

TORNEO EQUINOCCIO NAF



CONTENIDOS

EL GRAN TORNEO	3
CREACIÓN DE EQUIPO	3
Incentivos Permitidos	3
Tiers y Conjunto de Habilidades	4
PUNTUACIÓN INDIVIDUAL	5
Criterios de Desempate	5
REGLAS ESPECIALES	6
Ronda 1	6
Ronda 2	7
Ronda 3	8
Balones del Caos	8
Eventos	11

BLOODBOWL DE DÍA Y DE NOCHE



ESTIMADOS ENTRENADORES, LES DAMOS LA bienvenida a las competiciones de 2024 con este torneo de equinoccio. ¿Tendrás las agallas de soportar los remanentes del verano?, ¿que tal las penumbras de la noche? Aquí veremos que entrenador llevará a su equipo a la victoria bajo el caótico cambio de temporada.

CREACIÓN DE EQUIPO

Cada equipo cuenta con un total de 1.250.000 monedas de oro para gastar en la creación del roster, y debe estar compuesto por un mínimo de 11 jugadores. Cualquier dinero no gastado en la creación del roster se perderá, y se considerará que todos los equipos cuentan con la misma valoración respecto de incentivos y plegarias de Nuffle.

EL dinero se empleará igualmente para comprar segundas oportunidades, entrenadores asistentes, animadoras, apotecarios y similares.

El campeonato de campeones es un torneo de tipo Resurrección, por lo que no se ganarán puntos de experiencia y las heridas muertas sufridas durante un partido no se trasladan al siguiente.

Los equipos de nigromantes, no muertos, nurgle y vampiros podrán aplicar las reglas especiales respectivas. Los jugadores añadidos al roster durante un partido a causa de estas reglas especiales se pierden y se retiran del roster al final de ese partido.

Los equipos tendrán un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 16, incluyendo jugadores estrellas.

Los jugadores estrellas no pueden recibir habilidades extra de las que se encuentran disponibles para el equipo.

Si ambos equipos alinearon al mismo jugador estrella en un partido, **NO** se permite su utilización a ambos equipos.

INCENTIVOS PERMITIDOS

Puedes adquirir determinados incentivos con el dinero que se entrega para la creación del equipo. Algunos Incentivos están restringidos a determinados equipos, según el manual de Blood Bowl. No se permiten los incentivos del suplemento Death Zone, excepto los Jugadores Estrellas.

ALLOWED INDUCEMENTS

Cantidad	Nombre	Precio
0 - 1	Gran Chef Halfling	300k, 100k para equipos Halflings
0 - 6	Entrenadores Asistentes	10k
0 - 12	Animadoras	10k
0 - 2	Barriles Bloodweiser	50k
0 - 3	Sobornos	100k (Equipos con la regla <i>Sobornos y Corrupción</i> 50k) No se permite incluir sobornos a aquellos equipos en los que uno o más jugadores cuenten con la habilidad <i>furtivo</i>
0 - 2	Apotecarios Errantes	100k
0 - 1	Aisistente de la Morgue	100k
0 - 1	Médico de Plaga	100k
0 - 1	Novatos Alborotados	100k
0 - 1	Mercenario Gigante	350k

No se permite ningún otro incentivo.

JUGADORES ESTRELLAS

En el caso de que estés pensando en incluir un Jugador Estrella en tu equipo, debes seguir las siguientes reglas:

- Los Jugadores Estrellas no pueden recibir habilidades adicionales de las que dispone el equipo en función de su tier.

COSTE EXTRA DE DETERMINADOS JUGADORES ESTRELLAS

Determinados Jugadores Estrellas son tan famosos, glamurosos o infames que sus compañeros de equipo les prestan toda la atención, olvidando entrenar correctamente y desarrollar sus propias habilidades. Para representar esto, en el caso de que vayas a contratar uno de estos Jugadores Estrellas para tu equipo, tendrás que “pagar” algunas de las habilidades que recibiste según tu tier.

Si contratas a alguno de los siguientes Jugadores Estrella, deberás reducir su coste en habilidades de las que recibiste al escoger tu tier y paquete de habilidades.

COSTES EXTRA

StarPlayer	Costes
Morg'N'Thorg	3 Habilidades Primarias
Griff Oberwald	3 Habilidades Primarias
Deeproot Strongbranch	2 Habilidades Primarias
Hakflem Skuttlespike	2 Habilidades Primarias
Kreek Rustgouger	2 Habilidades Primarias
Vomber Dribblesnot	2 Habilidades Primarias
Wilhem Chaney	1 Habilidades Primarias

TIERS Y CONJUNTO DE HABILIDADES

A continuación se enmarcan los Tiers de cada uno de los equipos y los paquetes de habilidades los cuales puede optar para la creación del equipo.

TIER 1

Son los equipos:

Elfos oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Humanos, No Muertos, Orcos.

PACK	PH	Hab. Primarias	Apilar Primarias	Repetir Primarias	Hab. Secundarias	Repetir Secundarias	Apilar Secundarias	Jugadores Estrella
A	6	6	0	5	0	X	X	X
B	6	4	0	3	1	0	0	X
B (STACK)	6	5	1	4	0	X	X	X
C	6	3	0	2	0	X	X	1

TIER 2

Son los equipos:

Altos Elfos, Amazonas, Inframundo, Nigromantes, Nórdicos, Skaven, Slann, Unión Elfica, Vampiros.

PACK	PH	Hab. Primarias	Apilar Primarias	Repetir Primarias	Hab. Secundarias	Repetir Secundarias	Apilar Secundarias	Jugadores Estrella
A	7	7	0	6	0	X	X	X
B	7	5	0	4	1	0	0	X
B (STACK)	7	6	1	5	0	X	X	X
C	7	4	0	3	0	X	X	1

TIER 3

Son los equipos:

Elegidos del Caos, Khorne, Nobles Imperiales, Nurgle, Orcos Negros, Reyes Funerarios.

PACK	PH	Hab. Primarias	Apilar Primarias	Repetir Primarias	Hab. Secundarias	Repetir Secundarias	Apilar Secundarias	Jugadores Estrella
A	9	7	0	6	1	0	0	X
A (STACK)	9	8	1	7	0	X	X	X
B	9	5	0	4	2	0	1	X
B (STACK)	9	6	1	5	1	0	0	X
C	9	5	0	4	0	X	X	1

TIER 4

Son los equipos:

Alianza del Viejo Mundo, Renegados del Caos.

PACK	PH	Hab. Primarias	Apilar Primarias	Repetir Primarias	Hab. Secundarias	Repetir Secundarias	Apilar Secundarias	Jugadores Estrella
A	10	8	0	7	1	0	0	X
A	10	9	1	8	0	X	X	X
(STACK)								
B	10	6	0	5	2	0	1	X
B	10	7	1	6	1	0	0	X
(STACK)								
C	10	6	0	5	0	X	X	1

TIER 5

Son los equipos:

Halflings, Goblins, Ogros, Snotlings.

PACK	PH	Hab. Primarias	Apilar Primarias	Repetir Primarias	Hab. Secundarias	Repetir Secundarias	Apilar Secundarias	Jugadores Estrella
A	12	8	0	7	2	0	1	X
A	12	9	1	8	1	0	0	X
(STACK)								
B	12	6	0	5	3	0	2	X
B	12	7	1	6	2	0	1	X
(STACK)								
C	12	6	0	5	0	X	X	1
D	12	4	0	3	0	X	X	2

PUNTUACIÓN INDIVIDUAL

La puntuación individual que recibirá cada jugador durante sus partidos será la siguiente:

PUNTUACIÓN PARA LA VICTORIA

Level	Proficiency Bonus
Victoria	+2
Empate	+1
Derrota	0
Concesión	-10

CRITERIOS DE DESEMPATE

En orden Descendente:

- Puntuación del Oponente
- Resultado neto de Touchdowns
- Resultado neto de Bajas (TODAS las bajas cuentan, bien sea por esquivar, causadas por el público, saltos fallados, etc.)
- Aleatorio



REGLAS ESPECIALES

Los partidos por cada ronda se deberán tener en cuenta reglas especiales las cuales se indicarán a continuación.

DIA Y NOCHE

Cada tiempo estará dividido entre día y noche, con sus respectivas reglas detalladas a continuación.

DIA

En la primera mitad del partido el sol se intensifica dejando un calor intenso en el estadio y pasando a llevar la tenacidad de los jugadores. En esta primera mitad se juega con clima soleado y desde el 4 turno hasta el final del tiempo al comienzo de cada turno se elige un jugador aleatorio que este en pie del equipo activo sufriendo un desmayo y se deja boca abajo.

NOCHE

En la segunda entrada cae la noche alargando las sombras del estadio y dejando en penumbras el lugar. Desde el turno 4 cada jugador sin jugadores adyacentes de equipo activo se desorienta por la oscuridad y se mueve en d8 respecto a la plantilla de rebote de balón al principio del turno, si el jugador fuera a chocar con otro jugador, ambos caen y son puestos boca arriba con una tirada de armadura pertinente, si el portador del balón cae, no produce cambio de turno y el balón rebota de forma normal. Si un jugador sale por la banda debido a su desorientación, es puesto en la banca de reserva

DATOS DE INSCRIPCIÓN

- Fecha: sábado 30 de marzo 2024
- Lugar: por definir
- Inscripción: \$10.000
- Cupo: 12 Entrenadores

DATOS DE DEPÓSITO

- Daniel Ferreira
- 15.868.668-6
- Banco de Chile
- Cuenta Vista
- 00-008-66222-71
- daniel@merced.cl