

Muy buenas damas y caballeros:

Desde la asociación Ghal Maraz de Palencia nos complace informar de que el 5 de mayo tendrá lugar en Venta de Baños (Palencia) la I Edición de la Ghal Maraz Bowl. Tendrá lugar dentro de una gran jornada friki en la que nos unimos al ya tradicional torneo de Novena Era así como a otras actividades para que nadie se quede sin la oportunidad de disfrutar.

#### DONDE Y CUANDO

A partir de las 9:30 del sábado 5 de mayo en el Polideportivo Municipal de Venta de Baños (Palencia), Avenida de Valladolid 25.

#### INSCRIPCIÓN

En principio estará limitada a 26 participantes. Para estar inscrito será necesario haber realizado el ingreso de la cuota y enviar el equipo en formato Excel o equivalente a la organización (gaalberola@gmail.com).

La cuota será de 8 Euros para los miembros de la NAF y de 10 Euros para los no-NAF. En caso de pago el mismo día del torneo, 10 Euros para todos.

La cuenta para el ingreso es de Caja España, ES52 2108 4542 7800 3348 2804, titular Álvaro Martín. El concepto debe ser Ghal Maraz Bowl – Vuestro nick.

Todos los participantes recibirán una pareja de dados personalizada, una ficha de balón y una miniatura.

#### REGLAS

Se tratará de un torneo suizo de 4 rondas tipo Resurrección: los jugadores ni se lesionan, ni ganan experiencia de cara a la siguiente ronda.

Todos los partidos dispondrán de 2 horas para disputarse, pudiendo la organización dar un pequeño tiempo extra si lo considerase apropiado. Se aplicará la regla de los 4 minutos si uno de los jugadores lo solicita en el caso de que con 45 minutos de ronda restante aún no se haya terminado la primera parte.

- 9:45-11:45 Primera ronda
- 12:00-14:00 Segunda ronda
- 16:00-18:00 Tercera ronda
- 18:15-20:15 Cuarta Ronda

Si un entrenador tarda más de 5 minutos en presentarse en su mesa desde el comienzo de la ronda el entrenador presente lanzará la Fama contra un representante de la organización que tendrá Fan Factor 0: si el entrenador saca el doble que la organización su Fama será +2, cualquier otro resultado su Fama será +1. Un retraso de 10 minutos hará que el entrenador presente decida si empieza el o su contrario. Un retraso mayor de 15 minutos hará que se le dé el partido por perdido. Si el entrenador hubiera dado señales de vida y una razón de peso, empezará el partido perdiendo 2 a 0.

La puntuación seguirá el nuevo sistema Txuzor-Beldi-Tesla-Edison propuesto por nuestros amigos norteños recientemente en BBforo:

- Ganar de +2 --> 40 pts
- Ganar de 1 --> 39 pts
- Empatar --> 17 pts
- Perder de 1 --> 1 pto
- Perder de +2 --> 0 pts

En caso de empate, se decidirá mirando los puntos de los rivales. Quien conceda un partido no optará a ningún premio ni sorteo.

Se jugará con las reglas del Living RuleBook 6.0. Son admisibles los 26 equipos (incluidos Khorne y Bretonia). Además, se aplican los siguientes cambios:

- Los receptores de los Humanos pasan a costar 60k.
- Se admiten los nuevos posicionales en Goblins y Pacto del Caos.
- Se puede protestar las expulsiones.
- Los Hombres Árbol de los Halflings ganan la habilidad Timber: bonificador de +1 a la tirada de levantarse por cada apoyo que reciba de un compañero que no esté en ninguna zona de defensa. Un 1 siempre falla.

Los equipos se organizan de la siguiente manera:

**Tier 1 (1050k, 5 habilidades simples)**- Amazonas, Elfos Silvanos, Elfos Oscuros, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Norses, Skaven, Nigromantes, No Muertos, Orcos.

**Tier 2 (1100k, 5 habilidades simples y una doble)**- Altos Elfos, Bretonia, Caos, Elfos Pro, Humanos, Khemri, Khorne, Nurgle, Pacto del Caos, Slann.

**Tier 3 (1150k, 5 habilidades simples y dos dobles)**- Halflings, Goblins, Inframundo, Hombres Lagarto sin saurios, Ogros, Vampiros.

Ningún jugador podrá tener más de 2 habilidades.

Los equipos Stunties pueden usar Incentivos y 0-2 Jugadores Estrella para la confección de su alineación inicial (stunties son cualquier equipo cuyos líneas sean Escurridizos salvo Hombres Lagarto si llevan saurios en la alineación). Además, los Halflings podrán comprar el Chef a 50k, los Goblins tienen un soborno gratis por entrada (es decir, siempre dispondrán de uno tras cada TD o el intermedio) y el resto de sobornos a 50k; Ogros, Inframundo y Hombres Lagarto sin saurios disponen de médico gratis y los Vampiros tendrán una chica Bloodweiser gratis.

Todos los jugadores deben traer su propio equipo, con el roster impreso, así como todo lo necesario para jugar. Sólo se admitirán miniaturas razonablemente representativas. No es necesario que el equipo esté pintado, pero sí han de diferenciarse de manera clara los distintos

posicionales así como quien dispone de habilidades adicionales. Los jugadores con el equipo pintado al completo recibirán +1 al Factor de Hinchas.

## PREMIOS

Además de los sorteos para todos los participantes, habrá los siguientes premios según los resultados finales:

- 1º, 2º y 3º.
- Actor de reparto: más heridas a favor sea cual sea su causa.
- Tiki-taka: más TD a favor.
- Conductor de autobús: menos TD en contra.
- Pequeño pero matón: mejor stunty.
- Cuchara de palo: último clasificado.