**Reglas de Torneo Naval “el Desafío” 2024**

En los anales de la historia, durante la feroz Guerra del Pacífico, soldados se toparon con una estructura misteriosa, un arco ancestral que parecía ocultar secretos olvidados por siglos. Lo que creyeron ser ruinas incas reveló ser algo mucho más asombroso: ¡un portal intergaláctico! A través de sus destellantes umbrales, llegaron equipos de élite, guerreros de Blood Bowl, ansiosos por librar batallas épicas tanto en el mundo digital de FUMBBL como en el campo de juego físico. En medio del fragor del combate naval de Iquique, el secreto del Morro de Arica se entrelazó con la magia del deporte, marcando un capítulo legendario ahora revelado en los informes secretos desclasificados. ¡Dos torneos, uno virtual y otro físico, que fusionaron la bravura de los mares con la ferocidad de Blood Bowl, escribiendo su nombre en las estrellas del firmamento y en las páginas de la historia inmortal!

Cada entrenador debe elegir un Tier que lo represente en Batalla naval.

* Fragata blindada Cochrane (Tier 1): Enanos del Caos, Elfos Oscuros, Enanos, Hombres Lagarto, No-muertos y Habitantes del Inframundo.
* Blindado lleno de honores y con grandes logros (captura del Huáscar).
* Covadonga (Tier 2): ​​Amazonas, Nórdicos, Orcos, Skavens y Elfos Silvanos
* Barco pequeño, frágil y fácil de maniobrar con un capitán lleno de conocimientos históricos.
* Independencia\* (Tier 3): Altos Elfos, Humanos, Nigromantes, Khemri, Unión Élfica, Vampiros y Gnomos
* Acorazado agresivo y sin piedad con un capitán nublado por la sangre.
* Loa\* (Nivel 4): Renegados del Caos, Khorne, Alianza del Viejo Mundo y Slann.
* Barco indispensable en el trasporte de soldados y protección de las costas chilenas.
* Huáscar \* (Nivel 5): Orcos Negros, Chaos Choosen, Nobleza Imperial y Nurgle.
* Barco imponente destructivo pero liderado por un capitán con honor.
* Esmeralda \* (Nivel 6): Ogros, Hafling y Snotlings.
* Corbeta frágil y en mal estado pero con un capitán y tripulación llenos de patriotismo y agallas

**Barcos Listos para la guerra (Creación de equipo)**

Oro inicial y Puntos de habilidad según su Barco

Fragata blindada Cochrane Tier 1: 1150k y 06 SP

* máximo 1 habilidad secundaria

Covadonga Tier 2: 1160k y 07 SP

* máximo 1 habilidad secundaria

Independencia Tier 3: 1170k y 08 SP

* máximo 2 habilidades secundarias

Loa Tier 4: 1180k y 09 SP

* máximo 2 habilidades secundarias

Huáscar Tier 5: 1190k y 10 SP

* máximo 3 habilidades secundarias

Esmeralda Tier 6: 1200k y 11 SP

* habilidades secundarias ilimitadas

**Estos atributos se pueden gastar de la siguiente manera:**

* Una habilidad por jugador con un costo de Primaria Habilidad = 1 SP
* Habilidad secundaria = 2 SP
* 0-8 Re-Rolls, el costo depende de la raza.
* 0-6 entrenadores asistentes por 10k.
* 0-12 porristas por 10k.
* 0-1 Boticario, según raza
* 0-6 fanáticos dedicados por 10k; tenga en cuenta que cada equipo comienza con 0 en fanáticos dedicados.

Además, los entrenadores pueden usar oro para comprar Regalos del Pacifico\* (Incentivos):

* + Mascota del equipo por 30k, disponible para todos los equipos.
  + 0-1 Weather Mage por 30k, disponible para todos los equipos.
  + 0-2 barriles Bloodweiser por 50k cada uno, disponibles para todos los equipos
  + .0-3 sobornos por 100.000 cada uno, o 50.000 cada uno para los equipos de "Soborno y corrupción".
  + 0-1 Josef Bugman para 100k, disponible para todos los equipos.
  + 0-1 Asistente mortuorio por 100k, disponible para equipos con la regla especial "Sylvanian Spotlight".
  + 0-1 Plague Doctor por 100k, disponible para equipos con la regla especial "Favorito de Nurgle".
  + 0-2 boticarios errantes por 100.000 cada uno, disponibles para equipos que puedan incluir un boticario.
  + 0-1 Master Chef por 300k, o 100k para equipos con la regla especial "Halfling Thimble Cup".

Los entrenadores deben tener en cuenta la regla Corvos Mortales\*:

* Un entrenador no puede inducir sobornos si hay un jugador con la habilidad Sneaky Git Y/O la habilidad Arma Secreta en la plantilla.
* Los equipos Goblin y Snotling han amenazadoa los árbitros con Corvos y han recibido un permiso especial para inducir sobornos incluso si su lista contiene jugadores con la habilidad Arma Secreta (¡pero NO la habilidad Sneaky Git!).

**Chupilca del Diablo (Oro extra):**

Uno o más puntos de habilidad se pueden canjear por oro en una proporción de 30k por 1SP. El oro obtenido de esta manera NO DEBE tener un valor de equipo superior a 1200 000 antes de agregar habilidades.

**Torpederas (Acumulación de habilidades):**

Al sacrificar UN punto de habilidad del total , el entrenador puede agregar una segunda habilidad a los jugadores de su plantilla. El número de jugadores con habilidades acumuladas está limitado de la siguiente manera:

* 1 acumulación de habilidades (Tier 1-2),
* 2 acumulaciones de habilidades para (Tier 3-4)
* 3 acumulaciones de habilidades para (Tier 5- 6)
* **Una Habilidad Primaria cuesta 1 SP, una Habilidad Secundaria 2 SP.**

**(Jugadores estrella)**

Se puede inscribir un (1) jugador estrella para equipos de Tier 1 a 4, se pueden inscribir hasta dos (2) jugadores estrella para equipos de Tier 5 a 6.

Los Jugadores Estrella en parejas cuentan como dos Jugadores Estrella para la plantilla.

* Cada jugador estrella adquirido cuesta puntos de habilidad adicionales de la siguiente manera:
* Costo del jugador estrella: 000-099k, pierde 1 punto de habilidad.
* Costo del jugador estrella: 100-199k, pierde 2 puntos de habilidad.
* Costo del jugador estrella: 200-299k, pierde 3 puntos de habilidad.
* Costo del jugador estrella: 300k-399k, pierde 4 puntos de habilidad.
* El mismo jugador estrella no puede jugar en un partido en el que ambos entrenadores lo hayan incluido.

**Exiliados del Pacifico:**

(Jugadores estrella prohibidos)

* Griff Oberwald
* Hakflem Skuttlespike
* Morg 'n' Thorg
* Bomber Dribblesnot
* Cindy Piewhistle
* Deeproot Strongbranch
* Kreek Rustgouger
* Estelle La Veneaux,
* Dribl & Drull
* Varag Ghoul-Chewer

**Tratado del pacifico**

El Torneo utiliza las reglas de juego de Exhibición de la edición Bloodbowl 2020. La versión en inglés se utilizará para resolver cualquier discrepancia en las reglas o paquete de reglas entre versiones en diferentes idiomas.

**Reglas Especiales**

**Marea alta**

En el turno 4 del primer y segundo tiempo del equipo pateador el barco sufre por la marea, provocando que todos los jugadores, de ambos equipos, se desplazan juntos un D3 y en dirección según la plantilla de rebote usando un D8. Si por este motivo un jugador de la cancha cae al agua, se procede a lanzar el dado de herida con las siguientes consecuencias. Si el resultado es 2-7 el jugador queda flotando en el agua. Si el resultado es 8-9 KO y 10+ CAS.

Si otro jugador es empujado por el mismo sitio donde está flotando el anterior jugador, el primero se pierde en el océano y el staff debe ir por el, rescatándolo y devolviendolo a la zona de reserva quedando disponible para entrar en la siguiente patada. Al final de la entrada, todos los jugadores en el agua vuelven a la zona de reserva.

**Al abordaje muchachos**

Si un jugador es sacado de la cancha y queda flotando en el agua, el entrenador puede recuperarlo lanzando, al final de su turno, un d6 con un resultado de 5+. Si falla puede volver a intentarlo en el siguiente turno. En caso de tener exito y recuperarlo (si el jugador tiene un trait, como bone head, bloodlust, etc, debe resolverlo antes de moverse) el jugador se posicionará en el cuadrado desde donde fue lanzado al agua. Por el esfuerzo usó todo su movimiento y se moverá en el siguiente turno ya que debe recuperar sus energías luego de mantenerse a flote por tanto tiempo. Si el cuadrado está ocupado, se producirá un empuje en cadena como dice el manual.