victory points for each of the following conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points):

- They control one or more objective markers.
- They control two or more objective markers.
- They control more objective markers than their opponent controls.

This primary objective cannot be scored in the first battle round. In the fifth battle round, the player who has the second turn does not score any victory points at the end of their Command phase; instead, at the end of their turn, they score 4 victory points for each of the above conditions they satisfy (for a maximum of 12 victory points).

#### CORRUPTED GROUND

##### Progressive Objective

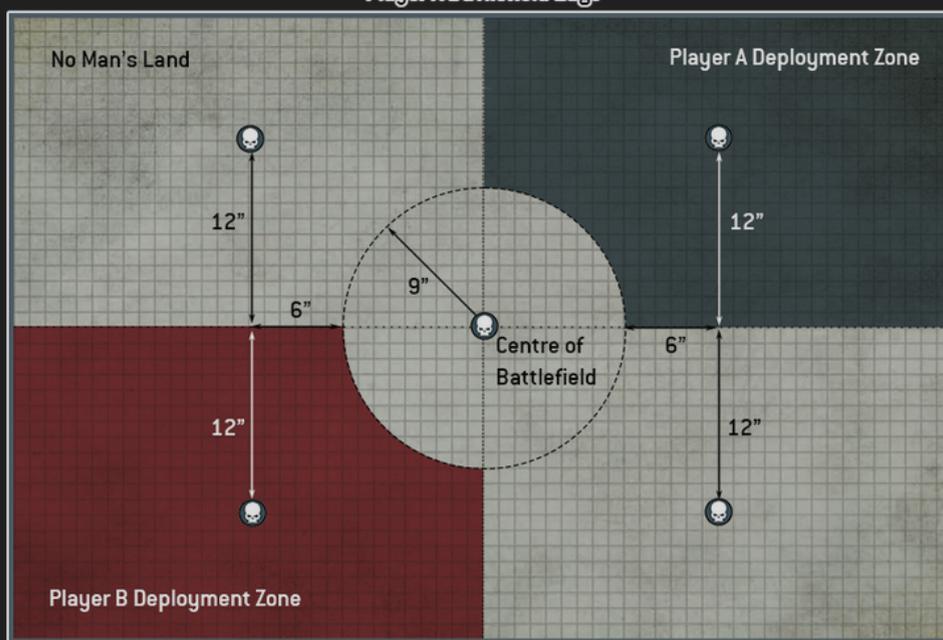
It is vital that we oust the blasphemous curs from the ground they stand on. Draw your battle plans and dispatch your forces accordingly.

At the end of each player's turn, the player whose turn it is:

- Scores 4 victory points if they control the objective marker in their opponent's deployment zone.
- Scores 2 victory points if they control one or more objective markers that are in no man's land.
- Loses 1 victory point if they do not control the objective marker in their own deployment zone.

A player's victory point score can never be reduced to less than 0.

Player A Battlefield Edge



Player B Battlefield Edge

