

ToDausBowl II; Menage à Chaos

Como cada año, los heraldos del Caos Furbby y Raoul Loufbery os traen el torneo anual de nuestro querido club, la ToDausBowl

Como cada año, el veranito llega y a nosotros nos gusta pasar estos días calurosos junto a 30 bloodbowlers sudorosos, apretados en nuestro club jugando como hermanos. Y como es típico de nuestro club y de nuestra forma de entender (mal) el blood bowl, nuestro torneo viene con refrescantes reglas bizarras, para hacer divertido el día.

Este año el cambio climático se nota (y que hay ganas de vicio) y por ello nuestro torneo se ha adelantado. Los jugadores veteranos han confundido la fecha del torneo por el calor, creyendo que ya es junio, y han empezado a jugar antes.

Fecha y lugar del torneo;

Como ya sabéis, el torneo se realizará el **29 de junio de 2024**

Se realizará en la Meca del juego sucio, la Catedral de la trampa, el Palacio de la diversión; el **Club La Torre de Daus, en calle Moratín 64, Sabadell.**

Horario;

9;00-9;15 - recepción de los jugadores

9;15-11;15 - Ronda 1

11;30-13;30 - Ronda 2

13;30-15;00 - comida

15;00-17;00 - Ronda 3

17;15-19;15 - Ronda 4

19;30 - Entrega de premios

Intentaremos acabar antes de las 20:00, que quiero irme a llorar a mi casa pronto que mi vida es muy dura.

Tiempo por partido;

Cada partido durará dos horas. Al pasar las dos horas se cortarán los partidos empezando por la primera mesa. Se permitirá igualar turnos durante un corto periodo de tiempo (5 minutitos más). Si los partidos no están finalizados para entonces, se darán por finalizados con el resultado reflejado en aquel momento.

Los jugadores podrán poner reloj si así lo consideran. Se dividirá el tiempo restante entre el número de turnos que quedan y cada jugador jugará con ese tiempo cada

turno (si se pone cuando queda 1 hora y quedan 6 turnos por cabeza, 12 en total, se pondrá temporizador de 5 minutos por turno y ese será el tiempo máximo por turno.) El tiempo no se acumula para los siguientes turnos.

Material a aportar;

Los jugadores deberán traer dados de placaje, D8, D16, CAMPO (importantísimo, no tenemos tantos, si algún partido no tiene campo, se dará por concedido) y miniaturas. Se les proporcionará una pareja de D6 del torneo. Los dados de 6 del torneo son de obligada utilización. Excepcionalmente, se permitirá el uso de cualquier dado hecho para liga o torneos de la torre de daus.

Inscripción;

FECHA LÍMITE DE PAGO; Como especifica seguidamente, el pago se hace a la hora de inscribirse, pero pondremos el día 7 de junio como último día para inscribirse y pagar. A partir de ese día entraremos a rellenar plazas con reservas interesados o caparemos las plazas al número de gente que haya pagado. Salvo caso de emergencia extrema, si os salís del plazo de pago no jugáis.

FECHA LÍMITE DE ROSTERS; El roster tiene que estar enviado y colgado en Tour Play para el 15 de junio. Excepcionalmente se podrá modificar el roster por razones de necesidad (presenta fallos, se han enviado dos rosters y no está claro cual es cual...). Quien no haya enviado y colgado (ambas) su roster para el día 15 jugará con 11 snotlings con solitario 4+ sin rr ni habilidades. Si os salís del plazo de roster, jugáis con 11 snotlings, solitario 4+ todos, a pelo.

El coste del torneo será de **20 euros** por cabeza.

El pago incluye dados para todos los jugadores, trofeos y, dependiendo de cuantos seamos, más o menos premios.

La forma de apuntarse es sencilla;

La inscripción se formalizará con el pago. **Comentar que vendréis no es suficiente.** En cuanto hagas el pago, deberás enviar un correo con el justificante de pago y el nombre o nick. Comunicarse mediante whatsapp, quien tenga el whatsapp de Furbby, también valdrá. Lo importante es hacer llegar el justificante de pago. Es importantísimo, **pues solo con ese mail (o similar) y especificando el nombre del jugador estaréis inscritos.** Evitemos morosos. Si alguien abona los 20 euros pero no envía el correo o símil, se le retornará el dinero y no jugará. En orden de preferencia será el orden de entrada del mail o de conocimiento del pago por otros medios.

El pago se puede realizar por transferencia a **ES22 2100 0298 5401 0126 2081** (titular Joan López), Bizzum al **606257018** (preferible) o en mano a Furbby, si os lo acepta. Da igual como hagais el pago, debereis enviar un justificante de pago (si es en mano, no hará falta justificante, pero enviando un whatsapp o mail diciendo que pagasteis en metálico por si se me olvida) al correo torneosfurbby@gmail.com para poder llevar el control.

En el Asunto del correo deberá poner ToDausBowl+el nick del jugador. Importante, porque así es más fácil detectar que habéis enviado el correo.

En el correo deberá constar el justificante de pago, el nick del jugador y su número NAF. Si no se recibe el correo, o se envía con un asunto raro y no se ve, no estáis inscritos. El roster deberá enviarse al mismo correo, con el mismo asunto.

La inscripción no se realiza hasta que se pague. No se guarda plaza a preinscritos, así que hasta que no paguéis, solo os tendremos en cuenta para calcular plazas. Una vez tengamos confirmación del número exacto, lo diremos. Habrá un mínimo de 12 jugadores para realizar el torneo y un máximo de 30 aprox, estamos esperando a poder confirmar el número de plazas exactamente. Se reservan plazas para los miembros del club o otros clubes e individuos con relación con organización, igual que en otros torneos. Si no se llega, se devolverá el dinero.

Habrá una lista de inscritos para evitar que nadie pague si ya no hay plazas. Si alguien aún así lo hiciera, que se ponga en contacto con Furbby y se le devuelve el dinero. No habrá ninguna otra causa de devolución, salvo por causa de fuerza mayor. Si la mañana del torneo os da por no venir, no se devuelve el dinero. Del mismo modo, si faltais contará como 4 concesiones a efectos del torneo y de la NAF.

Si hubiera alguna baja individual se deberá comunicar cuanto antes, para que pueda ser sustituido. El dinero de la inscripción no se devolverá, pero se le asignan un juego de dados al jugador ausente. Se asignará la plaza al primer reserva que pague, reservándose el derecho organización de buscar a un sustituto en caso de que no hubiera respuesta inmediata para sustituir al compañero. Dicha asignación no será discutible.

Reglas del torneo;

Las reglas usadas serán las actuales, Blood Bowl 2020, junto con las Spikes que se vayan publicando de aquí en adelante. Los equipos de nigromantes, no muertos y nurgle sí podrán levantar muertos cuando causen bajas al rival, obteniendo un jugador extra para ese único partido según lo dispuesto en el manual de Blood Bowl 2020.

Todas las miniaturas del equipo deben ser las apropiadas o conversiones de otras, pero siempre representativas de su posición. No habrá penalizaciones por equipo no pintado, siempre que ambos jugadores lo tengan todo claro y no lleve a error. Sólo los equipos oficiales reconocidos por la NAF podrán usarse.

El torneo se jugará usando el aplicativo Tourplay, y será responsabilidad de los jugadores cargar los equipos y subir los resultados. Los rosters cargados en Tourplay serán válidos a menos que la organización, por problemas técnicos, diga lo contrario, aunque la organización puede no ser capaz de confirmarlos todos. Por ello, todos los jugadores deberán **ENVIAR OBLIGATORIAMENTE** en formato PDF su roster. El PDF será lo que valga y en caso de disputa la organización siempre dará por válido el PDF enviado. (osea, si pasado el día de inscripción de equipos el de Tourplay y el del PDF no cuadran, organización os obligará a jugar el del PDF y modificará Tourplay para que, a ser posible, el equipo que salga sea el del PDF)

Reglas especiales;

Como el torneo se celebra en un verano especialmente cálido, se **utilizará la tabla de tiempo de verano**, que se adjunta.

La ToDaus Bowl es un torneo tan importante y aclamado, que millones de fans del viejo y el nuevo mundo rezan por conseguir verla en directo una sola vez. Las viejas fortunas del continente, aburridas en su monótona vida en sus perdidos castillos, compiten cada año para ser los patrocinadores del torneo y tener acceso a los jugadores.

Este año ha sido muy fructífero para los dioses del caos y han competido entre ellos por ser el principal promotor. Cada jugador deberá elegir (y **poner en el nombre de su equipo el dios al que sirven**) uno de los dioses como promotor.

Dioses a los que servir;

Nurgle, ha decidido patrocinar su pútrida cadena de restaurantes, Nurgle King, durante este prestigioso torneo. Como parte de su ruinosa colaboración, algunos jugadores han comido las hamburguesas del asqueante dios, y se han infectado de una misteriosa enfermedad. Los equipos que elijan a Nurgle recibirán su bendición pandémica. Cada vez que un jugador sea herido o mandado a KO, lanzará un dado. Con un **6, este jugador se irá a reservas**. Si ha sido herido, contará igual como baja. (Esta bendición es compatible con regeneración, y se tira después de tirar regeneración, usar médico o similar)

Khorne, ha decidido promocionar su nueva promoción de lucha de gladiadores, MMKhorne. Ansioso de sangre, los combatientes de la promoción se han acercado

a su jugador favorito y le han enseñado algunos “trucos” Los equipos que elijan a Khorne podrán darle la habilidad **Furia** a uno de sus jugadores. (se puede apilar)

Slaanesh, ha decidido promocionar su nueva “casa de compañía”, Plannesh. Algún@s de sus hermos@s sierv@s se han colado en el torneo y se han unido en secreto a los equipos patrocinados por su dios. Así, uno de sus jugadores es tan hermoso que algunos de sus rivales se quedan helados y no le pegan. Los equipos que elijan a Slaanesh pueden darle la habilidad **apariencia asquerosa** a uno de sus jugadores. (se puede apilar)

Tzeentch, ha decidido promocionar su nueva línea de pociones cambiaformas, CamviaTzeench. Algunas de estas misteriosas pociones han acabado en manos de los jugadores, nadie sabe como. Así, algunos las portan en secreto durante los partidos y son capaces de cambiar temporalmente de forma. Los que elijan Tzeentch podrán darle la habilidad **pócima de Tzeentch** a uno de sus jugadores (representando así que el equipo ha cambiado de forma durante ese turno y ese jugador no sabe contra quién juega). (se puede ampliar)

“Pócima de Tzeentch: mirada hipnótica pero siempre a 2+”

Si el equipo no indica a que dios sirve, se entiende que servirá a **Furbby**. Furbby dice ser el mejor jugador de la historia del mundo, pese a que la realidad es que es muy malo. De tan ególatra que es, se ha autoproclamado quinto dios del Caos. Cómo Furbby en realidad no es más que un maluzo, **quien no haya indicado que dios sirve en su nombre de equipo**, no recibirá ningún regalo. Si hubiera puesto la habilidad en el pdf pero no indicará el dios en el nombre de su equipo, no podrá utilizarla.

Los estrellas no se benefician de las bendiciones

Creación de equipos:

Los equipos recibirán monedas de oro dependiendo del Tier en el que esté la raza elegida para crear el equipo y adquirir incentivos. El dinero que sobre al finalizar la creación del equipo no se tendrá en cuenta a la hora de incentivos o plegarias de Nuffle, considerándose todos los equipos de la misma valoración.

Todos los equipos deberán contar con un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 16 jugadores. Podrán incluirse 0-2 Jugadores Estrella como máximo solo en los equipos stunties (tier

Deberá contarse con 11 jugadores en el equipo antes de adquirir un Jugador Estrella.

En el caso de que ambos equipos alineen al mismo jugador estrella, NINGUNO podrá utilizarlo.

Con el dinero recibido se adquieren también los RR, entrenadores asistentes, animadoras, médico, fan factor, árbitros, etc.

Tier 1: Elfos Oscuros, Enanos, No Muertos, Elfos Silvanos, Underworld, Enanos del Caos, Skaven, Hombres lagarto, Orcos, Amazonas, Humanos, y Norse

• 6 habilidades primarias - 1050k

Tier 2: Elegidos del Caos, Unión Élfica, Nigrománticos, Khorne, Renegados del Caos, Slann, Altos Elfos, Vampiros, Unión Élfica, y Nobles imperiales

• 6 primarias 1 secundaria 1100k

Tier 3: Orcos negros, Reyes funerarios, Nurgle y Alianza del Viejo Mundo

• 7 primarias 1 secundaria - 1150k

Tier 4: Halflings, Snotlings, Goblin y Ogros

• 7 primarias, 2 secundaria- 1200k

Las secundarias no pueden sustituirse por primarias.

Todos los equipos pueden apilar dos habilidades en un único jugador. Los equipos de tier 4 pueden apilar todo lo que quieran a quien quieran.

Solo los equipos de tier 4 pueden seleccionar dos jugadores estrella.

Todos los equipos pueden adquirir cualquier incentivo siempre que estén permitidos para su raza según el manual más actualizado, con las siguientes excepciones:

- Jugadores estrella: Todos los equipos pueden seleccionar un SP. Solo los Tier 4 tienen permitido usar dos.
- Incentivos NO permitidos; mercenarios, cartas, y los que aparecen en el death zone (mercenarios etc...). Se permite el gigante, tratándolo como un estrella especial (por tanto ocupa una plaza de SP) que cuesta 3 dobles.
- **No se podrán gastar sobornos para salvar a jugadores que se les haya seleccionado la habilidad furtivo.**

JUGADORES ESTRELLA:

Ciertos equipos no han podido traer a todos sus jugadores, pero gracias a sus propietarios, viejas fortunas del viejo mundo que no tienen otra cosa que hacer que gastar su fortuna en el BB, han podido sustituir estas bajas con jugadores icónicos que pasaban por allí.

Por desgracia para ellos, ciertos jugadores son tan buenos, y tan cabrones, que su pago es demasiado alto y los propietarios no pueden pagarlos. Por eso, los jugadores de la siguiente lista **ningún equipo podrá tener a dos de estos jugadores juntos y solo los tier 4 podrán jugarlos;**

Bomber Dribblesnot
Cindy Piewhistle
Deeproot Strongbranch
Griff Oberwald
Hakflem Skuttlespike
Kreek 'the Verminator' Rustgouger
Morg 'n' Thorg
Skitter Stab Stab
Gigante Mercenario
Varag Ghoul-Chewer

Cada Jugador Estrella restará tantas habilidades dobles como el número que contenga las centenas de su valoración.

Ejemplo 1:

Morg'N'Thorg, 380k, restará 3 habilidades dobles que es lo mismo que 6 primarias.

Ejemplo 2:

Si tu estrella vale menos de 100k, no pierdes ninguna habilidad.

Si la valoración de tu estrella está entre 100k y 199k, pierdes una doble, es decir, 2 primarias.

Si la valoración de tu estrella está entre 200k y 299k, pierdes dos dobles, es decir, 4 primarias.

Si tu estrella vale más de 300k, pierdes tres dobles, es decir, 6 primarias.

Naturalmente, si te quedas con 0 habilidades tras pillar un primer estrella, no vas a poder coger otro que cueste habilidades.

No habrá fase de incentivos.

Adicionalmente, no se podrán utilizar sobornos para salvar a los bombers.

PUNTOS DE TORNEO:

Aquí se explica cómo funcionará el sistema de puntuación en el evento. Éste será el factor que decidirá quién será el campeón. Tanto los equipos como los jugadores se ordenarán en el ranking usando estos factores: Puntos de torneo, Puntos de los oponentes, (diferencia de Touchdowns (anotados - recibidos) x 2) + diferencia de bajas (causadas - recibidas), Touchdowns anotados, bajas causadas, faltas realizadas.

El sistema de puntos de torneo es el siguiente:

Victoria: 3 puntos

Empate: 1 puntos

Derrota: 0 puntos

Concedido: -12 puntos, y contará como una victoria para el rival con 3-0 en TD y 3-0 en bajas. Implica la no participación en premios.

HERIDAS:

Todas las heridas que hayan sufrido durante los partidos los jugadores de nuestro equipo, incluso la muerte, desaparecerán al final de cada encuentro. En otras palabras, se reconstruye el equipo. Aun así, los médicos son útiles para recuperar heridos e incluso inconscientes durante el partido.

Faltas:

A efectos de contar lo que se considera "falta", está será **toda acción de falta que acabe en herido** (lo cual se contará también como baja)

Premios:

Vamos a lo que no le importa a nadie, pero me obligan a poner;

Va a haber los siguientes premios (dependiendo de cuantos seamos, habrá trofeo para todos o simple mención en la NAF);

- Ganador del torneo
- Mejor stunty
- Máximo anotador
- Máximo trillador
- Máximo falteador
- Cuchara de palo (al ganador del último partido en la última mesa)

Se podrán acumular 2 trofeos por jugador. Si alguien ganará más, se le dará a elegir cuál prefiere (el trofeo de ganador es obligatorio)

ARBITRAJE:

Todos los jugadores deben tener en mente que este tipo de eventos sirven para jugar a nuestro juego favorito y encontrarse con gente diferente a la que jugamos durante un fin de semana. El buscar "campeones" es un subproducto de esta situación y lo que realmente se busca es disfrutar del juego. El mayor punto de fricción suelen ser las reglas, así que en caso de duda se consultarán las mismas y si por lo que fuese el libro no cubriese determinado aspecto, los organizadores del torneo tendrán siempre la última palabra y los jugadores deberán aceptar sus decisiones.

Es responsabilidad de los jugadores recordar y controlar las siguientes situaciones:

- Tiradas de Cabeza Hueca, Realmente Estúpido, Enraizarse, Animal Salvaje...
- Controlar colocaciones o despliegues ilegales y mayor número de jugadores en el campo.

Siempre que sea posible se volverá a la situación o punto donde se olvidó la tirada dentro de un mismo turno, sin embargo si la situación se detecta tras anotar un TD y recoger los jugadores el tanto será válido a todos los efectos. Si alguien no se queja a organización de alguna fullería o cualquier otro inconveniente en el momento, este se dará por válido. Si os dormís y os dais cuenta que os han tangado seis horas después, mala suerte.

Cualquier duda, falta de info o cualquier cosa que necesitéis, la organización os la responde. Todos sabéis cómo contactarnos, bien por que nos conozcáis o por que este maravilloso foro nos permite contactarnos.

(consejito, contactarnos por otros medios, no podemos asegurar que veremos el foro rápidamente)

Normas sujetas a posibles cambios menores.