



LUSOBOWL

NACIONAL DE BLOOD BOWL

INTRODUÇÃO

Em tempos idos, os Portugueses foram a primeira civilização ocidental a explorar os Sete Mares, contruindo, desta forma, o Quinto Império da História. A adaptação das velas triangulares em caravelas portuguesas teve um impacto tremendo neste feito, permitindo aos navegadores velejar contra o vento.

Através de muitas viagens, tentativas falhadas e campanhas bem sucedidas, os véus dos cantos do mundo foram, progressivamente, sendo revelados ao “Velho Continente”: conhecendo diferentes povos e culturas, o estabelecimento de rotas marítimas de comércio abriu, também, novas estradas de conhecimento.

Enquanto povo orgulhoso, os Portugueses tentaram não só espalhar a sua língua e religião, mas também a nobre arte do futebol! Mas parecia que outros simplesmente não conseguiam compreender as regras...: Jogando com as mãos, bloqueando sem misericórdia, batendo em jogadores caídos, subornando árbitros, transformou isto num desporto muito mais violento, no qual era comum que nem todos os jogadores acabassem as partidas inteiros – ou mesmo vivos! A imprevisibilidade e imoralidade de cada partida conquistou os corações do povo, marinheiros e nobres, tornando-se cada vez mais comuns nas longas e incertas campanhas marítimas, sendo jogado não só em terra, mas também nos decks dos navios.

Rumores de exploradores arriscando a vida em partidas de possibilidades desvantajosas contra bestas desfiguradas e crueis chegaram aos ouvidos da Corte Portuguesa, e embora alguns os vissem como contos para impressionar as senhoras, o Rei D. Manuel ganhou um interesse particular neles! O interesse era tal que ele queria ve-los com os próprios olhos: não só o jogo sangrento, mas também as criaturas que, alegadamente, participavam – os gigantes e os anões, os de pele verde e os de pele azul, os magros e os gordos, os honrados e os trapaceiros. Para participar em seu nome, enquanto líder da selecção nacional, o Rei ordenou o retorno do seu campeão: Luiz Vaz de Camões.

Corvos e barcos com mensageiros foram enviados para todo o mundo, convidado as melhores equipas desta modalidade, para o primeiro grande torneio em solo Português. Os jogos terão lugar na própria corte, onde as equipas terão de fazer tripas coração por riqueza, títulos e glória no próximo LUSOBOWL!

DATA E HORÁRIO

Este torneio decorrerá a 26 e 27 de Maio no Salão Nobre da Junta de Freguesia do Lumiar – Lisboa.

Sábado

Check in – 9h to 10h

1ª ronda – 10h to 12h15

Almoço – 12h30 to 14h

2ª ronda – 14h15 to 16h30

3ª ronda – 16h45 to 19h

Domingo

4ª ronda – 10h to 12h15

Almoço – 12h30 to 14h

5ª ronda – 14h15 to 16h30

6ª ronda – 16h45 to 19h

Entrega dos prémios – 19h

REGRAS

O Lusobowl decorrerá sob as regras do Competition Rules Pack, com as mudanças NAF para torneios orientados pelo Blood Bowl 2016, Death Zone 1 & 2. A organização reserva a si o direito de actualizar as regras, de acordo com decisões NAF, se alguma alteração surgir nas Regras Oficiais. Nenhuma alteração ao regulamento deste torneio será feita após o prazo de inscrições expirar.

Este será um torneio individual, onde uma equipa jogará directamente contra outra, a cada ronda.

A primeira ronda será sorteada e as seguintes serão sorteadas por Rondas Suíças.

Cada treinador escolherá uma raça para jogar e irá dispor de 1,100,000 gold pieces para contruir a equipa.

Resurreição: todos os treinadores começarão cada partida com o mesmo roster e skills que registraram no acto de inscrição.

Não serão permitidas special play cards ou inducements, excepto:

- Goblins: 0-3 bribes;
- Halflings: 0-1 master chef.

Todos os skills serão escolhidos no acto de inscrição e permanecerão inalteráveis a no decorrer do evento. Não é permitido escolher mais do que um skill para cada jogador, tal como não é permitido “stats upgrade”.

Tier 1 - 6 normal skills

Amazon
Bretonnian
Chaos Dwarf
Dark Elf
Dwarf
Lizardmen
Norse
Orc
Skaven
Undead
Wood Elf

Tier 2 - 7 normal skills & 1 double skill

Chaos
Chaos Pact
Elf
High Elf
Human
Khemri
Khorne
Necromantic
Nurgle
Slann
Underworld
Vampire

Tier 3 - 6 normal skills & 2 double skills

Goblin
Halfling
Ogre

CRONÓMETRO DAS RONDAS

Cada ronda terá a duração máxima de 2h15m. A cronometragem de cada turno e da partida não é obrigatória, mas é recomendada – 4m por turno.

Quando cada ronda chegar à 1h45 de jogo, as partidas cujos treinadores não estiverem a cronometrar, assim como as que se encontrem claramente atrasadas, terão de dividir os últimos 30m com um relógio de xadrez – pode ser físico ou aplicação que cada jogador levará – e esse será o tempo combinado que ambos os jogadores têm para jogar – consequentemente, 15m a cada. Se um jogador esgotar o seu tempo, este não pode fazer mais acções voluntárias – por exemplo, não pode tentar intercepções, mas rolará arour e injury rolls caso um adversário seja derrubado.

De referir que este sistema pode permitir a cada jogador jogar vários turnos de seguida!

Se um jogador chegar atrasado à mesa de jogo, esta terá lugar mesmo assim. Se o atraso exceder os 15m, o treinador em espera começa a partida a vencer por 1-0 e pode escolher se começa a atacar ou a defender, sem precisar de rolar para isso.

FAIR PLAY

Cada treinador tem de utilizar os dados oferecidos no torneio a não ser que seja necessário um tipo de dado diferente dos oferecidos.

Os treinadores têm de partilhar os mesmos dados, se o adversário assim o desejar.

De modo a que cada jogador tire o máximo gozo de cada partida, pequenas mudanças podem ser feitas nas regras abaixo, caso ambos os treinadores assim acordem entre si. Caso isto aconteça, a coerência terá de ser mantida até ao fim, a não ser que ambos os treinadores acordem, novamente, cancelar o seu efeito e decidir seguir as regras abaixo:

- Illegal procedure não será utilizada;
- Se o jogo ficar sob o cronómetro dos últimos 30m, ambos os treinadores podem acordar que, caso algum ficar sem tempo, não é obrigado a abandonar os seus turnos e acções. Neste caso, ambos os jogadores podem jogar normalmente e o score e casualties feitos aquando o fim da ronda é o resultado que contará, mesmo que todos os turnos não tenham sido jogados;
- Dados cuja base não assente totalmente são considerados “quinados”.

PONTOS DE VICTÓRIA

Vitória – 2 pts

Empate – 1 pt

Derrota – 0 pt

Tie-Breaker para as Rondas Suíças:

- 1) Diferença de Touchdowns;
- 2) Diferença de Casualties;
- 3) Mais Touchdowns;
- 4) Mais Casualties,

PRÉMIOS

1º Lugar

2º Lugar

3º Lugar

Mais Touchdowns

Mais Casualties

Melhor Pintura (*votado pelos treinadores no Domingo*)

Prémios sorteados

MINIATURAS E PINTURA

As miniaturas não precisam de estar pintadas, embora encorajemos a que estejam.

As miniaturas não têm de ser da Games Workshop. No entanto, as miniaturas têm de ter escala aproximada, e têm de representar a raça do roster e a sua posição (ex: um thrower norse tem de parecer um thrower norse) e ser claramente distinguível dos outros posicionais.

Sugerimos o uso do seguinte código de cores nas bases:

Cinzento / nenhuma: Lineman

Vermelho: Blitzzer

Verde: Blocker

Branco: Thrower

Amarelo: Catcher, Runner

Se um treinador não conseguir distinguir facilmente os diferentes posicionais da equipa adversária, poderá marcar os jogadores adverários de forma a não danificar a miniatura ou sua pintura, claro. Isto pode ser feito com caricas de garrafa, papeis ou elásticos de cores, por exemplo.
