

5ª ARES Bowl

Reglas de la liga

- Las decisiones del Comisario son definitivas. Se puede hablar con él y presentar argumentos, pero será él quien tome la decisión final.
- Se jugará usando el Living Rulebook 5.0. Por lo tanto, los jugadores tendrán que estar familiarizados con dicha versión de las reglas y usarlas durante sus partidos de liga. Se sancionará a aquellos que no muestren el debido interés por este apartado.
- Las jornadas tendrán una duración de 3 semanas. Durante ese tiempo deberá jugarse el partido. No habrá prorrogas, salvo motivo de fuerza mayor avisado con antelación (viajes, exámenes,...), en cuyo caso se intentará llegar a una situación de compromiso.
- Ambos jugadores serán los responsables de jugar su partido en el periodo de tiempo establecido. En caso de que no sea así se mirará quién ha sido el responsable y será sancionado. Si no se puede determinar un responsable en concreto ambos serán sancionados.
- Para poder determinar el responsable de que un partido no se haya jugado todas las comunicaciones por mail entre jugadores deberán ser hechas con una copia a aresbowl@asociacionares.com o ser comunicadas en persona al Comisario. Si no hay acuerdo entre los jugadores sobre quién es el responsable de que no se haya jugado el partido se recurrirá a dicha información para tomar una decisión.
- El día oficial para jugar es el sábado por la tarde y el lugar oficial es el CRAJ. Se puede jugar en cualquier otro momento o lugar, pero cualquiera de los jugadores podrá pedir que los partidos se ajusten a este horario y lugar.
- Los jugadores deberán notificar los cambios de su equipo después de los partidos. El plazo límite para ello será una semana después de jugar su partido. Los que no lo hagan podrán ser sancionados.
- Naturalmente, **está terminalmente prohibido hacer trampas**. Estamos aquí para divertirnos y competir un poco, pero no nos jugamos nada importante. Por eso, **cualquier persona a la que se le pille haciendo trampas será duramente sancionada, pudiendo llegar a la expulsión de la liga y prohibición de participar en próximas ARES Bowl**. Por favor, no quiero tener que estar vigilando a la gente.
- Participar en la 5ª ARES Bowl implica la aceptación de estas normas. El desconocimiento de ellas o de las reglas del juego no exime de su cumplimiento.

Referentes al juego, se usarán los siguientes cambios a las reglas:

- Se permite el uso de Jugadores Estrella y armas secretas tal y como aparecen en las listas de equipo.
- Todos los equipos empezarán con un Factor de Hinchas de 5 de forma gratuita y no podrán aumentarlo mediante dinero. **El Factor de Hinchas no cuenta para la valoración de equipo.**
- En principio esta liga está montada para que tenga continuidad, por lo que se podrán usar los equipos de cara a futuras ligas. Esto queda pendiente de que se vea que las nuevas reglas de valoración e incentivos funcionan mejor que las anteriores. Puede que, si se organizan pequeños campeonatos fuera de liga, se permita el uso de los equipos de liga y mantenerlos después, pero no es seguro.

Para cualquier pregunta o duda acudid al Comisario. De todas formas, para dudas referentes a las reglas intentad consultar primero las reglas antes de preguntar, por favor.

Principales cambios de la 4.0 a la 5.0

Aunque se anima a los jugadores a leerse el Living Rulebook 5.0 en su totalidad y comprobar los cambios (que están marcados en rojo en el original), para consulta se incluyen aquí los principales cambios. Se incluye la página del reglamento original en el que está esa regla.

Procedimiento ilegal (pág. 7): Si se le pita un procedimiento ilegal (por no mover el turno antes de hacer alguna acción) el jugador al que se la han pitado podrá elegir entre terminar su turno o gastar una segunda oportunidad, que contará como la que puede usar en ese turno si aún no había gastado ninguna. Si no quiere acabar su turno y no le quedan segundas su oponente ganará una segunda oportunidad.

Cambios de turno (pág. 7): Las situaciones en las que se da un cambio de turno son las siguientes:

1. Un jugador del equipo que está moviendo es derribado (ser herido por el público o ponerse tumbado por alguna habilidad no produce un cambio de turno salvo que el jugador del equipo activo llevara el balón).
2. Un pase o entrega en mano no es atrapado por ningún jugador del equipo activo antes de que el balón se pare.
3. Un jugador del equipo activo que intenta coger el balón del suelo falla.
4. Se marca un Touchdown.
5. Se acaba el límite de tiempo de 4 minutos para el turno.
6. Un intento de pase termina con un balón perdido (sacar 1 ó menos antes o después de modificadores), incluso si lo coge un jugador de ese equipo.
7. Un jugador con el balón es lanzado o se intenta lanzar usando la habilidad Lanzar Compañero de Equipo y falla al intentar aterrizar (incluyendo que se lo coman o que se libere de una tirada de Siempre Hambriento).
8. Un jugador es expulsado por una falta.

Continuar el partido (pág. 15): En los extraños casos en los que un equipo no tiene jugadores que poner en el campo después de las tiradas de inconsciencia ambos equipos mueven sus marcadores de turno hacia delante 2 espacios y si un equipo podía poner en el campo al menos un jugador entonces se le concede un Touchdown (pero no da Puntos de Estrellato). Si esto lleva el número de turnos a 8 o más para ambos equipos entonces la parte termina. Si todavía quedan turnos se sigue jugando (se hacen tiradas de inconsciencia, se despliega,...).

Apotecarios (pág. 17): Durante el partido un Apotecario puede intentar curar a un jugador que ha sufrido una Herida. Un Apotecario sólo se puede usar una vez por partido. Inmediatamente después de que el jugador sufre la Herida puedes usar el Apotecario para hacer que tu oponente vuelva a tirar en la tabla y entonces **tú** eliges cuál de los dos resultados se aplica. Si el jugador termina con un *Golpe Fuerte* (incluso aunque fuera el resultado original de la tirada de Herida) el Apotecario ha conseguido parchear al jugador y llenarlo de analgésicos, por lo que el jugador se mueve a la zona de reservas.

En vez de coger un Apotecario los equipos Nigrománticos o No-Muertos usan los servicios de un Nigromante. El Nigromante es gratuito para el equipo y permite al equipo 'Levantar a los Muertos' una vez por partido. Si un jugador del equipo contrario con Fuerza 4 ó menos que no tiene la habilidad Regeneración o Escurridizo muere durante el partido (después

de cualquier intento del Apotecario) entonces el equipo puede poner un nuevo Zombie en la zona de reservas (incluso si eso lleva al equipo a tener más de 16 jugadores durante el resto del partido). Durante el Paso 5 de la Actualización de la Hoja de Equipo puedes añadir a este jugador gratis a tu equipo si tienes menos de 16 jugadores en el equipo. Un Zombie gratuito cuenta por su valor completo a la hora de calcular el valor del equipo.

Tabla de Patada Inicial (pág. 18): Después de que ambos equipos han desplegado se sigue esta secuencia:

- Poner el balón en el campo.
- Desviar el balón para determinar dónde está a punto de caer (1D6 en una dirección aleatoria).
- Tirar en la tabla de Patada Inicial.
- Resolver la Patada Inicial.
- Rebotar (una casilla), coger o devolver el balón (cuando se sale, ponérselo al jugador que quieras).

No se pueden usar Segundas Oportunidades para repetir la tirada en la tabla de Patada Inicial ni para repetir tiradas para resolver los efectos que salgan en la tabla. Tampoco se pueden usar para intentar coger el balón cuando cae, aunque sí se pueden usar las habilidades Atrapar o Profesional.

Los fans (pág. 18): Para determinar cuántos fans aparecen para apoyar a tu equipo tira 2D6 y suma tu Factor de Hinchas al total. Multiplica el resultado por 1.000 para saber exactamente cuánta gente ha acudido.

Cada equipo tendrá un FAME (Fan Advantage ModifiEr). Si ha acudido un número de fans igual o inferior en número al de tu oponente tu FAME es 0. Si han acudido más fans que tu oponente, tu FAME es +1. Si han acudido el doble o más fans tu FAME será de +2.

La tabla de Patada Inicial tiene algunos resultados cambiados. Habrá disponibles tablas para consulta durante los partidos.

Apoyar un placaje (pág. 21): Para poder apoyar un placaje el jugador debe:

1. Estar adyacente al jugador enemigo que participa en el placaje.
2. No debe estar en la zona de defensa de ningún otro jugador del equipo contrario.
3. Tiene que estar de pie.
4. Tiene que tener su zona de defensa.

Sólo se tienen en cuenta las habilidades de los dos jugadores del placaje para afectar al resultado.

Intercepciones (pág. 22): Se tira para interceptar **antes** que para pasar. Si se consigue la intercepción se le da el balón al que lo ha logrado y no se tira para pasar. Sólo se puede intentar una intercepción.

Faltas (pág. 23): Un jugador hace la falta. Los jugadores del mismo equipo adyacentes a la víctima deben ayudar y se suma 1 a la tirada de armadura cada uno. Los jugadores contrarios adyacentes al que hace la falta deben ayudar y se resta 1 a la tirada por cada uno. Ningún jugador de ninguno de los dos equipos puede ayudar si está en la zona de defensa de un jugador contrario, no tienen zona de defensa o no están de pie. Si la tirada supera la armadura se tira en la tabla de Heridas para ver qué le ha pasado.

El árbitro expulsará al jugador que ha cometido la falta si en la tirada de armadura y/o en la de herida se obtiene un doble. Esto causa un cambio de turno. Si el jugador expulsado tenía el balón éste rebota desde la casilla en la que estaba. Un jugador expulsado no puede jugar

más en ese partido y no puede ser reemplazado hasta que se marque Touchdown o acabe la parte.

Reglas generales sobre las habilidades (pág. 23):

1. Todos los bonus/modificadores se pueden combinar.
2. Todas las habilidades se pueden usar un número ilimitado de veces por acción.
3. Algunas habilidades indican que hay que empujar al contrario para poder usarlas. Estas habilidades funcionan si se obtiene un resultado de 'Empujado', 'Defensor Derribado' o 'Defensor Derribado si no Tiene Esquivar'.
4. El uso de las habilidades no es obligatorio.
5. Puedes elegir usar una habilidad que afecta a una tirada de dados después de tirar los dados.
6. Sólo las Habilidades Extraordinarias funcionan cuando un jugador está Tumbado o Aturdido.

REGLAS DE LIGA

Valoración de Equipo (pág. 25): La Valoración de Equipo se calcula sumando el coste de todos los jugadores que van a participar en el partido, incluyendo el coste de mejoras, equipo técnico y segundas oportunidades (normalmente se añadiría también el coste del Factor de Hinchas, pero en esta liga no). Esto da un valor en monedas de oro (ej.: 1.250.000). Los jugadores que no pueden jugar debido a heridas y el dinero de la tesorería no cuentan para la Valoración de Equipo.

Tabla de Lesiones (pág. 25): Cada vez que se obtiene un 10 ó más en la Tabla de Heridas se tira 1D68 en la Tabla de Lesiones. Estará disponible a la hora de jugar los partidos.

Puntos de Estrellato (pág. 26):

- Pase Completo (COMP): 1 PE por hacer un pase preciso (superar la tirada) y que lo coja el jugador al que se le pasaba.
- Touchdowns (TD): 3 PE para el jugador que marca.
- Intercepción (INT): 2 PE por interceptar un pase.
- Bajas (CAS): 2 PE por cada jugador contrario retirado como baja. Sólo se consiguen si el jugador placa al oponente o es placado por el oponente. Las bajas causadas de cualquier otra forma (el público, motosierras, bombas, habilidad Apuñalar,...) no cuentan.
- Mejor Jugador del Encuentro (MVP): 5 PE para un jugador elegido al azar. Los Mercenarios también cuentan para recibirlo y, si les toca, esos PE se pierden para el equipo.

Las distintas subidas se harán según la tabla (un poco más abajo).

Tabla de Mejoras (pág. 26): Cuando se alcanza el número de PE adecuado se tira una vez en la siguiente tabla:

Tabla de Subidas de PE

PE	Título	Tiradas
0-5	Novato	Ninguna
6-15	Con experiencia	Una
16-30	Veterano	Dos
31-50	Estrella emergente	Tres
51-75	Estrella	Cuatro
76-175	Super Estrella	Cinco
176+	Legenda	Seis

Tabla de Mejoras

2D6	Resultado
2-9	Nueva habilidad
10	Incrementa el Movimiento o la Armadura en 1 o Nueva habilidad
11	Incrementa la Agilidad en 1 o Nueva habilidad
12	Incrementa la Fuerza en 1 o Nueva Habilidad

Incrementos de Características: Si se obtiene un resultado de incremento de característica se aumenta en 1 punto la característica en cuestión o escoger una nueva habilidad. Ninguna característica puede aumentar más de 2 puntos por encima de su valor inicial ni superar 10. Cualquier incremento adicional debe cogerse como una nueva habilidad.

Dobles: Si en la tirada de mejora se obtiene un doble se puede coger una habilidad de las categorías normales o de la columna de dobles (comprobar las hojas de equipo).

Mejoras y Coste de los Jugadores (pág. 27): Cuando un jugador consigue mejoras su coste aumenta. El aumento de coste depende de la mejora que se haya obtenido y aparece en la siguiente tabla:

Tabla de Modificadores del Coste

+20.000	Nuevas habilidades normales
+30.000	Habilidades que sólo se pueden coger con un doble
+30.000	+1 Movimiento o +1 Armadura
+40.000	+1 Agilidad
+50.000	+1 Fuerza

JUGAR PARTIDOS DE LIGA

Secuencia de juego (pág. 28): Hay que seguir esta secuencia para cada partido:

1. Secuencia Pre-Partido

- 1.1. Tirar en la tabla de tiempo.
- 1.2. Transferir dinero de la tesorería a la bolsa de incentivos.
- 1.3. Coger incentivos.

2. El partido

- 2.1. Calcular el número de Fans y el FAME.
- 2.2. Turno del equipo receptor.
- 2.3. Turno del equipo lanzador.
- 2.4. ...

3. Secuencia Post-Partido

- 3.1. Tiradas de mejoras.
- 3.2. Actualizar la hoja de equipo.

Explicación de los pasos (pág. 28):

1.2 Transferir dinero de la tesorería a la bolsa de incentivos: Ambos equipos pueden transferir dinero de la tesorería a la bolsa de incentivos. Este dinero se puede usar para comprar incentivos para el equipo durante el partido y se suma a la valoración del equipo para este partido. El equipo con la mayor valoración debe declarar primero cuánto dinero va a transferir.

1.3 Incentivos: Los equipos con menor valoración reciben un incentivo para jugar el partido contra un equipo superior. Este incentivo consiste en una cantidad de dinero igual a la diferencia entre las valoraciones de equipo. Cualquier dinero de los incentivos que no se gaste se pierde y no se puede añadir a la tesorería. Además, cualquiera de los entrenadores puede usar oro de su bolsa de incentivos para comprar incentivos. Si el oponente con mayor valoración desea comprar incentivos con el dinero de su bolsa de incentivos debe hacerlo antes que su oponente.

Los incentivos que se pueden comprar son:

- Nenas Bloodweiser (0-2): 50.000 mo.
- Sobornos (0-3): 100.000 mo.
- Entrenamiento extra (0-4): 100.000 mo.
- Chef Maestro halfling (0-1): 300.000 mo.
- Igor (0-1): 100.000 mo
- Mercenarios (ilimitado): precios varios.
- Apotecarios errantes (0-2): 100.000 mo.
- Magos (0-1): 150.000 mo.
- Cartas de los Mazos Especiales: aún no se ha decidido si se van a usar o no.

Hay una descripción detallada de cada incentivo más adelante. Se aplican las limitaciones y reglas especiales de las listas de equipo. Como algunos entrenadores pueden pasar mucho tiempo decidiendo qué incentivos coger, hay un límite de 4 minutos para escoger.

Todos los incentivos se pierden al final del partido. Ningún incentivo se puede convertir en una parte permanente de tu equipo.

3.2 Actualizar la hoja de equipo: En esta fase se actualiza la hoja de equipo siguiendo estos pasos:

1. Borrar cualquier jugador que haya muerto de la hoja y apuntar los cambios al valor de los jugadores por mejoras.
2. Generar las ganancias del partido. Cada jugador tira 1D6 y suma su FAME. El resultado multiplicado por 10.000 mo es lo que gana del partido. Si ha ganado o empatado recibe 10.000 mo adicionales. Si ha ganado el partido puede repetir la tirada del dado, pero debe aceptar el segundo resultado aunque sea peor. Hay que recordar que los equipos que conceden el partido no reciben ninguna ganancia.
3. El oro que quede en la bolsa de incentivos es devuelto a la tesorería y se debe pagar por los incrementos de costes con oro de la tesorería.
4. Si un entrenador perdió o empató el partido tira 2D6. Si ganó tira 3D6. Si un entrenador que ganó o empató su partido obtiene una tirada mayor que su Factor de Hinchas actual lo incrementará en 1 punto. Si un entrenador que perdió o empató obtiene un resultado inferior a su Factor de Hinchas actual lo reducirá en 1 punto.
5. Cada entrenador debe decidir si desea gastar oro de su tesorería en comprar nuevos jugador o equipo técnico, y/o desechar segundas oportunidades, jugadores o miembros del equipo técnico de su equipo que ya no desee, aunque no recuperará el dinero. También puede comprar nuevas segundas oportunidades al doble del coste original, aunque contarán como el coste base para calcular la valoración de equipo.
6. Si tu equipo tiene cualquier Jugador Aficionado (ver paso 7 debajo) debes despedirlo o ficharlo permanentemente para tu equipo pagando su coste de novato si tienes menos de 16 jugadores en plantilla. Si fichas a un Jugador

Aficionado pierde la habilidad Solitario, pero mantiene cualquier cantidad de Puntos de Estrellato o habilidades que haya conseguido.

7. Si tu equipo sólo puede sacar al campo 10 o menos jugadores para el próximo partido puedes traer Jugador Aficionado a tu equipo gratis hasta que llegues a 11 jugadores para el próximo partido. **Un Jugador Aficionado es siempre un jugador de la posición con 0-16, cuenta como su coste normal de cara a la valoración de equipo, pero tiene la habilidad Solitario, ya que son jugadores que no están acostumbrados a jugar con tu equipo.** Los Jugador Aficionado pueden llevar el total de jugadores a más de 16 en este momento (teniendo en cuenta los heridos).
8. Calcula el valor de tu equipo y apúntalo en la hoja. Se calcula tal y como se ha explicado antes.

Incremento de costes: A medida que un equipo crece y sus jugadores mejoran una cantidad mayor de sus ingresos se tiene que dedicar a pagar las facturas más que a hacer adquisiciones adicionales. Por eso durante el paso 3 los equipos deben pagar una cantidad que depende de la valoración del equipo (al principio del partido) según la tabla. Los incremento de costes no pueden reducir la tesorería de un equipo a menos de 0.

NOTA: Esta tabla se ha modificado con respecto a la original.

Tabla de incremento de costes

Valor del equipo	Gastos	Valor del equipo	Gastos
< 1.250.000	0	1.550.000 a 1.690.000	30.000
1.250.000 a 1.390.000	10.000	1.700.000 a 1.840.000	40.000
1.400.000 a 1.540.000	20.000	En pasos de 150.000	+10.000 cada uno

Conceder un partido (pág. 29): Un jugador que concede el partido antes de desplegar para una patada en la que sólo puede poner 2 ó menos jugadores no sufre ninguna penalización adicional (es decir, consigue su MJE, cobra, tira para Fans,...). Si un jugador concede el partido por otras razones entonces el ganador consigue las ganancias del perdedor y su MJE para este partido. Además, el perdedor pierde automáticamente un punto de Factor de Hinchas y cualquier jugador con 51 PE o más que tenga dejará el equipo si se obtiene 1-3 en 1D6. Tira por separado para cada jugador.

LISTA DE INCENTIVOS (PÁG. 49)

Nenas Bloodweiser (0-2): Compras un barril de cerveza mágica Bloodweiser por 50.000 mo y contratas a una señorita para servírsela a los jugadores. Esta combinación hace que por cada vez que cojas este incentivo tengas un +1 a las tiradas para que tus jugadores se recuperen de la inconsciencia.

Sobornos (0-3): Cada soborno cuesta 100.000 mo y permite intentar ignorar la expulsión de un jugador que ha hecho falta o que está usando un arma secreta. Tira 1D6: con un resultado de 2-6 ha tenido éxito (evitando el cambio de turno si el jugador fue expulsado por hacer falta), pero con un resultado de 1 el soborno se ha malgastado y se mantiene la expulsión. Cada soborno sólo se puede usar una vez por partido.

Entrenamiento extra (0-4): Cada sesión de entrenamiento extra cuesta 100.000 mo y le da al equipo una Segunda Oportunidad que sólo se puede usar en este partido.

Chef Maestro halfling (0-1): Los equipos halflings pueden coger un Chef Maestro Halfling por 100.000 mo; cualquier otro equipo lo puede alquilar por 300.000 mo. Tira 3D6 al principio de cada parte para ver el efecto que la comida del chef tiene en el equipo. Por cada dado que saque 4 ó más el equipo está tan inspirado que obtiene una Segunda Oportunidad adicional y, además, el equipo contrario está tan distraído por el olor que viene del banquillo de sus oponentes que pierde una Segunda Oportunidad (si les queda alguna que perder).

Igor (0-1): Cualquier equipo que no pueda coger un Apotecario como miembro permanente del equipo puede alquilar un Igor por 100.000 mo para ayudar al equipo. Puesto que es un maestro en coser carne y huesos, se puede usar una vez por partido para repetir una tirada de regeneración fallada.

Mercenarios (ilimitado): Se puede alquilar un mercenario por 30.000 mo más de lo que cuesta un jugador normal en esa posición. Por ejemplo, un línea Humano Mercenario se puede alquilar para un partido por 80.000 mo. El límite normal de jugadores permitidos en un equipo se aplica a los Mercenarios. De todas formas, los jugadores que se pierden el partido debido a heridas no cuenta con respecto al límite de jugadores en el equipo, por lo que puedes coger a Mercenarios para reemplazar a los jugadores que faltan si lo deseas. Todos los Mercenarios tienen la habilidad Solitario, puesto que no están acostumbrados a jugar con el equipo. Además, puedes otorgarle al Mercenario una habilidad elegida entre las de una tirada Normal (no dobles) por un coste adicional de 50.000 mo. Por ejemplo, a un línea Humano Mercenario se le podría dar la habilidad Placaje Defensivo por un coste total de 130.000 mo para alquilarlo durante un partido.

Jugadores Estrella: No se permite alquilar Jugadores Estrella en esta liga.

Apotecarios Errantes (0-2): Cualquier equipo puede alquilar a uno o dos Apotecarios Errantes para que ayuden al equipo durante el partido por 100.000 mo cada uno si el equipo puede tener un Apotecario permanente. Sus reglas son las mismas que las de los Apotecarios normales, aunque sólo se puede usar un Apotecario para repetir una tirada de Lesiones.

Magos (0-1): Puedes alquilar un Mago por 150.000 mo. Las reglas son las siguientes:

Una vez por partido el Mago puede lanzar o el hechizo *bola de fuego* o el hechizo *rayo*. Los Magos sólo pueden lanzar sus hechizos al principio del turno, antes de que ningún jugador haya hecho ninguna acción O inmediatamente después de que haya terminado el turno del equipo propio, incluso si terminó con un cambio de turno.

Bola de fuego: Elige una casilla objetivo en cualquier parte del campo. Tira un dado para impactar a cualquier jugador (incluidos los de tu equipo) que esté en la casilla objetivo o en una casilla adyacente. Si la tirada es de 3 ó menos el jugador ha conseguido esquivar la explosión, pero con un 4 ó más el objetivo es Derribado y se hace una tirada de Armadura (y de Herida si hace falta) para cada uno como si hubieran sido derribados por un jugador con la habilidad Golpe Poderoso. Si se derriba a un jugador del equipo que está moviendo no se sufre un cambio de turno a no ser que el jugador llevara el balón en ese momento.

Rayo: Elige un jugador que esté de pie en cualquier parte del campo y tira un dado. Si sacas 2 ó más el jugador es Derribado y debe hacer una tirada de Armadura (y de Herida si hace falta) como si hubiera sido derribado por un jugador con la habilidad Golpe Poderoso. Con un resultado de 1 el jugador ha esquivado el rayo.