

REGLAS PARA LA NAVY BOWL (Traducido por ElVelux y adaptado por Alakhai de "Blood Bowl on boats")

PATADA INICIAL

No se patear, sino que un jugador del equipo receptor que se encuentre en la línea lanza el balón hacia atrás por debajo de sus piernas tras gritar: HAT! HAT! HAT!

Al ser el equipo receptor quien lanza, será el receptor quien elige la casilla donde se coloca el balón. No se puede usar la habilidad de "Patada", ya que no se patear el balón.

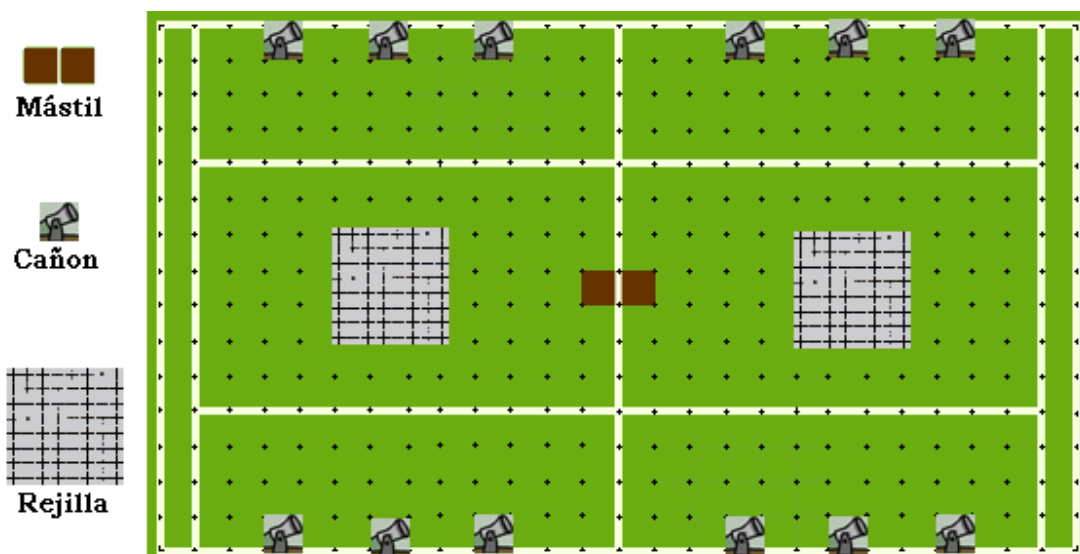
Como el jugador que lanza el balón está bastante rodeado de gente en la línea, el tiro es bastante impreciso, así que se desvía y rebota igual que siempre, con la salvedad de que si se va fuera, quien consigue la posesión es el equipo "lanzador".

TABLA DE PATADA INICIAL

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 Calamar Gigante: Aparece un calamar gigante. Lanza tentáculos contra 1D6 jugadores de cada equipo, y los mueve 4 casillas hacia el borde más cercano. | 7 Tiempo variable: igual que en el LRB |
| 3 El Capitán sustituye al árbitro: ya que dice que no sabe dirigir el juego. El capitán no pitará faltas hasta la siguiente patada inicial. | 8 Anticipación: igual que en el LRB |
| 4 Por la quilla: Se tiran 2D6 más ayudantes de entrenador. El que saque menos, debe elegir un miembro de su cuerpo técnico para ser pasado por la quilla. Se perderá el resto del partido. | 9 ¡Nos hundimos!: Tira 2D6, si el resultado es menor que el número de agujeros de la cubierta, el barco empieza a hundirse, y hay olas todos los turnos hasta que lo arreglen. (2D6 en cada patada hasta sacar \geq que los agujeros). |
| 5 Los marineros animan: se tira 1D3+FAMA+Animadoras. El vencedor gana una S.O., si empatan ambos reciben una. | 10 ¡Robo!: El equipo receptor entra en la bodega y roba 1D6 x 10.000 monedas de oro. Eso le da la oportunidad al equipo lanzador de hacer un turno gratis igual que en una "Penetración". |
| 6 Mareo generalizado: Se tira por cada jugador en el campo. Con un 1 se va al banquillo, se les puede sustituir antes de empezar. | 11 Pajarraco Gigante Cabreado: Cada entrenador lanza 1D6. Un jugador aleatorio del que saque menos es atacado por un pájaro gigante. Tira heridas directamente. |
| | 12 ¡Abordaje!: Se despliega de nuevo. El que saque más en 2D6+FH puede meter al campo a TODOS sus jugadores. |

TABLA DE CLIMA

- | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2-3 Olas grandes: Sólo se pueden hacer pases rápidos o cortos. Las olas mueven 3 casillas en vez de 2 a los jugadores. |
| 4 Calma chicha: Las olas mueven una sola casilla a los jugadores. |
| 5-9 Normal. |
| 10-11 Lluvioso: -1 a todos los intentos de atrapar el balón, cogerlo del suelo o pasar. Adicionales a 3+. |
| 12 Tempestad: -1 a todos los intentos de atrapar el balón, cogerlo del suelo o pasar. Adicionales a 3+. Sólo pases rápidos o cortos. Si se falla un pase el balón se desvía 6 casillas en vez de 3. Las olas empujan 3 casillas a los jugadores. |



COMO UNA OOOOLA♫ (REGLA MUY IMPORTANTE, ES LA QUE DEFINE LA NAVY BOWL):

Al iniciar cada turno, justo después de mover la ficha de turno, se tira para saber si ese turno una ola barre la cubierta del barco o no. Esta tirada ha de hacerla el poseedor del turno, y (repetimos) ha de hacerse lo primero. El contrario puede reclamar un procedimiento ilegal en caso de que no se haga la tirada de la ola (se recomienda, para que ninguno de los dos jugadores se olvide de usar la regla más fundamental de esta copa, que deje un D8 sobre su ficha de turno).

Tira 1D8, en caso de que el resultado sea igual al turno que está comenzando, una ola gigante barre la cubierta del barco.

Se tira 1D6 para saber en que dirección va la ola.

1-Proa (Zona de TD 1)

2-3 Babor (Banda 1)

4-5 Estribor (Banda 2)

6 Popa (Zona de TD 2)

Todos los jugadores (y el balón si está en el suelo) se moverán 2 casillas en la dirección indicada. El balón nunca se saldrá del campo por una ola, si debiera hacerlo, se quedará en la última casilla de dentro del campo que ocupe. Si un jugador que porta el balón es arrastrado hasta (o a través) de la zona de TD contraria, marcará TD, lo quiera o no. Pase lo que pase (excepto si el contrario marca TD por el procedimiento indicado), el propietario del turno no lo pierde.

HOMBRE (o elfo, o gobbo, o algo...) AL AGUA!!

Cuando algún jugador cae al agua (por una banda o un agujero en el campo), se considerará que se hace una herida igual a su armadura. Por ejemplo un línea elfo oscuro se hace una herida de 8, por lo tanto quedará inconsciente. Un goblin también caerá inconsciente debido al +1 a heridas por raza, al igual que un eslizón. La única excepción son los hombres árbol, que se considerarán aturdidos si caen al agua, ya que flotan (van a reservas).

Si el portador del balón es empujado al agua, hay varios marineros en las bordas con balones de sobra, que mandarán un nuevo balón en una dirección aleatoria hacia el campo. Trátalo como el rebote del público habitual.

EI MÁSTIL:

Se colocará un mástil en las dos casillas centrales del campo (una en cada mitad del campo), en la línea. Las casillas del mástil son impenetrables, y no se pueden hacer pases que atraviesen esta casilla (que la línea del centro de la regla de pases toque una casilla del mástil). Si una bola de cañón impacta contra el mástil, lo partirá. Retira el mástil, que pasará a considerarse espacio normal de juego. Además, ninguno de los dos equipos tendrá ganancias este partido, ya que se usan para reparar el mástil.

LA REJILLA:

Es la típica rejilla que hay en las cubiertas de los barcos antiguos. Debajo de la rejilla están la bodega y celdas del barco. En los partidos de la Navy Bowl, las rejillas están llenas de esclavos que sacan sus brazos hacia el campo y molestan el juego. En la zona de la rejilla, hay un -1 a todos los intentos de coger el balón del suelo. Además, si un jugador contrario cae en la zona de la rejilla, en tu turno puedes hacer una falta, considerando que los autores de la misma son los esclavos, con lo que no te arriesgas a que te expulsen. Puedes apoyar esta falta con tus jugadores, y cuenta como la falta de tu equipo en ese turno, con lo que no puedes pisar más.

La rejilla ocupa 9 casillas que forman un cuadrado (se puede usar la plantilla de rebotes del balón para marcarlo), y hay uno en el centro de cada uno de los dos lados del terreno de juego.

CAÑONES:

Los cañones se colocan en casillas adyacentes a las bandas. Se colocan en las filas 4, 7 y 10 empezando a contar desde el centro. Se colocan en ambas bandas y en ambos campos, por lo tanto hay 12 cañones en el campo.

Las casillas que contienen cañones se consideran impenetrables y no se puede entrar en ellas. Los cañones no se pueden mover de NINGUNA manera.

Disparar: Un jugador que al inicio de su turno se encuentre adyacente a un cañón puede usar su acción para disparar una bola de cañón. El jugador no puede hacer nada más, tampoco se puede mover y luego disparar en el mismo turno. Sólo puede dispararse cada cañón del terreno de juego una vez por turno.

Para efectuar el disparo de una bola de cañón, elige un jugador contrario que esté de pie en cualquier parte del campo y tira un dado de placaje:



El jugador es derribado en la casilla donde estaba. Tira armadura normalmente.



Un jugador del equipo contrario (de pie) elegido por el jugador oponente (el que no dispara) es derribado en la casilla donde estuviera. Tira armadura normalmente.



El disparo sale desviado. Tira 3 veces el dado de 8 caras para ver donde impacta. Si en la casilla hay un jugador, este es derribado (tira armadura), si no hay nadie, la bola hace un agujero en la cubierta. Marca la casilla con algo para acordarte que está agujereada.



El jugador que ha disparado el cañón es derribado en la casilla donde está. Tira armadura y pierde turno.



¡El cañón explota! Retira el cañón. La casilla pasa a considerarse normal. Todos los jugadores adyacentes al cañón son derribados y deben hacer tiradas de armadura. Pierde turno.

Disparar jugadores con "agilidad felina":

Con los cañones también puedes disparar a jugadores que tengan "agilidad felina". Para ello necesitas a un jugador que dispare el cañón, como anteriormente, y a otro que se meta en él. El jugador que va a ser disparado puede mover o realizar cualquier acción antes de ser disparado, pero si lo hace o podrá hacer nada una vez que sea disparado. Si, en cambio, se encontraba junto al cañón al inicio de turno y no hace nada antes de ser disparado, podrá actuar normalmente después de ser disparado.

Para disparar a un jugador, elige una casilla de todo el campo, y tira un dado de placaje:



El jugador se desvía de la casilla asignada. Tira el D8 1D6 veces. Si en la casilla final se encuentra un jugador, este es empujado y derribado, y el jugador que ha sido lanzado es derribado. Tira armadura por los dos. Si en la casilla no hay ningún jugador, el jugador lanzado atraviesa la cubierta y hace un agujero, cayendo al agua (tira armadura y efectos del agua). Marca la casilla como agujereada y pierde el turno.



El jugador que era lanzado es derribado en la casilla donde estuviera antes de entrar en el cañón. Tira por Armadura y pierde el turno.



Perfecto. El jugador se desvía 1D6 veces y puede intentar aterrizar normalmente.



El cañón no funciona. Tanto el jugador que iba a ser lanzado como el que dispara el cañón han perdido su acción.



¡El cañón explota! Retira el cañón. La casilla pasa a considerarse normal. Todos los jugadores adyacentes al cañón son derribados y deben hacer tiradas de armadura. Además el jugador que iba a ser lanzado explota también, y sus cachitos se pueden recoger hasta en las costas más lejanas. (por si no está suficientemente claro, está MUERTO). No puedes usar al médico. Pierde turno.

AGUJEROS EN LA CUBIERTA.

Cada vez que se agujerea la cubierta con una bola de cañón o la cabeza de un jugador, se marca la casilla (con una ficha), para recordar que está agujereada. No se puede entrar voluntariamente a las casillas agujereadas, pero los jugadores pueden ser empujados a ellas siguiendo las reglas normales para echar a la gente por la banda (solo caen si no hay otra opción). Si el balón cae por un agujero, tira 1d8 para saber en que dirección es lanzado desde abajo y 2D6 para saber la distancia. Si un jugador que es empujado por una ola pasa por encima de una casilla agujereada pero no acaba finalmente en ella, no se cae por el agujero, ha de caer exactamente en la casilla agujereada.

En el descanso cada entrenador puede arreglar un agujero en su parte del terreno de juego.

IMPORTANTE:

Si al final del partido el mástil está roto, o el barco está hundiéndose (por el resultado 9 de la patada inicial), ninguno de los dos equipos tendrá ganancias en este partido, ya que estas se destinan a arreglar el barco.