



Se stai leggendo questo plico vorrai sapere come esser pronto al meglio a giocare con i tuoi amici a Blood Bowl.

INFORMAZIONI BASE

Regole: Il torneo si basa sull'ultimo regolamento GW che sarà in vigore, con tutte le razze approvate NAF.

Formula: La formula scelta per il torneo è quella "alla svizzera", con il primo sorteggio che escluderà (nei limiti del possibile) incontri fra allenatori provenienti dalla stessa città o gruppo di gioco.

Verranno disputati 3 incontri da tutti gli allenatori.

SQUADRE

A. Le squadre saranno tutte formate con un patrimonio di 1.150 gp.

B. Ogni squadra all'inizio del torneo potrà acquisire skill utilizzando SPP che varia a seconda del Tier:

TIER 1

Human, Chaos Dwarf, Dwarf, Wood Elf, Skaven, Norse, Lizardman, Orc, Shambling Undead, Amazon, Dark Elf, Old World Alliance.

- 30 SPP (le skill random saranno tirate ogni partita)

TIER 2

Black Orc, Imperial Nobility, Chaos Chosen, Tomb Kings, Chaos Renegades, High Elf, Nurgle, Necromantic Horror, Elven Union, Vampire, Underworld Alliance, Slann, Deamons of Khorne.

- 42 SPP (le skill random saranno tirate ogni partita)

TIER 3

Halfling, Goblin, Ogre, Snotling.

- 54SPP (le skill random saranno tirate ogni partita)

INDUCEMENT DISPONIBILI

- "Necromante" per Undead e Necromantic (gratis nei roster, lo Zombie varrà solo per la partita in corso)
- "Bribes" (0-1)
- "Master Chef" (0-1)
- "Riotous Rookie" (0-1)
- "Weather Mage" (0-1)
- "Bloodweiser" (0-2)
- "Plague Doctor" (0-1)
- "Mortuary Assistant" (0-1)
- "Preghiera di Nuffle" (solo in caso di cheering fans, e si utilizza la tabella dell'exhibition play pag 103 Manuale Blood Bowl)

Pubblicazioni in uso: Tutte le pubblicazioni correnti a meno che la data del loro rilascio non corrisponda ai giorni della settimana precedente la settimana dell'evento.

SPECIFICHE

Si applicherà la regola del "Magic Healing", cioè tutti gli infortunati (e gli eventuali morti) saranno considerati magicamente guariti al termine di ogni incontro.

Non si applicherà la procedura illegale almeno che non siano d'accordo entrambi i coach.

Si utilizzerà la regola dei 4 minuti per turno solo in caso entrambi i coach siano d'accordo; le partite avranno durata massima stabilita dall'organizzazione (2h15') dopodiché la gara sarà sospesa (si pareggerà il turno successivo a quello che si sta giocando al momento della scadenza del tempo).

Le miniature delle squadre partecipanti dovranno rappresentare chiaramente il loro ruolo.

È richiesta pittura livello battle ready. (Conquest Fest)

PUNTEGGI

Vittoria **3** punti
Pareggio **1** punto
Sconfitta **0** punti
Concessa **-2** punti

Additional Points

Score 3 or more TD **1** punto
Concede 0 Td **1** punto
Cause 3 or more CAS **1** punto

PREMI

- First Place
- Second Place
- Third Place
- Mighty Zug's Wall of Steel (giocatore che concede meno TD)
- Max Spleenripper's Gut Wrencher (Giocatore che causa il maggior numero di CAS come risultato di un Blocco escluse quelle causate da Falli, Kick off Event, Dodge falliti)
- Dirty Dan's Filthy Git (giocatore che ha il maggior numero di espulsi per falli escluso le secret weapon che escono al drive)
- Premio Pittura

SANZIONATURE: **IL TORNEO È SANZIONATO NAF, E CONQUEST.**

PREZZO: L'iscrizione del Torneo sarà di € 12 per i soci NAF, € 17 per tutti gli altri (comprensiva dell'iscrizione alla NAF).

DOMENICA 13 GIUGNO

ORARI DEL TORNEO

Ore 9,00: Chiusura iscrizioni e sorteggi

Ore 9,30: Prima partita

Ore 12,00: Pausa Pranzo

Ore 13,30: Seconda partita

Ore 16,00: Terza partita

Ore 18,45: Premiazione

*Per qualsiasi informazione, chiarimento, o altro, potrete far riferimento a:
Pierpaolo Taddei (info@conquestitalia.it)*