

BLOOD BOWL



REGLAMENTO



BLITZER ORCO



ASESINO SKAVEN



CABALLERO TUMULARIO



LINEA ELFO OSCURO



SAURIO



GOBLIN



LINEA NORDICO



LORD BORAK



HOMBRE LOBO



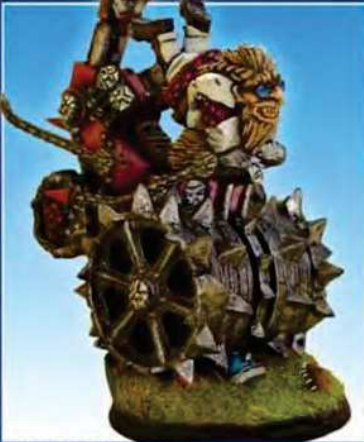
BAILARIN GUERRERO



ZARA



LINEA HUMANO



APISONADORA ENANA



CENTAURO



HOMBRE ARBOL

LIVING RULEBOOK 6.0

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2	APOYANDO UN PLACAJE	21	FACTOR DE HINCHAS GRATUITO.....	34
COMPONENTES	2	INTERCEPCIONES Y BALONES		RECAUDACIÓN ADICIONAL PARA LIGAS	
PREPARACIÓN DEL JUEGO	6	PERDIDOS.....	22	CORTAS.....	34
PATADA INICIAL.....	6	FALTAS (O PATEAR JUGADORES		CARTAS ESPECIALES DE JUEGO	35
SECUENCIA DE JUEGO	7	QUE ESTÁN EN EL SUELO).....	23	MAZO DE DESTRUCCIÓN ALEATORIA	35
FICHA DE TURNO.....	7	HABILIDADES	23	MAZO DE JUGADAS ESPECIALES	36
ACCIONES DE LOS JUGADORES.....	7	LIGAS DE BLOODBOWL	24	MAZO DE OBJETOS MÁGICOS	37
CAMBIOS DE TURNO.....	7	INICIO DE LA LIGA	24	MAZO DE JUEGO SUCIO	38
MOVIMIENTO	8	HOJA DE EQUIPO	24	MAZO DE BUEN KARMA	39
ZONAS DE PLACAJE	8	TESORERÍA	25	MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS	40
RECOGER EL BALÓN	8	VALORACIÓN DE EQUIPO	25	MAZO DE MEDIDAS DESESPERADAS	42
PLACAJES	9	DATOS DEL ENCUENTRO	25	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES	43
MOVIMIENTOS DE PENETRACIÓN	9	HERIDAS	25	DESCRIPCIÓN DE LOS INCENTIVOS	50
FUERZA	9	TABLA DE LESIONES	25	NENAS BLOODWEISER	50
DERRIBOS Y HERIDAS.....	11	PUNTOS DE ESTRELLATO	25	SOBORNOS	50
HERIDAS	11	CÓMO GANAR PUNTOS DE ESTRELLATO	25	ENTRENAMIENTO ADICIONAL.....	50
RESERVAS	11	TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO	26	GRAN CHEF HALFLING.....	50
TABLA DE HERIDAS	11	TIRADAS DE MEJORA	26	IGOR.....	50
LANZAMIENTO DEL BALÓN	12	TABLA DE MEJORA.....	26	MERCENARIOS.....	50
LANZAMIENTO	12	NUEVAS HABILIDADES	26	JUGADORES ESTRELLA.....	50
ATRAPAR EL BALÓN.....	13	AUMENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS	26	MEDICOS ERRANTES	51
REBOTE DEL BALÓN	13	OBTENER DOBLES	27	HECHICEROS.....	51
DEVOLUCIÓN DEL BALÓN	13	MEJORAS Y VALOR DEL JUGADOR	27	LISTA DE JUGADORES ESTRELLA	52
CAMBIOS DE TURNO	13	TABLA DE MODIFICADORES AL VALOR	27	HOJAS DE EQUIPO	54
SEGUNDAS OPORTUNIDADES	14	ENCUENTROS DE LIGA.....	28	EQUIPOS DE ALTOS ELFOS	54
SEGUNDAS OP. DE EQUIPO	14	SECUENCIA PREVIA AL ENCUENTRO.....	28	EQUIPOS DE AMAZONAS.....	54
SEGUNDAS OP. DE JUGADOR	14	TIEMPO	28	EQUIPOS DEL CAOS	54
HABILIDADES	14	DINERO EN EFECTIVO.....	28	EQUIPOS DE CONDES VAMPIRO	55
GANAR EL PARTIDO.....	15	INCENTIVOS.....	28	EQUIPOS DE ELFOS	55
MARCAR UN TOUCHDOWN		SECUENCIA POSTERIOR AL ENCUENTRO	28	EQUIPOS DE ELFOS OSCUROS.....	55
EN TU TURNO	15	TIRADAS DE MEJORA	29	EQUIPOS DE ELFOS SILVANOS	56
MARCAR EN EL TURNO		ACTUALIZAR LA HOJA DE EQUIPO	29	EQUIPOS DE ENANOS	56
DEL CONTRARIO.....	15	INDEPENDIENTES	29	EQUIPOS DE ENANOS DEL CAOS	56
REANUDACIÓN DEL PARTIDO.....	15	ESPIRAL DE GASTOS	29	EQUIPOS DE GOBLINS	57
CONCEDER EL PARTIDO	15	CONCEDER.....	29	EQUIPOS DE HALFLINGS	57
REGLAS ADICIONALES	16	CAMPEONATOS	30	EQUIPOS DE HOMBRES LAGARTO	57
CREACIÓN DE UN EQUIPO.....	16	TEMPORADAS Y TORNEOS	30	EQUIPOS DE HUMANOS.....	58
HOJAS DE EQUIPO	16	LOS DESLUMBRANTES PREMIOS	31	EQUIPOS DE KHEMRI	58
COMPRA DE JUGADORES.....	16	EL TROFEO DE LA REVISTA <i>SPIKE!</i>	32	EQUIPOS DE NIGROMANTES	58
SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE		LA DUNGEON BOWL	32	EQUIPOS DE NO MUERTOS.....	59
EQUIPO Y FACTOR DE HINCHAS.....	16	LA COPA DEL CAOS	32	EQUIPOS DE NÓRDICOS	59
CUADRO TÉCNICO	16	LA COPA BLOOD BOWL	33	EQUIPOS DE NURGLE	59
MÉDICOS	17	OTROS CAMPEONATOS	33	EQUIPOS DE OGOROS	60
TABLA DE PATADA INICIAL.....	18	REGLAS OPCIONALES DE LIGA	34	EQUIPOS DE ORCOS	60
FAMA	18	OTORGAR EL MJE.....	34	EQUIPOS DE SKAVENS	60
TIEMPO	20	MODIFICAR LA ESPIRAL DE GASTOS	34	PREGUNTAS Y RESPUESTAS	61
ENTREGAR EL BALÓN	20	ELIMINAR LOS INCENTIVOS.....	34	NOTAS DEL DISEÑADOR	62
¡A POR ELLOS!	20	EL USO DE INCENTIVOS EN PARTIDOS			
		SUELTOS	34		

- ★ DISEÑO DEL JUEGO: JERVIS JOHNSON
- ★ CUBIERTA: DAVE GALLAGHER
- ★ ILUSTRACIONES DEL REGLAMENTO: WAYNE ENGLY, PETE KNIFTON, Y CARL CRITCHLOW
- ★ ILUSTRACIONES DE LOS COMPONENTES: RICHARD WRIGHT Y WAYNE ENGLY
- ★ EQUIPO DE DESARROLLO DE LPBB 2004-2006: JERVIS JOHNSON, TOM ANDERS, IAN WILLIAMS, JOHN KIPLING LEWIS, STEPHEN BABBAGE, CHET ZESHONSKI, DEAN MAKI, Y LOS PLAYTESTERS DE JUEGOS DE ESPECIALISTA
- ★ EDITOR DEL REGLAMENTO: TOM ANDERS
- ★ EDITORES DEL TRASFONDO: TOM ANDERS Y STEPHEN HUTTON
- ★ PRODUCCIÓN: TOM ANDERS Y JOSH BLANCHETTE
- ★ VERSIÓN ESPAÑOLA: GUILLERMO SANCHEZ E IBAI GARCIA

www.BLOODBOWL.com

UN PRODUCTO GAMES WORKSHOP

Blood Bowl, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, el castillo de Citadel, Slottabase, White Dwarf y Warhammer, Blood Bowl y Zona Mortal son marcas registradas de Games Workshop SL. Citadel, el Viejo Mundo y Skaven son marcas comerciales de Games Workshop.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido realizadas por artistas propios o por encargo. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop SL, 2006. Todos los derechos reservados

REINO UNIDO
GAMES WORKSHOP LTD
WILLOW ROAD
LENTON
NOTTINGHAM NG7 2WS

ESPAÑA
GAMES WORKSHOP SL
CONSELL DE CENT, 334-336
08908 BARCELONA

INTRODUCCION

“¡Buenas noches, amigos de los deportes! Bienvenidos al partido de Blood Bowl de esta noche. Aquí estamos, entre una gran multitud de hinchas de todas las razas del mundo conocido, que aúllan como espectros mientras esperan el inicio del partido de esta noche ¡Oh, es verdad! De hecho, hay algunos espectros entre el público... Bien, la patada inicial tendrá lugar dentro de unos veinte minutos, o sea que tenemos tiempo suficiente para repasar las reglas del juego antes de que empiece la batalla. El comentarista del partido de esta noche es Jim Johnson ¡Buenas noches, Jim!”

“¡Gracias, Bob! ¡Muy buenas noches! ¡No hay duda, estamos a punto de vivir una gran noche del mayor espectáculo deportivo del mundo! Pero antes de nada, para aquellos de vosotros que estáis en casa y no conocéis bien las reglas del juego, vamos a echar un vistazo a cómo se juega al Blood Bowl.”

“Como ya sabéis, Blood Bowl es un enfrentamiento despiadado entre dos equipos de guerreros equipados con gruesas armaduras y no demasiado cuerdos. Los jugadores pasan, lanzan o corren con el balón, intentando llegar con él hasta el otro extremo del terreno de juego, la Zona de Touchdown contraria. Naturalmente, el otro equipo debe intentar evitar que lo hagan y recuperar el balón. Si un equipo logra llevar el balón hasta la Zona de Touchdown del equipo adversario, el equipo anota lo que denominamos un Touchdown; el equipo que al final del partido anote más touchdowns será el vencedor del encuentro. ¡Además, el equipo vencedor del partido de hoy será proclamado Campeón de Blood Bowl! ¿Que cómo se hace todo esto? Ahora mismo os lo explico....”



COMPONENTES

La caja de Blood Bowl contiene lo siguiente:

(Nota: como este manual está disponible por separado en un PDF gratuito, esta sección sólo es relevante si has adquirido la caja del juego).

- 1 Reglamento
- 1 Guía de Pintura
- 2 Hojas de referencia
- 1 Bloc de hojas de equipo

- 1 Tablero de Blood Bowl
- 2 Banquillos
- 4 Tarjetas de jugadores estrella
- 2 Tarjetas de equipo

- 1 Regla de pases
- 1 Plantilla de devolución del balón
- 1 Plantilla de rebote
- 4 Balones de plástico

Dados: 2D6, 1D8, 3 dados de placaje.

Marcadores:

- 16 Fichas de segunda oportunidad
- 2 Fichas de tanteo
- 2 Fichas de turno
- 16 Fichas de elección aleatoria
- 1 Moneda de patada inicial



Fichas de segunda oportunidad



Ficha de turno



Ficha de tanteo

Miniaturas de plástico:

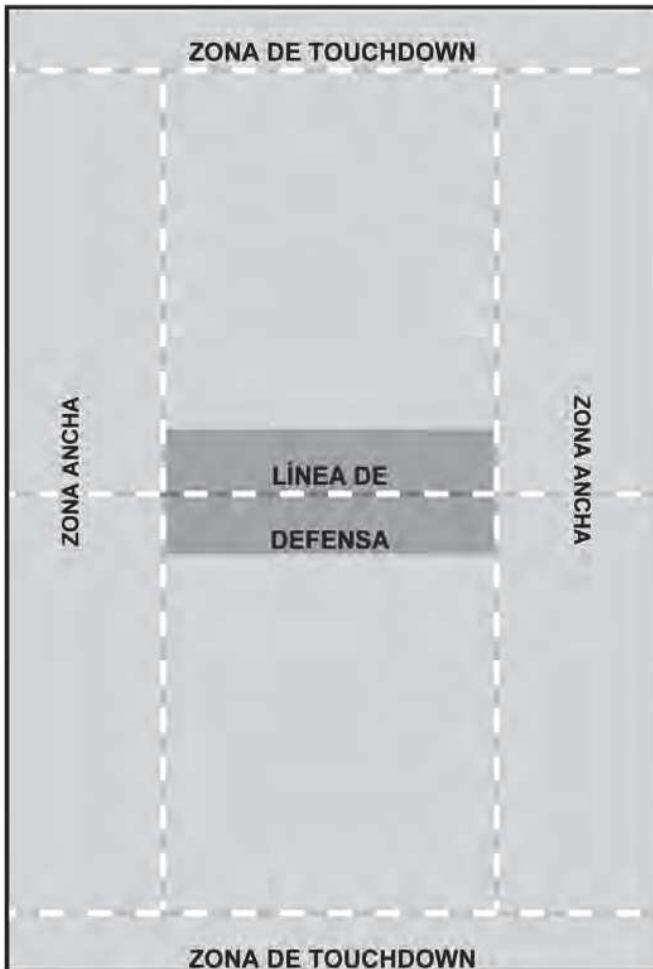
- 12 jugadores Humanos: 6 Líneas, 2 Blitzers, 2 Lanzadores, 2 Receptores.
- 12 jugadores Orcos: 6 Líneas, 2 Defensas Orcos negros, 2 Blitzers, 2 Lanzadores.

★ **Los Entrenadores:** No los busques en la caja, porque no hay ninguno - ¡tú y tu oponente sois los entrenadores! Para evitar confusiones con los jugadores de los equipos (las miniaturas de plástico), nos referiremos a ti y a los demás jugadores reales como los entrenadores. Todas las referencias a los jugadores se refieren a las miniaturas.

★ **Campo de Blood Bowl:** Sobre este terreno de juego es donde tienen lugar los encuentros de Blood Bowl. Ahora es grande y verde (más o menos como cualquier Orco), pero no te preocupes: ¡pronto estará teñido de rojo! El terreno de juego está dividido en casillas para regular el movimiento y el combate; cada casilla sólo puede contener un jugador de Blood Bowl a la vez.

Las áreas en cada extremo del terreno de juego se denominan *zonas de touchdown*. Si un equipo lleva el balón hasta la zona de touchdown del equipo adversario, anotará un *touchdown*. Para poder ganar el partido deben anotarse touchdowns, ya que quien anote más touchdowns al final del partido será el ganador ¡Y podrá celebrarlo a lo grande!

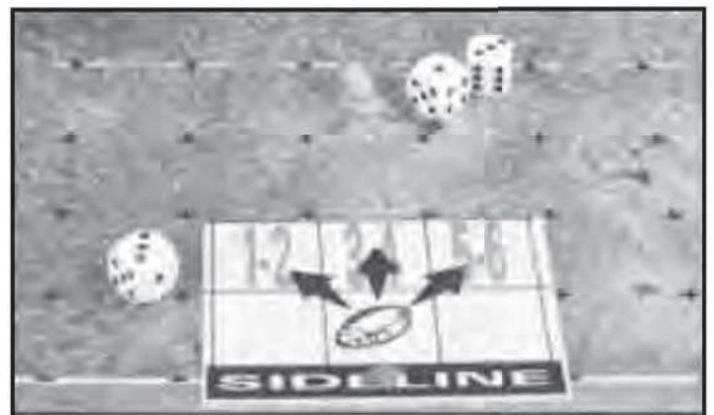
En el centro del terreno de juego está la *línea de medio campo* y a lo largo de los lados del campo están las líneas que delimitan las *zonas anchas*. Las dos líneas de casillas a ambos lados de la línea de medio campo y entre las dos zonas anchas (14 casillas en total) forman la denominada *línea de defensa*. Las diferentes áreas del terreno de juego pueden observarse en el siguiente diagrama.



★ **Dados de placaje y dados de seis caras:** En Blood Bowl se utilizan dados especiales denominados dados de placaje y dados de seis caras normales, numerados del 1 al 6. Los dados especiales de Placaje se utilizan cuándo un jugador intenta derribar a otro (esto se denomina "*placar*" a otro jugador). Los dados de seis caras son utilizados para casi todo y en el reglamento los denominaremos "D6". Si el reglamento dice "tira un dado", o "tira 1D6", esto querrá decir que debes tirar un dado de seis caras. Si el manual dice "tira 2D6", significa que debes tirar dos dados de seis caras y sumar los resultados. Si las reglas dicen "tira un D3", tira un dado de seis caras. El resultado se divide entre dos redondeando hacia arriba. (P.Ej: 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3).



★ **Plantilla de devolución del balón:** En Blood Bowl, si el balón sale del terreno de juego, los entusiasmados espectadores devuelven el balón inmediatamente. La plantilla de devolución se utiliza para determinar dónde acaba el balón cuándo es devuelto al terreno de juego. Para utilizar esta plantilla, coloca la casilla marcada con el balón sobre la última casilla por donde ha pasado el balón antes de abandonar el terreno de juego, con la flecha central (la que señala hacia el 3-4) apuntando hacia la línea de banda opuesta. Tira un dado de seis caras. El resultado indicará la dirección en que el público lanza el balón. A continuación tira 2D6 para determinar cuántas casillas se mueve en esa dirección, contando desde la casilla marcada con el balón de la plantilla.



★ **Regla de pases:** Esta regla se utiliza para medir la distancia a la que un jugador lanza el balón. Cuándo debas medir la distancia, coloca el "0" de un extremo sobre la cabeza del jugador que lanza el balón y la línea roja que divide la regla por la mitad, sobre la cabeza del receptor del balón. Si la línea entre dos rangos de pase atraviesa la casilla del jugador, deberás utilizar el rango más alto.



★ BLOOD BOWL

★ **Miniaturas de juego:** Las miniaturas de plástico representan los 12 jugadores de cada equipo, de los cuales sólo 11 pueden estar sobre el terreno de juego. Deben separarse cuidadosamente de la matriz y encajarse a sus peanas. Hay seis tipos principales de jugadores en Blood Bowl: Blitzers, Receptores, Lanzadores, Líneas, Corredores y Defensas. Los equipos de las distintas razas tienen diferentes combinaciones de jugadores. Un equipo Orco, por ejemplo, no dispone de Receptores.

Para que puedas empezar a jugar, la caja de Blood Bowl incluye un equipo Orco y un equipo Humano. El equipo Orco está compuesto de 2 Blitzers, 2 Defensas Orcos Negros, 2 Lanzadores y 6 Líneas, mientras que el equipo Humano está compuesto por 2 Blitzers, 2 Receptores, 2 Lanzadores y 6 Líneas.

Los **Blitzers** son los mejores jugadores sobre el terreno de juego. Son bastante rápidos y ágiles, pero también lo suficientemente fuertes para poder abrirse camino, si es preciso, a través de la línea defensiva del equipo contrario. La estrella de los Segadores de Reikland, Griff Oberwald, es un caso típico de Blitzer ¡es rápido, fuerte y con un problema de exceso de confianza!

Los **Receptores** son totalmente opuestos a los Defensas. Con poca armadura y muy ágiles, no pueden permitirse entrar en la lucha. Sin embargo, no tienen rival en campo abierto y nadie es mejor que ellos atrapando el balón. Los Receptores están especializados en esperar hasta que el balón llega, surcando el aire, hasta su posición cerca de la zona de touchdown ¡El único problema de ser un Receptor es si alguien te atrapa!

Los **Lanzadores** son los jugadores más fascinantes del terreno de juego: son capaces de lanzar una Bomba Larga con una precisión milimétrica hasta las manos de un jugador en el otro extremo del terreno de juego. Al menos en teoría; para lanzar el balón se necesita una gran habilidad.

Los **Líneas** son los jugadores normales del equipo, no destacan en ningún aspecto concreto, pero son capaces si es necesario, de suplir a un especialista incapacitado. Algunos equipos están compuestos exclusivamente por Líneas. ¡Probablemente por eso ocupan siempre los últimos puestos de la liga!

Los **Corredores** son normalmente los jugadores más rápidos del equipo, capaces de dejar atrás a sus compañeros para internarse con el balón. Aunque no tengan las hábiles manos de los Receptores y que los Corredores de las distintas razas puedan tener habilidades muy diferentes, los equipos que favorecen la carrera en lugar del pase encuentran indispensables a estos jugadores.

Los **Defensas** son muy fuertes y llevan armadura adicional para protegerse de los contundentes placajes en los que se especializan. Sin embargo, no son demasiado rápidos y son superados por los adversarios ágiles cuando disponen de espacio para esquivarlos.

EL EQUIPO ORCO



DEFENSA ORCO NEGRO



LANZADOR



BLITZER



LÍNEA

EL EQUIPO HUMANO



BLITZER



RECEPTOR



LANZADOR



LÍNEA

★ **Tarjetas de equipo:** Hay dos tarjetas de equipo, una para el equipo Orco y otra para el equipo Humano. Las cartas de equipo muestran el factor de hinchas y las segundas oportunidades del equipo, así como los *atributos* y las *habilidades* de cada tipo de jugador que compone el equipo:



Movimiento (abreviado MO): Indica el número de casillas que el jugador puede mover en un turno.

Fuerza (FU): La fuerza de un jugador representa su constitución física y es el valor utilizado al efectuar un placaje a un jugador oponente.

Agilidad (AG): Cuanto mayor sea la agilidad de un jugador, más probable será que pueda evitar ser derribado por los jugadores adversarios, lanzará el balón con más precisión y atrapará mejor los balones lanzados hacia él.

Armadura (AR): Este atributo indica la cantidad de protección que lleva el jugador. Cuanto mayor sea este número, más armadura llevará. Los Receptores por ejemplo, utilizan muy poca armadura o ninguna.

Resumen de las reglas: En cada tarjeta de equipo se incluye un resumen del manual para evitar que continuamente debas consultarlo. En este resumen se expone toda la información vital sobre los jugadores que debes conocer, como por ejemplo el número de casillas que pueden mover, las tiradas necesarias para esquivar o pasar el balón...

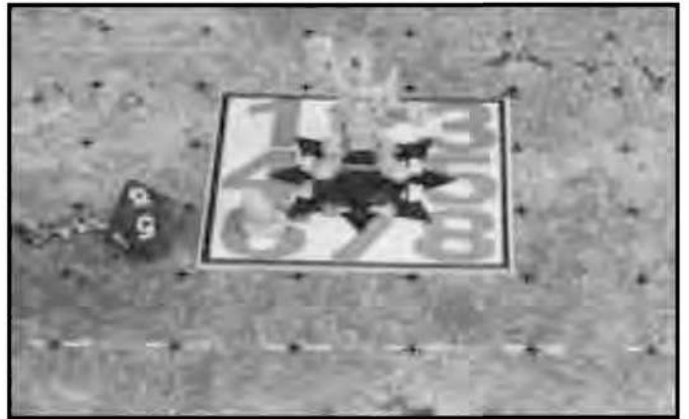
EQUIPO HUMANO					Segundas Oportunidades: 4 Factor de Hinchas: 4				
LINEMAN					CATCHER				
6	3	3	8	NONE	8	2	3	7	CATCHER CODEE

★ **Moneda de patada inicial:** Puedes usar esta "moneda" para determinar qué equipo realizará primero la *patada inicial*. Esta moneda tiene un símbolo Orco en un lado y el Águila imperial en el otro. Un entrenador lanza la moneda y mientras está en el aire el otro entrenador elige "Orcos" o "Águilas".

★ **Hojas de referencia rápida:** En estas prácticas hojas de cartón están incluidas todas las tablas que normalmente utilizarás durante el encuentro, evitando que debas estar buscando continuamente en el manual la tabla que necesitas para seguir jugando.

★ **Hojas de equipo:** Las hojas de equipo sólo las necesitarás cuando utilices las reglas opcionales para la creación de un equipo (ver la sección de Reglas Adicionales, Pág.16). En los primeros encuentros no las necesitarás, por lo que puedes dejarlas, de momento, a un lado.

★ **Plantilla de rebote:** La plantilla de rebote se utiliza cuando un jugador deja caer el balón o un pase resulta incompleto. Para utilizar la plantilla (cuándo hacerlo se explica más adelante), coloca la casilla central sobre el balón. Tira 1D8 y mueve el balón al cuadro indicado por el dado. El dado de ocho incluido con el juego se utiliza principalmente con la plantilla de rebote. Tíralo como un dado normal; el resultado es el número de la cara superior.



★ **El balón:** ¡Posiblemente, el elemento más importante del juego! Se incluyen cuatro balones de plástico en la caja, pero sólo se utiliza uno de ellos. Para indicar que un balón está en posesión de un jugador, debe colocarse sobre la peana del jugador que lo controla.



★ **Banquillos:** Cada entrenador coge un banquillo al principio del encuentro. El banquillo sirve para colocar los jugadores reserva o los que han sido heridos. Además, sirve para controlar los turnos transcurridos y la cantidad de segundas oportunidades que le quedan al equipo. En el juego también están incluidas las fichas que debes utilizar en los marcadores del banquillo. Por ejemplo, la ficha de turno se coloca en el marcador de turno (marcado como primera o segunda parte) en el banquillo.

	RESERVAS	INGOSCIENTES	SEGUNDA OPORTUNIDADES					
PRIMERA PARTE	1	2	3	4	5	6	7	8
SEGUNDA PARTE	1	2	3	4	5	6	7	8
SEGUNDA OPORTUNIDADES	1	2	3	4	5	6	7	8

PREPARACION DEL JUEGO

Antes de empezar, es preferible leer el reglamento al menos una vez para tener una ligera idea del funcionamiento del juego. Después de leer el reglamento despliega el tablero y monta los jugadores de plástico. Un entrenador deberá utilizar el equipo Orco y el otro, el equipo Humano ¡El propietario del juego siempre tiene preferencia al elegir el equipo con que jugará! Cada entrenador necesitará además un banquillo, la tarjeta de equipo correspondiente a su equipo y los marcadores necesarios. Cada entrenador colocará su banquillo detrás de la zona de touchdown propia. Así se indica qué parte de terreno de juego pertenece a cada equipo. Lograrás anotar touchdowns llevando el balón hasta la Zona de Touchdown del equipo adversario.

Cada entrenador debe colocar la ficha de turno en la primera casilla del marcador de la primera parte y la ficha de touchdowns en el marcador de touchdowns del tablero que esté más cercano a su propia Zona de Touchdown. Finalmente, cada entrenador consultará su tarjeta de equipo para saber cuántas fichas de segunda oportunidad tiene su equipo, colocando esa cantidad de fichas en el marcador correspondiente de su banquillo.

Tira una moneda o un dado para ver qué entrenador decidirá quién colocará sus jugadores en primer lugar. El equipo que coloca antes se denomina *equipo lanzador*, ya que es el que pateará el balón. El otro equipo se denomina *equipo receptor* porque será el que reciba la patada inicial. Cada entrenador debe colocar 11 jugadores o, si no puede colocar 11, tantos jugadores como le queden en Reservas hasta 11 entre su Zona de Touchdown y la línea de medio campo, siguiendo las siguientes restricciones:

1. El equipo lanzador siempre coloca en primer lugar.
2. No pueden colocarse más de dos jugadores en cada zona ancha (o sea, puedes colocar un máximo de cuatro jugadores en las dos zonas anchas, dos en cada lado).
3. Al menos tres jugadores deben colocarse junto a la línea de medio campo, en la línea de defensa.

Si no puedes colocar tres jugadores en la línea de defensa tendrás que conceder el partido (ver páginas 15 ó 38, si utilizas las reglas adicionales) o bien seguir jugando, colocando tantos jugadores en la línea de defensa como te sea posible.

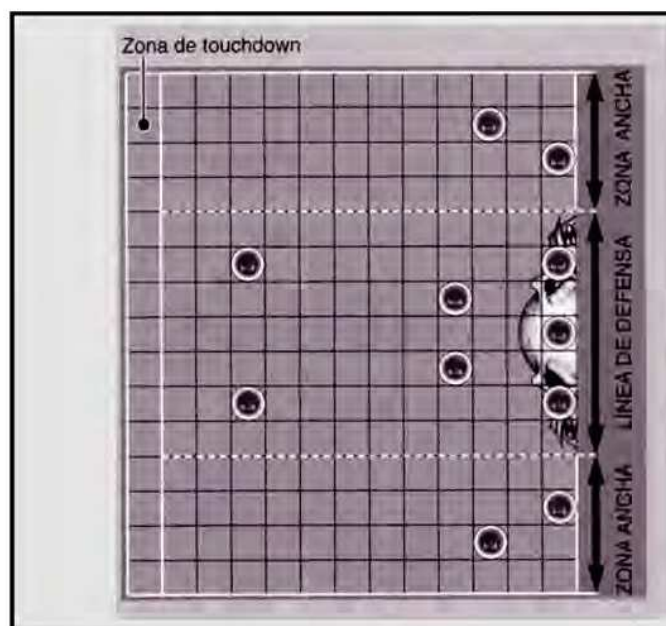
PATADA INICIAL

Cuando ambos equipos ya están colocados, el entrenador del equipo lanzador coloca el balón en cualquier casilla de la mitad del campo del contrario, incluida su Zona de Touchdown. A continuación, el balón se desviará en una dirección aleatoria. Utiliza la plantilla de rebote, tira el dado de ocho caras una vez para determinar la dirección y a continuación tira un dado de seis caras para determinar cuántas casillas debes mover el balón.



Nota importante: La patada inicial es el único momento en que tiras el dado de seis caras para determinar cuántas casillas se desvía el balón. Esto es debido a que las patadas son muy imprecisas. Al tirar para un rebote por un pase incompleto o cuando el balón rebota, el balón sólo rebota una casilla.

Una patada inicial debe caer en la mitad del campo del contrario. Suponiendo que el balón caiga en la mitad del equipo receptor, la casilla puede estar vacía u ocupada por un jugador. Si el balón cae en una casilla vacía rebotará una casilla más (ver Rebote del Balón, en la página 13). Si el balón cae en una casilla ocupada por un jugador, el jugador debe intentar atrapar el balón (ver Atrapar el Balón en la página 13). Si rebota fuera del terreno de juego o en la mitad del equipo lanzador, el equipo receptor obtendrá un cambio de posesión o "touchback" y podrá colocar el balón en cualquier jugador de su equipo. Después de resolver la patada inicial, se inicia el primer turno del encuentro.



REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

Jim: Como cualquier entrenador podrá decirte, Bob, la formación inicial de un equipo es de una importancia vital. Aquí podemos ver un ejemplo de la famosa formación 5-4-2 o "Defensa en profundidad" de los Invasores Orcos. Los Orcos utilizan normalmente esta formación contra adversarios muy rápidos o ágiles como Skavens o Elfos.

Bob: Tú lo has dicho, Jim. Fíjate como los Invasores se aseguran de que no haya agujeros en su línea por los que el contrario pueda penetrar. Cada casilla está ocupada por un jugador Orco o su zona de defensa.

Jim: Estás en lo cierto, Bob. Y como precaución adicional los Orcos mantienen dos jugadores en la parte posterior, cerca de su propia Zona de Touchdown, para poder atrapar a cualquier contrincante suficientemente afortunado como para haber atravesado la línea defensiva de los Orcos.

SECUENCIA DE JUEGO

Un encuentro de Blood Bowl está dividido en dos partes de dieciséis turnos cada una (o sea, ocho turnos por entrenador). Al final de la segunda parte, el equipo que haya anotado más Touchdowns será el vencedor. El juego sigue una secuencia de juego sencilla pero estricta, que consiste en:

- A. Turno del equipo receptor
- B. Turno del equipo lanzador

Deberá repetirse A y B una vez tras otra, hasta el final de la *entrada*. **NOTA:** Una *entrada* dura hasta que se anote un touchdown o llegue el fin de la parte.

Durante el turno, el equipo puede efectuar una Acción con cada uno de sus jugadores. Un entrenador sólo dispone de cuatro minutos para completar su turno. El otro equipo no puede hacer nada hasta que empiece su propio turno.

FICHA DE TURNO

Cada entrenador es el responsable de controlar los turnos que ha utilizado su equipo y de desplazar la ficha de turno a lo largo del marcador de su banquillo al inicio de cada turno. Si olvida mover la ficha antes de efectuar una Acción con cualquiera de sus jugadores, el entrenador contrario puede declarar "procedimiento ilegal" tan pronto como se dé cuenta. Mover una casilla, ponerse de pie, declarar un placaje, pasar o tirar los dados se considera una acción.

Un entrenador al que se le declare un procedimiento ilegal tendrá que terminar su turno o bien perder una segunda oportunidad (SO) inmediatamente, que contará como la segunda oportunidad de su turno si no ha utilizado ya alguna. Si el entrenador decide no terminar su turno y no le quedan segundas oportunidades, entonces el entrenador contrario gana una SO. Si un Entrenador olvida mover la ficha de turno, pero puede rectificar su error antes que el contrario lo descubra, no podrá denunciarse un procedimiento ilegal. Si un entrenador declara incorrectamente un procedimiento ilegal perderá una SO automáticamente. Si no le queda ninguna, su oponente ganará una SO adicional.

ACCIONES DE LOS JUGADORES

Cada jugador del equipo puede realizar una Acción por turno. Las acciones que puede realizar se describen más adelante. Cuando todos los jugadores del equipo hayan llevado a cabo una acción, terminará el turno del equipo y empezará el turno del equipo contrario.

Debes declarar qué acción va a efectuar un jugador antes de realizarla. Por ejemplo, deberías decir: "Este jugador va a realizar una acción de Placar".

Los jugadores van llevando a cabo sus acciones una a una. En otras palabras, el entrenador lleva a cabo una acción con un jugador, a continuación efectúa una acción con otro jugador y así sucesivamente. Esto sigue así hasta que todos los jugadores han efectuado una acción o el entrenador no quiere realizar más acciones. Un jugador debe terminar su acción antes de que otro pueda realizar otra. Sólo un jugador puede efectuar una acción de Penetración o de Pase por turno de equipo.

LISTA DE ACCIONES

Mover: El jugador puede mover un número de casillas igual a su movimiento (MO).

Placar: El jugador puede efectuar un placaje contra un jugador contrario y de pie en una casilla adyacente. Un jugador derribado no podrá llevar a cabo esta acción.

Penetración: El jugador puede mover un número de casillas igual a su movimiento (MO) y además realizar un placaje. Tras realizar el placaje el jugador podrá seguir moviendo si aun le queda movimiento. El placaje puede efectuarse en cualquier momento durante el movimiento y cuesta un punto del mismo.

Pasar: El jugador puede mover un número de casillas igual a su movimiento (MO). Al final del movimiento el jugador puede pasar el balón.

IMPORTANTE: Las acciones Penetración y Pasar sólo pueden ser llevadas a cabo por un jugador por turno del equipo.

NOTA: La Sección de Reglas Adicionales añade dos Acciones más: **Entregar el balón** (ver Pág. 20) y **Falta** (ver Pág. 23). Ambas acciones no pueden ser declaradas por más de un jugador por turno.

CAMBIOS DE TURNO

Un turno de equipo termina normalmente cuando todos los jugadores del equipo han llevado a cabo una acción. Sin embargo, ciertas circunstancias causan el final de un turno antes de que todos los jugadores hayan llevado a cabo una acción. Estas circunstancias se denominan *cambios de turno* (CT). Las siguientes circunstancias provocan un cambio de turno:

1. Un jugador del equipo que está moviendo es Derribado (ser herido por el público o colocarlo Tumbado no es cambio de turno a menos que fuese el jugador que tenía el balón. Las habilidades como Placaje Heroico, Aplastar y Forcejeo cuentan como ponerlo Tumbado) o,
2. Se realiza un Pase, o Entrega a la mano y el balón no es atrapado por un miembro del equipo que está moviendo antes de que deje de moverse o,
3. Un jugador del equipo que está moviendo intenta recoger el balón del suelo y falla o,
4. Se anota un Touchdown o,
5. Se supera el límite de tiempo para efectuar el turno o,
6. Un intento de pase resulta Balón Perdido incluso si un jugador del equipo en movimiento lo atrapa o,
7. Un jugador con el balón es lanzado utilizando la habilidad Lanzar Compañero de Equipo y no consigue aterrizar bien (incluye ser engullido o zafarse de la tirada de Siempre Hambriento) o,
8. Un jugador es expulsado por el árbitro al cometer una falta.

Un entrenador que sufre un CT debe terminar inmediatamente su turno, incluso si la acción está a medio completar. Realiza las tiradas contra armadura y heridas para los jugadores derribados y si el balón cayó realiza el rebote normalmente. Los jugadores aturdidos en turnos anteriores se ponen boca arriba y el entrenador contrario puede empezar su turno.

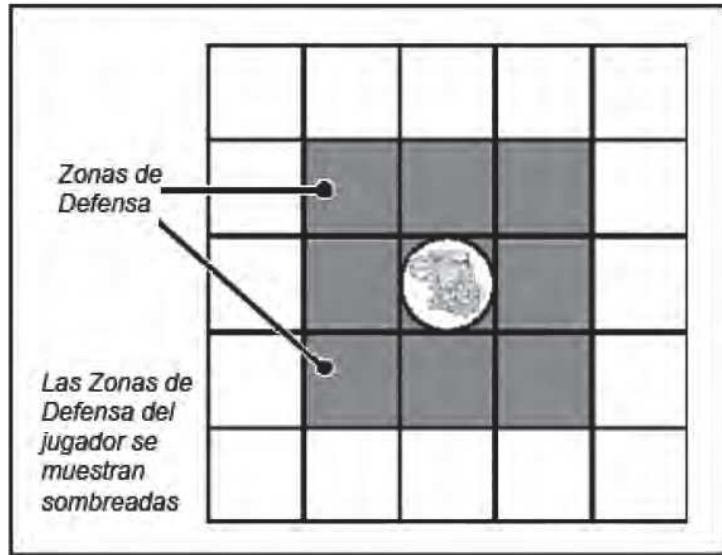
MOVIMIENTO

Un jugador puede mover un número de casillas igual a su Movimiento. Los jugadores pueden moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones, incluso diagonalmente, siempre que no entren en una casilla ocupada por otro jugador. Los jugadores no tienen por qué utilizar todo su movimiento, ni tienen por qué moverse en absoluto si su entrenador no quiere que lo hagan.



ZONAS DE DEFENSA

Un jugador en pie ejerce una zona de defensa sobre cada una de sus ocho casillas adyacentes, como se muestra en el diagrama siguiente. Los jugadores aturdidos o tumbados no ejercen zona de defensa alguna.



Para **abandonar** una casilla que se encuentre en una o más zonas de defensa contrarias, un jugador deberá *esquivar* fuera de la casilla. Un jugador sólo debe esquivar una vez para abandonar la casilla, sin importar cuántas zonas de defensa afecten a ésta. Recuerda que *siempre* debe efectuarse una tirada de esquivar al abandonar una zona de defensa, incluso si no hay ninguna zona de defensa en la casilla a la que se mueve el jugador (ver la repetición a cámara lenta)



Busca la agilidad del jugador en la tabla de agilidad a la derecha para saber el resultado necesario para conseguir abandonar la casilla. Por ejemplo, si el jugador tiene Agilidad 3, necesitará sacar un 4 o más. Tira un dado y suma o resta los modificadores que debas aplicar a la tirada. Un resultado de 1 antes de aplicar cualquier modificador siempre significa que has fallado y un resultado de 6 antes de modificar siempre significa que has logrado esquivar.

Si el resultado final es igual o superior al resultado necesario, el jugador podrá seguir moviendo (y esquivando) hasta haber invertido todo su movimiento. Si el resultado es inferior al total necesario, el jugador es Derribado en la casilla a la que estaba intentando mover y deberá efectuar una tirada contra armadura para determinar si resulta herido (ver Derribos y Heridas). Si el jugador es derribado su equipo sufre un cambio de turno y el turno concluye inmediatamente

TABLA DE AGILIDAD

AG del jugador	1	2	3	4	5	6+
Resultado del D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificadores para Esquivar

Efectuar una tirada de Esquivar.....	+1
Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla a la que intente moverse el jugador.....	-1

RECOGER EL BALÓN

Si un jugador entra en una casilla en la que se encuentra el balón, **debe** intentar recogerlo y, si quiere y puede, podrá seguir moviendo con él.

Un jugador que entra en la casilla donde se encuentra el balón en cualquier otro momento (por ejemplo, cuándo es empujado, lanzado por un jugador...) no puede recoger el balón y éste rebotará una casilla. Esto no causa cambio de turno. Ver Rebote del Balón en la página 13.

Localiza en la tabla de agilidad el resultado necesario para lograr recoger el balón. Tira un D6 y suma o resta los modificadores aplicables a la tirada. **Un resultado de 1 antes de modificar significa un fallo automático, y un resultado de 6 antes de modificar significa que se consigue automáticamente. Esto es válido para todas las tiradas de agilidad que se realicen durante el juego.**

Si el resultado final modificado es igual o superior al resultado necesario, el jugador ha logrado recoger el balón. Coloca el balón sobre la peana del jugador para indicar que lo controla, y sigue resolviendo el turno del equipo. Si la tirada es inferior al resultado necesario, el jugador dejará caer el balón, que rebotará una casilla. Si el jugador deja caer el balón, su equipo sufrirá un cambio de turno y su turno terminará inmediatamente.

TABLA DE AGILIDAD

AG del jugador	1	2	3	4	5	6+
Resultado del D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificadores para Recoger el balón

Recoger el balón del suelo.....	+1
Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla donde se encuentra el balón.....	-1

IMPORTANTE: La Tabla de agilidad sirve para resolver muchas acciones diferentes en Blood Bowl, incluidas esquivar, recoger el balón y lanzar el balón o atrapar un pase, por mencionar sólo algunas. Cada acción tiene sus propios modificadores, y tan sólo deben aplicarse éstos a la tirada correspondiente (por ejemplo, no deben aplicarse los modificadores por esquivar al intentar recoger un balón).

REPETICION A CÁMARA LENTA

Jim: *Allá va Dieter Blunt de los Segadores de Reikland y me parece, Bob, ¡que está intentando moverse por la zona de defensa de dos jugadores de los Invasores Orcos! En primer lugar intenta moverse a la casilla 1. Dieter tiene una agilidad de 3, por lo que necesita un resultado mínimo de 4 o más para lograr salir de la casilla. Tiene un +1 por esquivar, pero resta -2 porque hay dos zonas de defensa Orcas sobre la casilla a la que intenta moverse. El modificador final es de -1. Dieter efectúa el movimiento, el público contiene la respiración y obtiene un resultado de 5. ¡Dieter ha logrado esquivar a sus adversarios y entrar en la casilla!*

Bob: *¡Exacto! Dieter entra en la casilla 1 y decide seguir moviendo hasta la casilla 2. Dieter debe realizar otra tirada de esquivar. Aunque no hay ninguna zona de defensa sobre la casilla 2, está abandonado las zonas de defensa de la casilla 1. Al no haber zonas de defensa en la casilla 2, Dieter sólo tiene el modificador de +1 a su tirada de dado. ¡OH NO! Dieter ha obtenido un resultado de 1 y cae al suelo. Ahora está en el suelo sobre la casilla 2 y lo que es peor, los Segadores sufren un cambio de turno ¡Los Invasores Orcos se ponen en movimiento ahora!*



AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
RESULTADO NECESARIO	6+	5+	4+	3+	2+	1+

MODIFICADORES A LA TIRADA

Efectuar una tirada de <i>Esquivar</i>	+1
Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla a la que intente moverse el jugador	-1

PLACAJES

En vez de mover, un jugador puede efectuar un placaje a un jugador contrario situado en una casilla adyacente. Sólo puedes efectuar un placaje contra un jugador que está de pie; no puede placarse a un jugador que ya ha sido derribado. Para saber si un placaje se efectúa con éxito, deberán emplearse los dados de placaje incluidos en la caja.

MOVIMIENTOS DE PENETRACIÓN

Una vez por turno, un jugador puede efectuar un movimiento de *Penetración*. Una *Penetración* permite al jugador moverse y placar. El placaje puede efectuarse en cualquier punto del movimiento, pero le cuesta una casilla de movimiento al jugador que lo realiza. El jugador puede seguir moviendo después de resolver el resultado del placaje si aún le queda movimiento.

FUERZA

El número de dados de placaje que deben tirarse depende de la fuerza de los jugadores implicados. Si un jugador es más fuerte que el otro, será más fácil que derribe a su contrincante. Para representar esto, el número de dados de placaje a tirar depende de la fuerza de los jugadores. Pero, no importa cuántos dados tires, sólo uno de ellos se tiene en cuenta para resolver el resultado del placaje. El jugador más fuerte de los dos puede elegir cuál de los resultados se utilizará.

Si la fuerza de ambos jugadores es IGUAL, tira un dado.

Si un jugador es MÁS FUERTE, tira dos dados y el jugador más fuerte elige qué resultado debe aplicarse.

La fuerza de uno es MÁS DEL DOBLE que la del otro, tira tres dados y el jugador más fuerte elige cuál se aplica.

Fíjate que el entrenador que controla el jugador que realiza el placaje siempre es el que tira los dados, pero que el entrenador del jugador más fuerte elige el resultado.






NOTA: Las Reglas Adicionales (pág. 21) permiten a los jugadores que no participan en el placaje apoyar a los jugadores implicados, lo que puede variar el número de dados empleado.





Varag Masticamuertos hace una demostración de como placar

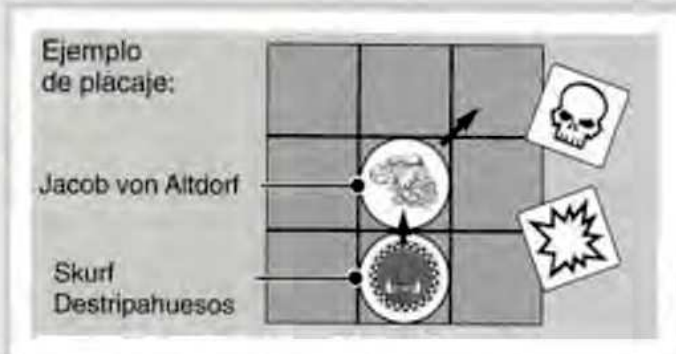
El Resultado

Tira los dados de placaje correspondientes y consulta la siguiente tabla. En la tabla, el jugador que ha efectuado el placaje es el atacante y el otro es el defensor.

Símbolo	Resultado
	ATACANTE DERRIBADO: El jugador atacante resulta Derribado.
	AMBOS DERRIBADOS: Ambos jugadores resultan Derribados, a menos que uno o ambos jugadores tengan la habilidad Placar. Si un jugador usa Placar, no resultará Derribado, aunque su oponente sí. Si ambos jugadores usan Placar, ninguno resultará Derribado.
	EMPUJADO: El defensor es Empujado una casilla hacia atrás por el jugador atacante. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.
	DEFENSOR CEDE: A menos que el defensor use la habilidad Esquivar, resulta Empujado y Derribado. Si usa la habilidad Esquivar, sólo será Empujado. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.
	DEFENSOR DERRIBADO: El defensor es Empujado y Derribado. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

Jim: *Y aquí tenemos a Skurf Destripahuesos, el Defensa Orco Negro estrella de los Invasores Orcos. Ha iniciado una penetración y está a punto de placar a Jacob von Altdorf, el Lanzador de los Segadores. Skurf tiene Fuerza 4, que al compararla con la Fuerza 3 de Jacob significa que Skurf tirará dos dados de placaje y decidirá cuál de los resultados deberá aplicarse. Los resultados son  (Atacante Derribado) y  (Defensor Derribado). Decide utilizar el resultado de defensor derribado para empujar a Jacob una casilla hacia atrás y enviarle al suelo, haciéndole morder el polvo.*



FUERZAS DE LOS JUGADORES

Tienen la misma fuerza
Un jugador es más fuerte
La fuerza de uno es más que el doble de la de otro.

TIRADA:

Un dado de placaje
Dos dados de placaje*
Tres dados de placaje*

*El entrenador del jugador más fuerte elige el resultado.

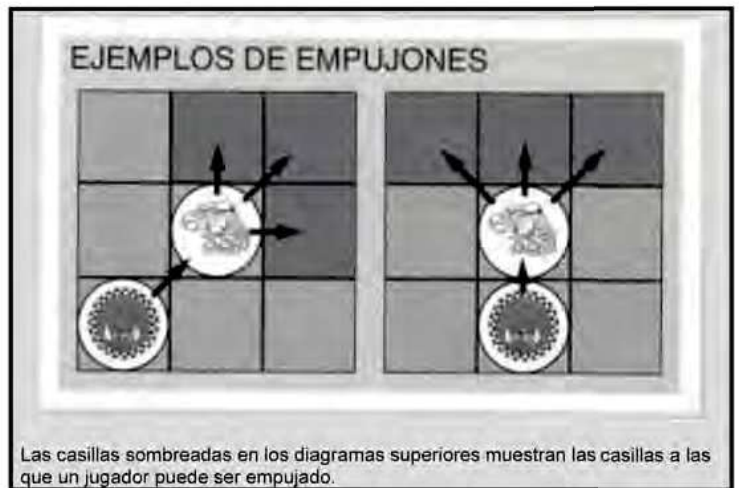
Empujones: Un jugador empujado mueve una casilla en dirección contraria a la del jugador atacante, como se muestra en el diagrama. El entrenador del jugador atacante decide a qué casilla es empujado. El jugador debe ser empujado a una casilla vacía si es posible (Una casilla que contenga el balón se considera vacía y un jugador empujado a ella hará que el balón rebote (ver pág. 13)). Si todas las casillas están ocupadas por otros jugadores, el jugador es empujado a una casilla ocupada por otro jugador y éste es a su vez empujado. Este segundo empujón se resuelve como un empujón normal, como si el segundo jugador hubiese sido placado por el primero.

Jugadores derribados y aturridos pueden ser empujados de este modo. El entrenador del equipo en movimiento decide todas las direcciones, a menos que el jugador empujado posea una habilidad que lo impida.

Los jugadores tienen que ser empujados fuera del campo si no hay ninguna otra casilla vacía disponible. Un jugador empujado fuera del campo, incluso si ha sido Derribado, será golpeado por la multitud y tendrá que tirar en la Tabla de Heridas (ver Heridas). La multitud no tiene modificadores a la tirada.

No se efectúa ninguna tirada contra armadura para los jugadores empujados fuera del terreno de juego: resultan automáticamente heridos. Si se obtiene un resultado de "Aturrido", el jugador puede colocarse en la zona de reservas del banquillo y tendrá que permanecer allí hasta la siguiente entrada. Si el jugador que lleva el balón es empujado fuera del terreno de juego, la multitud devolverá el balón al campo. Coloca la tabla de devolución del balón en la última casilla que ocupó el jugador antes de abandonar el terreno de juego.

Derribos: Un jugador derribado debe colocarse tumbado boca arriba sobre la casilla que ocupa. El jugador puede resultar herido (ver Heridas). Si el jugador derribado es del equipo que está moviendo, tiene lugar un cambio de turno.



Ocupar: Un jugador que acabe de efectuar un placaje puede llevar a cabo un movimiento especial y ocupar la casilla que el jugador empujado ha dejado libre. El entrenador del jugador debe decidir si quiere ocupar antes de que se realice ninguna otra tirada. Este movimiento adicional ignora las zonas de defensa adversarias (es decir, no tiene que esquivar a los contrarios para entrar en la casilla). Los jugadores que estuvieran efectuando una acción de penetración pueden ocupar sin que les cueste puntos de movimiento (puesto que ya han invertido un punto de movimiento para efectuar el placaje, ya han pagado el punto de movimiento para entrar en la casilla).

DERRIBOS Y HERIDAS

Los jugadores que se *Colocan Tumbados* o son *Derribados* por cualquier razón deben colocarse boca arriba sobre el terreno de juego, en la misma casilla donde han caído. Mientras está en el suelo, el jugador no ejerce zona de defensa alguna y no puede hacer nada excepto levantarse del suelo invirtiendo tres puntos de movimiento cuándo efectúe su siguiente acción. Los jugadores pueden levantarse aunque estén en la zona de defensa de un contrario sin tener que esquivar (aunque tendrán que esquivar si desean abandonar la casilla posteriormente). Recuerda que un jugador no puede efectuar una acción de Placaje después de levantarse, ya que un jugador llevando a cabo una acción de Placaje no puede moverse. El jugador puede llevar a cabo cualquier otra acción salvo Placar.

Un jugador que lleve el balón y se coloque tumbado o sea derribado soltará el balón en la casilla en la que caiga. El balón rebotará una casilla en dirección aleatoria (ver Rebote del Balón en la página 13) **después de que se resuelvan las tiradas de armadura y heridas del jugador, si son necesarias.**



Izquierda: Un jugador tumbado boca arriba. Derecha: Un jugador de pie.

HERIDAS

A menos que se diga lo contrario, cualquier jugador Derribado puede resultar herido. El entrenador contrario debe tirar dos D6 y sumar los resultados, intentando superar la Armadura del jugador derribado. Si logra superar la tirada, el entrenador contrario puede efectuar una tirada en la Tabla de Heridas de la derecha para determinar la herida que ha sufrido el jugador.



Split Cortatendones, Blitzzer Skaven

LEVANTARSE

El único momento en que un jugador puede levantarse es al inicio de una Acción por un coste de tres casillas de movimiento. Si el jugador tiene menos de tres casillas de movimiento, deberá obtener 4+ para levantarse. Si consigue levantarse, no podrá mover ninguna casilla adicional a menos que realice un movimiento de A por Ellos, (ver Reglas Adicionales pág. 20). Fallar al intentar levantarse no es cambio de turno.



RESERVAS

No puedes sustituir a los jugadores heridos o expulsados del terreno de juego por reservas durante el transcurso de una entrada. El único momento en que un equipo puede sacar sus reservas es al inicio de una entrada, cuándo los jugadores vuelven a colocarse en posición.

TABLA DE HERIDAS

2D6	Resultado
2-7	Aturdido: Deja al jugador sobre el campo, pero colócalo boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final de su próximo turno de equipo, incluso si se da un cambio de turno. Recuerda que un jugador no puede darse la vuelta el mismo turno en que resulta Aturdido. Una vez esté boca arriba, podrá levantarse en los siguientes turnos usando las reglas normales.
8-9	Inconsciente: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de KO del banquillo. En el siguiente pateo, antes de desplegar a los jugadores, tira por cada uno de los jugadores que estén KO. Con una tirada de 1-3, continuarán en esta casilla y no podrán ser usados. Con una tirada de 4-6 puedes pasar al jugador a la casilla de Reservas y usarlo con normalidad.
10-12	Lesión: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Jugadores Muertos y Heridos del banquillo. El jugador se perderá el resto del encuentro. En partidos de liga, tira en la tabla de Lesiones (ver pág. 25) para ver qué es lo que le ha pasado exactamente al jugador.

LANZAMIENTO DEL BALÓN

Una vez por turno, un jugador del equipo que mueve puede efectuar una acción de Pase. El jugador puede efectuar un movimiento normal y después de moverse, lanzar el balón incluso si el receptor se encuentra en una casilla adyacente. No es necesario que el jugador controle el balón al principio del turno; puede utilizar su movimiento para moverse hasta el balón, recoger el balón del suelo y a continuación lanzarlo.

LANZAMIENTO

En primer lugar, el entrenador debe declarar que el jugador va a realizar una acción de Pase. El jugador puede lanzar el balón a otro jugador de su propio equipo, a un jugador del equipo contrario o a una casilla vacía. El balón sólo puede pasarse una vez por turno de equipo.

A continuación, el entrenador mide la distancia a la que lanza el balón empleando la Regla de pases (ver pág. 5 para el uso correcto de la Regla de pases). Está permitido medir el rango de distancia a varios jugadores en cualquier punto durante el movimiento del jugador lanzador antes de declarar el objetivo del pase. Sin embargo, una vez el balón haya sido lanzado, no podrás seguir moviendo al jugador lanzador ese turno.

Consulta en la Tabla de Agilidad la tirada necesaria para lanzar con éxito el balón. Tira 1D6 y suma o resta los modificadores aplicables a la tirada de dado. Un resultado de 1 antes de aplicar los modificadores siempre indica un pase incompleto y un resultado de 6 antes de modificar siempre indica un pase efectuado con éxito.

Si el resultado modificado final es igual o superior al resultado necesario, el pase es completo y llega a la casilla objetivo. Si el resultado de la tirada es inferior al necesario, el pase es incompleto y el balón se desviará. El balón se desvía tres veces, una tras otra, hasta determinar la casilla final en la que caerá. Recuerda que cada tirada de desvío es independiente, por lo que es posible que el balón acabe en la casilla inicial (aunque será más difícil de atrapar de esta forma). El balón sólo podrá ser atrapado en la casilla final; si el desvío hace que pase por la casilla de un jugador, pero todavía ha de seguir desviándose, este jugador no podrá intentar atrapar el balón.

NOTA: Las Reglas Adicionales de la pág. 22 permiten a los lanzadores *perder el balón* y a los oponentes intentar intercepciones.

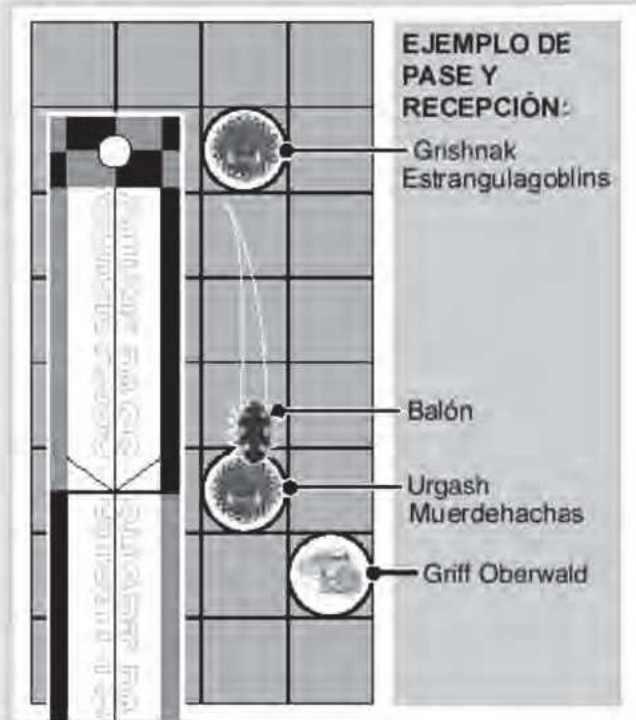
REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

Bob: *Y aquí tenemos a Grishnak, de los Invasores Orcos, que tiene Agilidad 3, intentando lanzar el balón a cuatro casillas de distancia, hasta la posición de Urgash. La regla de pases indica que Urgash se encuentra justo en el límite entre un pase rápido y un pase corto, por lo que la distancia es la más larga de las dos.*

Jim: *Exacto, Bob. La Agilidad 3 de Grishnak significa que debe obtener un resultado de 4 o más para alcanzar su objetivo. No hay modificadores a la tirada, por que Grishnak no está dentro de ninguna zona de defensa y el modificador aplicable por pase corto es +0. Grishnak lanza con toda su habilidad y obtiene un resultado de 6. Sigue el balón con la mirada y... ¡Bam! ¡Justo donde apuntaba! Ahora todo lo que debe hacer Urgash Muerdehachas es atrapar el balón.*

Bob: *Tú lo has dicho, Jim. El pase ha sido preciso y Urgash tiene un modificador de +1 a su tirada de dado, pero Griff Oberwald está junto a él y por tanto sus posibilidades de atrapar el balón tienen un modificador de -1. Con todos los modificadores, Urgash necesita obtener un resultado de 4 o más para atrapar el balón. El público enmudece mientras se tira el dado. Un 3, el balón se le cae de las manos y rebota una casilla.*

Jim: *Y como consecuencia de este pase incompleto, hay un cambio de turno. El turno de los Invasores Orcos termina inmediatamente...*



AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
	6+	5+	4+	3+	2+	1+

MODIFICADORES AL PASE

Pase rápido	+1
Pase corto	+0
Pase largo	-1
Bomba larga	-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que lanza el balón	-1

AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
	6+	5+	4+	3+	2+	1+

MODIFICADORES A ATRAPAR

Atrapar un pase preciso	+1
Atrapar un pase incompleto, balón rebotado, patada inicial o balón devuelto	+0
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que atrapa el balón	-1

TABLA DE AGILIDAD

AG del jugador	1	2	3	4	5	6+
Resultado del D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificadores al pase

Pase rápido.....	+1
Pase corto.....	+0
Pase largo.....	-1
Bombalarga.....	-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que va a realizar el pase.....	-1

ATRAPAR EL BALÓN

Si el balón cae en una casilla ocupada por un jugador que está de pie, este jugador tiene que intentar atrapar el balón. Los jugadores tumbados o aturdidos no pueden intentar atrapar el balón. Cualquier jugador de cualquier equipo puede intentar atrapar el balón.

Consulta en la Tabla de Agilidad el resultado necesario para atrapar el balón. Tira un D6 y suma o resta los modificadores aplicables a la tirada. Un resultado de 1 antes de modificar siempre significa que no ha atrapado el balón, y un resultado de 6 antes de modificar siempre significa que ha atrapado el balón.

Si el resultado final modificado es igual o superior al resultado necesario, el jugador habrá conseguido atrapar el balón. Coloca el balón en la peana del jugador para indicar que lo controla y sigue resolviendo el turno. Si el jugador que ha atrapado el balón todavía no había llevado a cabo ninguna acción, podrá hacerlo ahora. Si el resultado es inferior al resultado necesario, el balón caerá al suelo y rebotará (ver Rebote del Balón, más abajo).

TABLA DE AGILIDAD

AG del jugador	1	2	3	4	5	6+
Resultado del D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificadores para Atrapar

Atrapar un pase preciso.....	+1
Atrapar un pase incompleto, balón rebotado, patada inicial o balón devuelto.....	+0
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que atrapa el balón.....	-1

★ ★ ★ **¿Sabías que...?**

Los Tipejox Raztreroz probaron a entrenar este año con un nuevo jugador: ¡un gigantesco lobo de guerra negro! El lobo se comió a seis jugadores, hirió gravemente a cuatro asistentes de entrenador, incapacitó al médico y huyó a los pantanos con el único balón que tenían los Tipejox, acabando con cualquier posibilidad de llegar a la final de Blood Bowl... Aunque de todas formas no tenían más esperanza que un Halfling en las duchas de las Estrellas del Caos.

REBOTE DEL BALÓN

Si el balón cae o no es atrapado, o el balón rebota a una casilla con un jugador Tumbado o Aturdido, o un jugador resulta empujado o aterriza en la casilla que contiene el balón, o la casilla a la que va a parar un pase está vacía, el balón rebotará. Para determinar dónde cae finalmente el balón, deberá efectuarse un rebote más. Si el balón rebota a una casilla ocupada, el jugador que ocupa la casilla tiene que intentar atraparlo como ya se ha descrito. Si el jugador no logra atrapar el balón, éste rebotará una vez más y así sucesivamente hasta que un jugador atrape el balón, o rebote a una casilla vacía o salga fuera del terreno de juego.



Jacob von Altdorf, lanzador Humano

DEVOLUCIÓN DEL BALÓN

Cuándo el balón sale del terreno de juego, es inmediatamente devuelto por los entusiastas espectadores. Utiliza la plantilla de Devolución del balón para determinar la casilla en la que cae el balón, utilizando la última casilla que ha cruzado el balón antes de salir del terreno de juego como punto de partida (ver la pág. 4 para saber cómo utilizar esta plantilla). Si el balón cae en una casilla ocupada por un jugador que está de pie, éste tiene que intentar atrapar el balón. Si el balón cae en una casilla vacía u ocupada por un jugador caído en el suelo, el balón rebotará. Si, a consecuencia de un balón devuelto, el balón vuelve a salir del terreno de juego, deberá reiniciarse el procedimiento de devolver el balón al terreno de juego. Las devoluciones no pueden interceptarse.

CAMBIOS DE TURNO

Si un balón lanzado por un jugador no es atrapado por un jugador del equipo en movimiento, se producirá un cambio de turno. El cambio de turno no ocurre hasta que el balón se detiene definitivamente. Esto significa que si el balón no llega a manos de su objetivo pero lo atrapa un miembro del equipo en movimiento, no se producirá cambio de turno. El balón puede incluso salir fuera del terreno de juego, que mientras un jugador del equipo en movimiento lo atrape, se evitará el cambio de turno.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Las segundas oportunidades (SO) son muy importantes en el Blood Bowl, como pronto descubrirás. Existen dos tipos de segundas oportunidades: SO de equipo y SO de jugador. En cualquier caso, una SO permite repetir tiradas que han producido un resultado determinado. Así, por ejemplo, una SO podrá utilizarse para repetir una tirada de esquivar, en cuyo caso deberá tirarse un solo dado, o un placaje de tres dados, en cuyo caso deberá repetirse la tirada de los tres dados, etc.

MUY IMPORTANTE: No importa de cuántas segundas oportunidades dispongas, o del tipo que sean: nunca podrás repetir una tirada más de una vez.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE EQUIPO

Las SO de equipo reflejan lo bien entrenado que está. Un entrenador puede usar una SO de equipo para repetir una tirada de dados (que no sea Armadura, Heridas o Lesión) de un jugador de su propio equipo y que se encuentre en el terreno de juego durante su turno de juego (incluso si la tirada fue exitosa). El resultado de la nueva tirada debe de ser aceptado en lugar del primero, incluso si es peor. Un entrenador no puede utilizar más de una SO por turno de juego y no puede utilizarla tampoco para forzar a un entrenador rival a repetir una tirada.

Cada entrenador debe controlar el número de SO de que dispone, utilizando el marcador del Banquillo. Cada vez que un entrenador utilice una SO de equipo, deberá retirar una ficha de SO del marcador. Cuando no queden fichas por retirar, el entrenador no podrá utilizar ninguna SO de equipo el resto de la parte. En el descanso, los dos equipos pueden descansar y recuperarse, por lo que las SO de equipo se restablecen al nivel inicial.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE JUGADOR

Algunos jugadores tienen habilidades que les permiten repetir una tirada bajo determinadas circunstancias. Por ejemplo, si un lanzador tiene la habilidad Pasar, podrá repetir la tirada si falla un pase. Un entrenador puede utilizar cualquier cantidad de SO de jugador en un mismo turno de equipo, y un jugador puede utilizar una habilidad cualquier número de veces en un partido. Sin embargo, como hemos dicho anteriormente, una misma tirada no puede repetirse más de una vez.



HABILIDADES

Muchos jugadores tienen una o más habilidades. Estas habilidades especiales modifican la actuación del jugador. Algunas habilidades permiten repetir tiradas como ya se ha explicado, mientras que otras permiten al jugador llevar a cabo acciones especiales. A continuación se presenta una descripción completa de algunas habilidades, explicación que está repetida en la parte posterior de la hoja de referencia rápida. La lista completa de habilidades se describe más adelante en este mismo libro, pero por ahora familiarízate con las que aparecen aquí. Necesitarás mirar la hoja de referencia rápida durante tus primeros partidos, pero no te preocupes, poco a poco te irán sonando los efectos de las habilidades.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El que fuera Eslizón internacional "Diegi Maratona" ha estado intentando volver de su retiro. Por desgracia, el pequeño crack Eslizón que nos pasmó con sus asombrosas carreras y esquivas en la Blood Bowl de 2486 con los Rajadores casi ha triplicado su peso y ahora parece un pequeño bollito verde debido a su adicción a la caña de azúcar.

Acosado por las deudas (se rumorea que retó a Tzeentch, dios del Caos de la fortuna y el cambio, a una partida de dados) Diegi se ha visto obligado a retomar su carrera para sanear su economía. Si el Eslizón consigue abandonar su adicción a la caña de azúcar, puede que llegue a ser la sorpresa de esta temporada. ¿Pero deseará alguien contratarlo por la desorbitada cifra que pide?

Placar:	La habilidad Placar afecta al resultado obtenido en los dados de placaje, como se describe en las reglas de placajes.
Atrapar:	Un jugador con la habilidad Atrapar puede repetir la tirada para atrapar el balón. Si estás utilizando las reglas opcionales descritas más adelante, la habilidad Atrapar también permite al jugador repetir la tirada para entregar el balón o para interceptar.
Esquivar:	Un jugador con la habilidad Esquivar puede repetir la tirada para esquivar a un jugador contrario al intentar salir de su zona de defensa. Sin embargo, el jugador sólo puede repetir una tirada para esquivar por turno de equipo. Si el jugador sigue moviendo y falla una segunda tirada para esquivar, no podrá volver a utilizar esta habilidad. Además, la habilidad Esquivar afecta al resultado de los dados de placaje (ver las reglas de placajes).
Pasar:	Un jugador con la habilidad Pasar puede repetir la tirada de dados de un pase.
Manos Seguras:	Un jugador con la habilidad Manos Seguras puede repetir la tirada de dados para recoger el balón. Además, si estás utilizando las reglas opcionales, un jugador contrario que tenga la habilidad Robar balón, no podrá usarla contra un jugador con la habilidad Manos Seguras.

A menos que se indique lo contrario en la descripción de la habilidad, no tienes por que utilizar obligatoriamente una habilidad y puedes elegir utilizar una habilidad que afecte a la tirada de dado después de ver el resultado obtenido. Por ejemplo, puedes decir que vas a utilizar la habilidad Atrapar antes o después de realizar la tirada de Atrapar.

Algunas habilidades también se utilizan en el turno del oponente. En este caso, puedes elegir utilizar la habilidad *después* de que un jugador rival lleve a cabo una acción o mueva una casilla. Si ambos entrenadores quieren utilizar una habilidad que afecte a una misma acción, el entrenador que está en posesión del turno utiliza primero dicha habilidad.

Recuerda que no puedes retroceder en el tiempo y utilizar una habilidad para modificar una acción anterior. Por ejemplo, si un jugador estaba realizando una Penetración, no puedes realizar el placaje, mover un par de casillas y decir "Espera, creo que utilizaré mi habilidad Profesional para repetir el placaje" – la habilidad debe ser utilizada justo antes o después de la acción a la que afecta o no utilizarse en absoluto.

GANAR EL PARTIDO

Blood Bowl está dividido en dos partes de dieciséis turnos cada una (ocho turnos de equipo en cada parte). Cada entrenador es responsable de desplazar el marcador de turnos un espacio antes de empezar su turno. Cuando ambos entrenadores han utilizado ocho turnos cada uno, hay un intermedio que permite a los jugadores disfrutar de un merecido descanso y a los entrenadores recuperar sus fichas de SO. El juego se reanuda con otra patada inicial al principio de la segunda parte.

El equipo que haya anotado más touchdowns al final del último turno de la segunda mitad será el vencedor. Si el partido está empatado, podrá declararse un empate si ambos entrenadores están de acuerdo o habrá una prórroga a muerte súbita. Tira la moneda de Blood Bowl para determinar qué entrenador decide qué equipo efectúa la patada inicial, y juega una tercera serie de ocho turnos por equipo. Las SO que queden al finalizar la segunda parte (incluyendo las SO ganadas por eventos de patada inicial, por incentivos o por cartas especiales) pueden ser utilizadas en la prórroga, pero ningún equipo recibirá nuevas segundas oportunidades al inicio de la prórroga. El primer equipo que anote un touchdown ganará el partido. Si ningún equipo anota, el partido deberá decidirse en la tanda de golpes de castigo: cada entrenador tirará 1D6, el resultado mayor gana, ¡repite los empates! Cualquier segunda oportunidad de equipo que no haya sido utilizada suma +1 a la tirada del dado.

ANOTAR TOUCHDOWNS EN TU TURNO

Un equipo anota un touchdown en su turno cuando uno de sus jugadores está de pie en la zona de touchdown del contrario con el balón en posesión, al final de la acción de **cualquiera** de sus jugadores. Cuando esto se produzca, el juego queda detenido y el entrenador del equipo que ha anotado el touchdown mueve el marcador de touchdowns un espacio a la derecha en el tablero.



Linea Goblin

Cualquier jugador puede entrar en la Zona de Touchdown (ZT) en cualquier momento. Si el balón es lanzado a un jugador que se encuentra dentro de la ZT adversaria y logra atraparlo o recoge un balón que se encuentra en la ZT del equipo oponente, anotará igualmente el touchdown. Sin embargo, recuerda, que para anotar, el jugador debe terminar su acción *de pie* en la ZT; si un jugador falla la tirada para esquivar, por ejemplo y cae dentro de la ZT, no anotará el touchdown. **Si un jugador del equipo que está moviendo tiene el balón y entra en la ZT adversaria, entonces no puede abandonarla voluntariamente por ninguna razón durante la misma acción y tampoco puede pasar ni entregar el balón.**

ANOTAR EN EL TURNO DE CONTRARIO

En algunos casos excepcionales, un equipo puede anotar en el turno del contrario. Por ejemplo, un jugador que tenga el balón puede ser empujado al interior de la ZT. Si uno de tus jugadores que tenga el balón se encuentra en la ZT contraria en cualquier momento durante el turno de tu contrario, tu equipo anota inmediatamente, pero debe mover el marcador de turnos un espacio hacia adelante para reflejar el tiempo perdido en celebrar este inusual método de anotación.

REANUDACIÓN DEL PARTIDO

Al inicio de cada entrada, el juego debe reanudarse. Sin embargo, antes de la patada inicial, cada entrenador puede efectuar una tirada por cada jugador inconsciente de su equipo. Con un resultado de 4+ el jugador está lo suficientemente recuperado para seguir jugando, pero con cualquier otro resultado, el jugador deberá seguir en la zona para jugadores Inconscientes del Banquillo.

Ambos entrenadores pueden desplegar a cualquier jugador en condiciones de jugar como al inicio del encuentro. Al reanudar el partido después de un touchdown, el equipo que ha anotado es el que efectúa la patada inicial. Al empezar la segunda parte, el equipo que lleva a cabo la patada inicial es el equipo receptor en la patada inicial de la primera parte.

En el caso excepcional de que un equipo no tenga jugadores que colocar después de las tiradas de inconscientes, los marcadores de turno de ambos equipos se mueven dos casillas hacia delante y si algún equipo pudo colocar al menos un jugador, a ese equipo se le concede un touchdown, sin embargo, ningún jugador recibe puntos de estrellato (ver pág. 25) por esto. Si esto hace sobrepasar el límite de 8 turnos a uno o a los dos equipos, la parte termina. Si todavía quedan turnos por jugar, continuad jugando como si acabase de terminar la entrada (p.e.: tirad por los jugadores inconscientes y desplegad de nuevo).

CONCEDER EL PARTIDO

Puedes elegir conceder el partido al comienzo de cualquiera de tus turnos, antes de mover el contador de turnos.

¡ALTO! Ya has leído todas las reglas necesarias para jugar un partido de Blood Bowl empleando los equipos y tarjetas de equipo incluidos en el juego. Intenta jugar un partido o dos antes de empezar a jugar con las siguientes reglas opcionales...

REGLAS ADICIONALES

Todas las siguientes reglas son opcionales. Esto quiere decir que ambos entrenadores deben ponerse de acuerdo sobre qué reglas opcionales utilizarán en el juego (si es que desean utilizar alguna) antes de empezar el partido. Sin embargo, todas son muy recomendables y podrás comprobar que, al utilizarlas, los encuentros son mucho más emocionantes y las matanzas y la destrucción no disminuyen apreciablemente ¡Ponlas a prueba!

CREACIÓN DE UN EQUIPO DE BLOOD BOWL

Además de los equipos descritos en este manual, existen muchos más que juegan en las diferentes ligas existentes por todo el Viejo Mundo. Por ejemplo, muchos más equipos Orcos y Humanos con los que puedes jugar utilizando las miniaturas de plástico incluidas en esta caja.

Todas las razas que juegan al Blood Bowl (así como también los equipos específicos y los Jugadores Estrella) serán descritas a fondo más adelante. Sin embargo, para que puedas empezar a jugar inmediatamente con tu propio equipo de Blood Bowl, esta sección incluye las reglas básicas para los equipos más populares. Puedes utilizar las miniaturas de plástico incluidas en el juego, o coleccionar las miniaturas Citadel que encontrarás a través del Servicio de Venta Directa de Games Workshop.

HOJAS DE EQUIPO

El bloque de hojas de equipo sirve para anotar los atributos del equipo **para que los consulten los dos jugadores durante los partidos (no puedes ocultar los datos de tu equipo a tu oponente)**. Los propietarios del juego Blood Bowl tienen permiso para fotocopiar la hoja de equipo exclusivamente para su uso personal. Hay muchas casillas en la hoja que no aparecen en esta sección, no te preocupes de ellas por ahora, pues sólo los necesitarás para partidos de liga como se describe en las páginas 31 a 34.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PLAYER'S CODE	POSITION	HEIGHT	WEIGHT	WEAKS	DEFENSE	ATTACK	SKILL	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK
 TEAM ROSTER				TEAM	WEAKS	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK
				RWL	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE
				RANK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE
				HEAD COACH	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE
				TOTAL VALUE OF TEAM	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE	ATTACK	DEFENSE

COMPRA DE JUGADORES

Para poder crear tu equipo de Blood Bowl tienes un presupuesto de 1.000.000 de monedas de oro. Este dinero representa el dinero que has logrado reunir de tus patrocinadores, o por otros métodos más turbios, para fichar a los jugadores del equipo. El primer paso para crear el equipo es decidir qué equipo base quieres utilizar, a partir de los datos de las listas de equipos (ver páginas 54 a 61). Todos los jugadores de tu equipo deben formar parte de la misma lista. Es decir, un equipo de Altos Elfos no puede tener, por ejemplo, jugadores Humanos, ya que estos jugadores proceden de listas diferentes.

Después de decidir qué lista de equipo utilizarás, has de contratar a los jugadores de tu equipo. Cada jugador de tu equipo tiene un precio indicado en la lista del equipo. La lista del equipo también indica la cantidad máxima de jugadores de cada tipo que puedes tener en tu equipo. Por ejemplo, un equipo Humano no puede tener más de dos Lanzadores. Además, tu equipo debe tener como mínimo once jugadores y dieciséis jugadores como máximo. Respetando estas restricciones, puedes elegir cualquier cantidad y tipo de jugadores, siempre que tengas dinero para ficharlos.



SO DE EQUIPO Y FACTOR DE HINCHAS

En el momento de crear tu equipo no tienes ninguna segunda oportunidad de equipo ni ningún *factor de hinchas*; tendrás que pagar para tenerlos. Cada segunda oportunidad de equipo tiene un coste en cantidad de monedas de oro indicado en la lista del equipo que hayas elegido y te permitirá repetir una tirada en cada parte. Si has jugado algún encuentro utilizando sólo las reglas básicas, ya sabrás lo importante que son estas tiradas de segunda oportunidad y es una buena idea que tengas al menos una o dos segundas oportunidades en tu equipo.

El factor de hinchas de tu equipo representa lo popular que es el equipo y puede tener una gran influencia en el resultado de la Tabla de patada inicial. Todos los equipos comienzan con un factor de hinchas de 0. Cuando creas tu equipo, puedes comprar hasta 9 puntos de factor de hinchas por 10.000 monedas de oro cada uno. Cada punto de factor de hinchas que tenga tu equipo añade 10.000 al valor del equipo.

CUADRO TÉCNICO

El cuadro técnico del equipo proporciona un respaldo fundamental para los jugadores del equipo. El cuadro técnico nunca puede estar sobre el terreno de juego: debe permanecer en la banda durante todo el encuentro. Un equipo puede fichar a los miembros del cuadro técnico descritos a continuación:

Entrenador (O sea, "El Míster" o "El Jefe")

Esta miniatura te representa a ti y por tanto no cuesta nada ficharte para entrenar al equipo. Durante el encuentro tu misión principal es gritar y vociferar a los jugadores de tu equipo para inspirarlos, y sobre todo, gritar al árbitro si pita una falta contra tu equipo. Ninguna de estas cosas tiene un efecto directo en el campo (aunque pueden intimidar a tu oponente). ¡Si lo deseas, puedes utilizar una miniatura de aspecto imponente para representar la versión de Blood Bowl de ti mismo!

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

La larga, larguísima historia de Blood Bowl está plagada de equipos que, por una razón u otra, no han podido sobrevivir para volver a jugar. Algunos se arruinan, lo cual es comprensible ya que el Blood Bowl es un juego caro que mueve ingentes cantidades de dinero (sobornar a los árbitros y contratar hechiceros requiere una fortuna cuando estos gastos van acumulándose a lo largo de todo el año). Algunos son abandonados por sus hinchas, ya que los hinchas de Blood Bowl son notoriamente inconstantes. Si un equipo pierde todos los encuentros disputados durante siete años, es normal que vea sus ingresos reducidos sustancialmente. En algunos casos los hinchas han tomado medidas mucho más drásticas para superar las malas rachas: en el año 2473, los Vampiros de Streissen fueron sistemáticamente liberados de sus miserables existencias por los hinchas descontentos porque durante tres años consecutivos su equipo fue el último en todas las categorías. Sin embargo, lo peor de todo es que un equipo se quede sin jugadores. Esto acostumbra a suceder con frecuencia.

Algunos equipos que ya no están con nosotros son:

Bajitos Escurridizos: Este equipo Halfling participó por primera vez en la división central de la CNM en el año 2479. Por desgracia, perdieron sus primeros 34 encuentros y fueron disueltos en una escalada de violencia por parte de sus hinchas (2479-2480).

Wotans de Wuppertal: Todos y cada uno de los miembros de este equipo de gran tradición, incluido el propietario (que estaba durmiendo en su casa cuando ocurrió), fueron misteriosamente alcanzados por relámpagos dos minutos antes de empezar una importante semifinal contra las Estrellas del Caos (2483).

Avispas de Haffenheim: Fueron devorados por error en la cena previa al encuentro contra los Ogros de Oldheim. Éstos le confundieron con los esclavos vestidos como avispas que los Ogros devoran tradicionalmente para traer buena suerte. En esta ocasión, esto fue sin duda buena suerte para los Ogros, ya que el incidente les permitió pasar tranquilamente a la siguiente ronda por falta de equipo adversario (2417-2460).

Ayudantes del entrenador

Los ayudantes del entrenador pueden ser coordinadores ofensivos y defensivos, entrenadores especiales de equipo, entrenadores personales para los jugadores estrella y muchos más. A medida que el equipo consigue triunfar, el número de ayudantes del entrenador crece sin parar. Cuantos más ayudantes del entrenador tengas, más fácil será que ganes la tirada indicada por el resultado de "Táctica brillante" en la Tabla de patada inicial (ver página 19).

Cada ayudante de entrenador tiene un Coste de 10.000 monedas de oro y debe tener un cargo diferente. Los ayudantes de entrenador no tienen por qué estar representados por miniaturas, ¡pero es mucho más divertido si lo están!

Animadoras

Muchos equipos de Blood Bowl tienen uno o dos grupos de animadoras para alentar a los jugadores de su equipo y a sus hinchas. Las animadoras deben entusiasmar a los hinchas y dirigir los cánticos y vítores mientras los gritos y aullidos de la multitud van incrementándose hasta llegar a ser ensordecedores. Cuantas más animadoras tengas en tu equipo, más fácil será que ganes la tirada indicada por el resultado de "¡Los Hinchas animan!" de la Tabla de patada inicial.

Cada animadora tiene un coste de 10.000 monedas de oro. Las animadoras no tienen por qué estar representadas por miniaturas, ¡pero es mucho más divertido si lo están!



¡Otro cliente satisfecho!

Médico

El Médico es un curandero con conocimientos de medicina y magia que cuida de los jugadores del equipo que han resultado heridos. ¡Lo cual es un trabajo agotador que precisa una dedicación de jornada completa! Contratar un Médico para tu equipo cuesta 50.000 monedas de oro. Puede representarse al con una miniatura Citadel apropiada si así lo deseas. Ningún equipo puede tener más de un Médico. Ningún equipo No Muerto, Nigromante, de Khemri o de Nurgle puede contratar o utilizar uno.

Durante un encuentro, un Médico puede tratar de curar a un jugador que haya sufrido una Lesión o esté inconsciente. Sólo se puede utilizar una vez por encuentro. Si el jugador estaba inconsciente déjalo en el campo aturdido, o en la casilla de reservas si no estaba en el campo. En cualquier otro caso, inmediatamente después de que un jugador sufra una Lesión, puedes utilizar el Médico para que tu oponente tire de nuevo en la Tabla de lesiones (ver pág. 25) y tú elijas cuál de los dos resultados se aplicará. Si el jugador no recibe efecto alguno después de elegir el resultado (incluso si era la Tirada de lesión original), el Médico se las habrá arreglado para parchearlo y atiborrarlo de analgésicos y el jugador se colocará en la zona de Reservas.

En lugar de comprar un Médico, los equipos Nigromantes y No Muertos utilizan los servicios de un Nigromante. El Nigromante es gratuito y permite al equipo una vez por encuentro "Reanimar a los muertos". Si un jugador del equipo contrario con Fuerza 4 o menos que no tiene Regenerar o Escurridizo muere durante el encuentro (tras usar el Médico, si lo hay), el equipo puede poner inmediatamente un nuevo jugador Zombie en la zona de Reservas de su banquillo (esto puede hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores hasta el final del encuentro). Durante el paso 5 de Actualizar la hoja de equipo (ver pág. 29), puedes añadir este jugador a tu hoja de manera gratuita si tienes menos de 16 jugadores en el equipo. Los Zombis gratuitos siguen contando para calcular el valor del equipo.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Morg n' Thorg rechaza cualquier oferta para jugar en un equipo donde pueda coincidir con Ramtut III. Cuando Morg comenzó su carrera, Ramtut y él fueron contratados para jugar en los Campeones de la Muerte contra los Cuervos de Asgard. El entrenador Tomolandry creía ser lo suficientemente poderoso como para reanimar a un Ogro y tenía oscuros planes para Morg. Sobornó a los Cuervos para que centrasen sus placajes y faltas en Morg y Ramtut recibió un extra por realizar un par de placajes "accidentales" a Morg con la esperanza de conseguir un fatal resultado. Tras el tercer demoledor golpe de su "compañero" de equipo, Morg se dio cuenta de que le habían engañado y su furia literalmente despedazó a la mayor parte de los jugadores de los Campeones, equipo técnico, animadoras y reservas mientras salía del campo.

TABLA DE PATADA INICIAL

En un encuentro puede suceder de todo: un equipo o el otro puede tener un día inspirado, o sus hinchas más brutales pueden tirar un objeto grande y pesado a uno de los jugadores del equipo contrario. ¡O incluso pueden invadir el campo!

La Tabla de patada inicial sirve para recrear estos acontecimientos imprevisibles pero bastante habituales. Después de que ambos equipos hayan colocado sus jugadores, sigue esta secuencia de acciones:

- Coloca el balón en el terreno de juego.
- Desvía el balón para determinar dónde va a aterrizar.
- Tira en la Tabla de patada inicial.
- Aplica el resultado de la patada inicial.
- Rebota / Atrapa el balón o resuelve el touchback.

Elegir a un jugador aleatoriamente

Muchos de los resultados de la Tabla de patada inicial requieren que un entrenador "elija un jugador aleatoriamente". Para resolver esta situación, hemos incluido varios marcadores de elección aleatoria numerados del 1 al 16. Cada ficha corresponde al jugador del mismo número en la hoja del equipo. Coloca las fichas correspondientes a los jugadores que pueden verse afectados en una taza o recipiente opaco similar y elige al azar una o más fichas de la taza, según sea necesario.

SO de equipo y la Tabla de patada inicial

No se puede repetir el resultado de la Tabla de patada inicial con una SO de equipo. Además, las subsiguientes tiradas de eventos de la patada inicial como el D3 de Tactica brillante o el D6 de Disturbios no pueden ser repetidos. No se puede utilizar una segunda oportunidad de equipo para atrapar el balón cuándo este cae de la patada inicial. Sin embargo, los jugadores pueden emplear sus habilidades Atrapar o Profesional para repetir la tirada de atrapar.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Los Gigantes de la Tormenta tienen un colorido (mayoritariamente rojo sangre) récord en Blood Bowl.

El Gigante de la Tormenta Galak Rascaestrellas fue el primer árbitro en entrar en el Top 10 de las Tablas de Muertos/Heridos por temporada. Fue también parte clave en el sistema de visión telepática experimental "Ojo en el Cielo", cuándo llevó a un hechicero en un hombre que transmitía lo que veía a bolas de cristal y espejos mágicos por todo el Mundo Conocido. El experimento terminó cuándo, durante un partido especialmente emocionante, el Hechicero se cayó del hombro de Galak y fue empalado por los pinchos del casco de un jugador Halfling. ¡Este incidente es también recordado por ser uno de los pocos casos documentados de lesiones causadas por un Halfling en un partido de Blood Bowl!

El jugador más alto que nunca haya pisado un campo de Blood Bowl fue el hermano pequeño de Galak, Gurk Rascanubes, el jugador medio de los Cuervos de Asgard. Era tan alto como nueve hombres, pero Gurk sólo jugó un único partido antes de ser expulsado de por vida por violencia excesiva después de un encuentro contra el equipo Halfling: Los Arrancahiebás de Campoverde, que incluyó un incidente donde el igualmente legendario Gran Jobo Piespeludos, capitán del equipo de los Arrancahiebás, fue repentinamente achatado tras ser pisado por Gurk.

El uso de Gigantes de la Tormenta por los Cuervos de Asgard les permitía explotar una laguna de las reglas de Blood Bowl hasta que la NAF lo clarificó. De acuerdo con las reglas originales, un campo de Blood Bowl debía medir 100 por 60 pasos, pero no especificaba los pasos de qué raza. Los equipos que jugaban en casa de los Cuervos se encontraban que un jugador normal tenía que viajar durante días... ¡Tan solo para llegar al lanzamiento de moneda!

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Una gran cantidad de hinchas consideran los encuentros de Blood Bowl una oportunidad estupenda para causar tanto desorden y destrucción como sea posible. En realidad, muchos hinchas consideran que deben adoptarse medidas drásticas para evitar que la pequeña minoría de hinchas pacíficos que sólo van al estadio para disfrutar del encuentro estropee la diversión de los demás.



Los hinchas

Gran cantidad de espectadores van a cada encuentro de Blood Bowl. Algunos son de un equipo, otros son de otro y algunos sólo van a disfrutar del espectáculo. El número de hinchas de un equipo comparado con el del otro puede tener un gran efecto en el devenir del encuentro. Para determinar cuántos hinchas acuden a apoyar a tu equipo, tira 2D6 y añade tu factor de hinchas al resultado. Multiplica el resultado por 1.000 para ver cuantos hinchas acuden a apoyar a tu equipo. Por ejemplo, Los Tipejós Raztroz tienen un factor de hinchas de 5. Tira 2D6 para ver cuántos hinchas vienen. Las tiradas son 2 y 6. Suma el factor de hinchas de 5 y tiene un total de 13, lo que significa que han venido 13.000 hinchas de los Tipejós a ver el encuentro.

El número de hinchas que apoya a tu equipo puede fácilmente afectar a qué equipo gane o pierda. Sus vítores pueden instar a tus jugadores a realizar un esfuerzo extraordinario o una roca / lata de Bloodweiser bien dirigida puede retirar para siempre a una estrella contraria. Para representar el efecto que tienen los hinchas durante el encuentro, cada equipo tiene un **FACTOR** por **MÁS AFICIONADOS** (abreviado FAMA) que puede afectar a algunos de los resultados de la Tabla de patada inicial y a tus ganancias en la secuencia posterior al encuentro. Si la tirada de entrada indica que tu equipo es apoyado por un número igual o inferior de hinchas que el contrario, entonces tu FAMA durante el encuentro será de cero. Si tienes más hinchas que tu oponente, tu FAMA será de +1 durante este encuentro. En el caso excepcional de que tus hinchas dupliquen o más a los hinchas de tu oponente, tu FAMA durante el encuentro será de +2.



TABLA DE PATADA INICIAL

2D6	Resultado	2D6	Resultado
2	<i>A por el árbitro:</i> Los hinchas se vengan del árbitro por una decisión dudosa tomada indistintamente durante el partido o en un pasado. Su sustituto está demasiado intimidado, así que puede ser más fácilmente persuadido para que mire a otro lado. Cada equipo recibe un Soborno adicional para emplear durante el encuentro. Un Soborno permite intentar ignorar una expulsión del árbitro por un jugador que haya cometido una falta o por un jugador con arma secreta. Tira un D6: con un resultado de 2-6 el soborno es efectivo (evitando el cambio de turno si el jugador era expulsado por cometer una falta) ¡Pero con un 1 el soborno no tiene efecto y la expulsión se mantiene! Cada soborno solo puede emplearse una vez por encuentro.	7	<i>Tiempo variable:</i> Vuelve a tirar en la Tabla de tiempo (pág. 15). Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Día perfecto", entonces una suave brisa hace que la pelota se desvíe una casilla adicional en una dirección aleatoria antes de aterrizar.
3	<i>Disturbios:</i> Una discusión entre dos jugadores degenera rápidamente en una pelea, involucrando al resto de jugadores. Si el turno del equipo receptor es el 7 de la parte, ambos equipos mueven su marcador atrás un espacio mientras el árbitro vuelve a ajustar el reloj a antes de que la pelea comenzara. Si el equipo receptor no había realizado turno todavía esta parte, el árbitro deja correr el reloj y ambos marcadores de turno se adelantan una casilla. De cualquier otra forma, tira un D6. Con un 1-3, los marcadores de ambos equipos se mueven una casilla adelante. Con un 4-6, los marcadores de ambos equipos se mueven atrás una casilla.	8	<i>Táctica brillante:</i> Cada entrenador tira un D3, añade su FAMA (pág. 13) y el número de ayudantes de entrenador al resultado. El equipo con el total más alto recibe una segunda oportunidad adicional para esta parte gracias a las brillantes instrucciones dadas por su equipo técnico. Si el total es el mismo, ambos equipos reciben una segunda oportunidad.
4	<i>Defensa perfecta:</i> El entrenador del equipo lanzador puede reorganizar el despliegue de sus jugadores. Es decir, puede realizar un nuevo despliegue legal. Los jugadores del equipo receptor tienen que permanecer en la posición en que estaban.	9	<i>Anticipación:</i> El equipo receptor empieza a avanzar una fracción de segundo antes de que el equipo lanzador esté preparado. Todos los jugadores del equipo receptor pueden mover una casilla. Este movimiento es gratuito e ignora las zonas de defensa. Puede emplearse para entrar en la mitad del campo contrario.
5	<i>Patada alta:</i> El balón ha sido pateado muy alto, permitiendo a un jugador del equipo receptor moverse a la posición perfecta para recibirlo. Un jugador cualquiera del equipo receptor que no esté en la zona de defensa de un jugador contrario podrá situarse en la casilla donde vaya a aterrizar el balón, independientemente de su MO, siempre que esta casilla esté vacía.	10	<i>¡Penetración!</i> El equipo lanzador comienza a avanzar una fracción de segundo antes de que el equipo receptor esté preparado, cogiendo desprevenido al equipo receptor. El equipo lanzador recibe un turno "adicional" de manera gratuita. Sin embargo, los jugadores que se encuentren en una zona de defensa contraria al inicio de este turno adicional no podrán realizar ninguna acción. El equipo lanzador puede utilizar segundas oportunidades de equipo durante la Penetración. Si cualquier jugador provoca un cambio de turno, este turno adicional terminará inmediatamente.
6	<i>Los Hinchas Animad:</i> Cada entrenador tira un D3 y añade su FAMA (pág. 13) y el número de Animadoras de su equipo al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una segunda oportunidad adicional durante esta parte animado por los vitores de sus hinchas. Si ambos jugadores obtienen el mismo resultado, ambos reciben una segunda oportunidad.	11	<i>Pedrada:</i> Un enfurecido hincha lanza una gran roca a uno de los jugadores del equipo contrario. Cada entrenador tira un D6 y añade su FAMA (pág. 13) al resultado. Los hinchas del equipo que obtenga el total más alto serán los que lancen la roca. ¡En caso de empate lanzarán una roca contra cada equipo! Decide aleatoriamente a qué jugador del equipo contrario tiran la piedra (sólo pueden ser atacados los jugadores que estén sobre el terreno de juego) y resuelve directamente la herida que sufre. No es necesario tirar contra armadura.
		12	<i>Invasión del campo:</i> Ambos entrenadores tiran un D6 por cada jugador contrario que se encuentre en el campo y añade su FAMA (pág. 13) al resultado. Si el total es 6 o más tras la bonificación, el jugador resultará Aturdido (los jugadores con la habilidad Bola con Cadena quedan Inconscientes).

EL TIEMPO

Los jugadores de Blood Bowl son tipos duros, por lo que no es sorprendente que celebren los encuentros sin importar cuál sea el tiempo atmosférico. Desde los bancos de hielo del lejano Norte a las asfixiantes selvas de Lustria, los estadios abren sus puertas los días de los encuentros y los contrincantes se preparan para el partido sin preocuparse ni un segundo por el tiempo. Al empezar el encuentro, uno de los entrenadores debe efectuar una tirada de 2D6 y consultar la Tabla de tiempo para determinar las condiciones atmosféricas del día.



TABLA DE TIEMPO

2D6	Resultado
2	<i>Calor asfixiante:</i> El día es tan caluroso y húmedo que algunos jugadores caen desmayados por el calor. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada jugador sobre el terreno de juego al final de cada parte o después de anotarse cada touchdown. Con un resultado de 1 el jugador se desplomará desmayado y no podrá jugar hasta la próxima patada inicial.
3	<i>Muy soleado:</i> Un día glorioso, pero el sol es tan brillante que provoca un -1 a los pases.
4-10	<i>Día perfecto:</i> El tiempo es perfecto para practicar Blood Bowl.
11	<i>Lluvioso:</i> Lluvia y el balón está resbaladizo y es difícil de coger. Esto provoca un modificador de -1 a todos los intentos de atrapar el balón, incluso al interceptarlo, entregar el balón o recogerlo del suelo.
12	<i>Ventisca:</i> ¡Nieve y hace frío! El hielo acumulado en el terreno de juego hace que los jugadores que intenten mover una casilla adicional (APE) resbalen y resulten Derrribados al suelo si se obtiene un resultado de 1 ó 2. Además, la tormenta de nieve hace que sólo puedan intentarse pases Rápidos y Cortos.

ENTREGAR EL BALÓN

Una entrega de balón es cuando simplemente se da el balón a otro jugador, amigo o enemigo, que se encuentre en una casilla adyacente. Entregar el Balón se considera una acción, como Mover, Placar, Pasar y Penetración. Tan sólo se puede realizar una Entrega de Balón por turno. Puedes mover el jugador antes de realizar una entrega del Balón, pero una vez hayas intentado Entregar el Balón, no podrás continuar moviendo, incluso si le queda MO al jugador. Si el balón es entregado pero acaba sin ser atrapado por un miembro del equipo que mueve, se produce un cambio de turno.

No se requiere de una tirada de 1D6 para ver si el jugador consigue entregar el balón satisfactoriamente (consigue dárselo automáticamente al jugador). Sin embargo, el jugador al que se le entrega el balón debe tirar para ver si atrapa el balón (ver Atrapar el Balón en la página 13). Utiliza los siguientes modificadores para la tirada de atrapar:

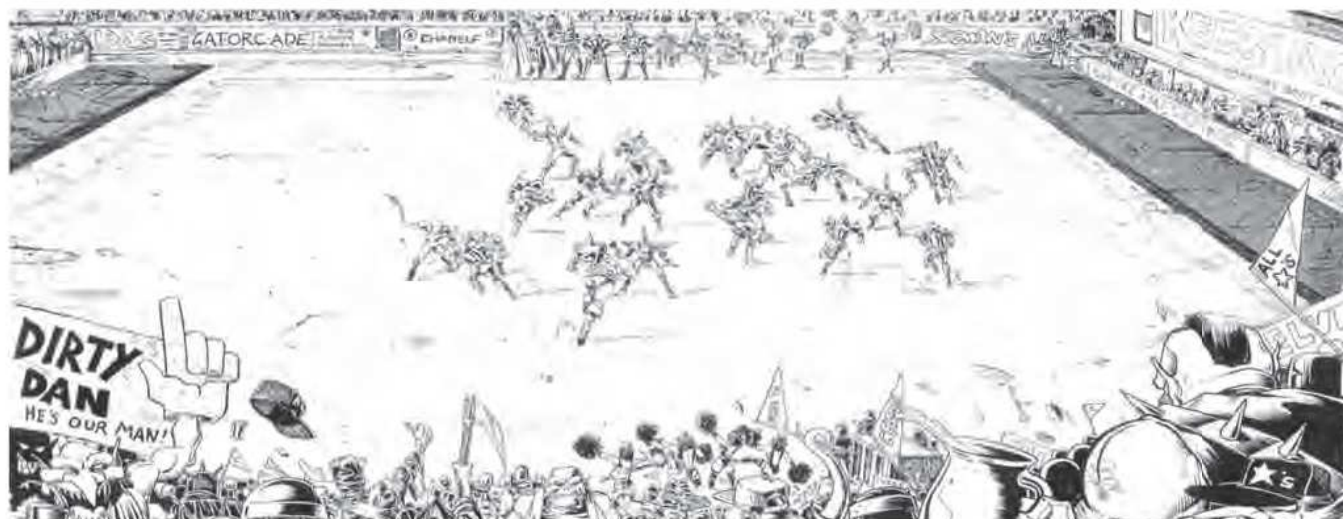
Atrapar una entrega de Balón..... +1
 Por cada zona de defensa que afecte al jugador..... -1

¡A POR ELLOS!

Cuando un jugador lleva a cabo una acción que no sea un Placaje, puede intentar moverse una casilla o dos adicionales una vez acabado su movimiento normal. Este movimiento adicional lo denominaremos ¡A por ellos! o simplemente APE. Nota: Si una regla hace referencia al "movimiento normal" de un jugador, no incluye el APE.

Tira un D6 después de mover cada casilla adicional. Con un resultado de 1 el jugador tropezará y resultará Derrribado en la casilla en la que acaba de entrar. Tira para ver si resulta herido (ver página 11). Con cualquier otro resultado el jugador puede moverse sin tropezar. Si el jugador resulta Derrribado, su equipo sufre un cambio de turno.

Un jugador que esté llevando a cabo una acción de Penetración puede aprovechar el movimiento ¡A por ellos! para efectuar un placaje. Tira un dado si el jugador decide hacer el placaje. Con un resultado de 1 el jugador resultará Derrribado como ya se ha descrito. Con cualquier otro resultado, el jugador puede efectuar el placaje sin problemas. Si el jugador resulta Derrribado, su equipo sufrirá un cambio de turno, concluyendo inmediatamente su turno.



APOYAR UN PLACAJE

Después de haberse declarado un placaje, el atacante y el defensor tienen la opción de añadir más jugadores a la lucha para "apoyar" en el placaje. Esto permite a dos o más atacantes atacar a un solo defensor, o que uno o más defensores ayuden a un compañero a evitar ser vencido en el placaje. Cada uno de estos jugadores adicionales suma +1 a la Fuerza del jugador al que apoyan.

Apoyar en un placaje no es una acción y un jugador puede ayudar en todos los placajes que quiera durante un turno. Un jugador puede ayudar en un placaje aunque ya haya movido o llevado a cabo alguna acción.

El entrenador atacante es el primero que decide si alguno de sus jugadores apoya en el placaje. A continuación, es el entrenador defensor quien debe decidirlo. Para que un jugador pueda apoyar en un placaje debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Tiene que estar adyacente al jugador adversario involucrado directamente en el placaje y...
2. No puede estar dentro de la zona de defensa de un jugador adversario, excepto si está en la del jugador adversario involucrado directamente en el placaje, y...
3. Tiene que estar de pie y...
4. Tiene que tener zona de defensa.



iiiiKATACRUNCH!!!!

El resultado del placaje sólo afectará a los dos jugadores involucrados directamente. Los jugadores que apoyan en el placaje no se verán afectados en ningún modo por el resultado. Las habilidades de los dos jugadores implicados son las únicas que podrán utilizarse sobre el resultado. Las habilidades de los jugadores que apoyan en el placaje no podrán afectar a ninguno de los dos bandos.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El equipo de Altos Elfos: Los Príncipes Dragoneros estaba compuesto exclusivamente por Príncipes Elfos y Altos Señores Élficos. Eran tan orgullosos que no querían jugar contra nadie de categoría inferior. Por tanto nunca llegaron a jugar contra nadie ¡El equipo fue disuelto después de cinco temporadas sin jugar ni un solo partido!

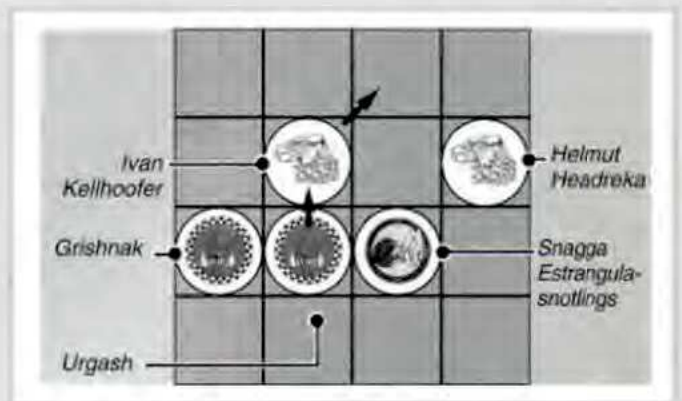


REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

Bob: *Urgash Muerdehachas se dispone a apartar a Ivan Kellhoofer de su camino. Tanto Urgash como Ivan tienen Fuerza 3, lo que significa que Urgash sólo puede tirar un dado de Placaje y aplicar el resultado del dado.*

Jim: *Totalmente de acuerdo, Bob, pero en esta ocasión Urgash recibe el apoyo de Grishnak Estrangulagoblins, que sumará +1 a su Fuerza. Por tanto, Urgash contará con Fuerza 4 en vez de 3 y Urgash tirará dos dados y podrá elegir el resultado a aplicar. Los resultados obtenidos son: 🧠 (Atacante Derribado) y 🏹 (Empujado), por lo que sólo consigue empujar a Ivan.*

Bob: *Si me permites, Jim, querría aclarar para todos los hinchas que Snagga Estrangulasnotlings también quería apoyar a Urgash, pero no ha podido porque estaba dentro de la zona de defensa de Helmut Headreka.*



FUERZA DE LOS JUGADORES

Tienen la misma fuerza
Un jugador es más fuerte

La fuerza de uno más que el doble de la del otro.

*El entrenador del jugador más fuerte elige el resultado.

TIRADA:

Un dado de placaje
Dos dados de placaje*
Tres dados de placaje*

INTERCEPCIONES Y BALONES PERDIDOS

Cuándo un jugador pasa el balón, hay muchas cosas que pueden ir mal. El balón puede desviarse ligeramente o el receptor puede no atraparlo. Estos supuestos ya están previstos en las reglas básicas. Sin embargo, a veces el lanzador falla totalmente el pase y el balón cae en su propia casilla o un contrario intercepta el balón antes de que éste llegue a su objetivo. En esta sección vamos a considerar estas dos posibilidades.

Intercepciones

Un jugador del equipo contrario puede intentar *interceptar* un pase. Para poder interceptar un balón, el jugador tiene que:

- Tener la regla de pases sobre al menos parte de la casilla en la que se encuentra y...
- Tener zona de defensa y...
- Estar más cerca del lanzador de lo que el lanzador esté del jugador / casilla objetivo y...
- Estar más cerca de la casilla / jugador objetivo de lo que el lanzador esté.

Recuerda que sólo un jugador puede intentar interceptar, sin importar los disponibles.

El entrenador debe anunciar que un jugador intentará interceptar el balón **antes** de que el lanzador tire los dados para resolver el pase. Consulta la Tabla de agilidad para saber el resultado necesario para interceptar el balón. Tira un dado de seis caras y suma o resta los modificadores aplicables a la tirada. Un resultado de 1 antes de modificar siempre indica un fallo, y un 6 antes de modificar siempre significa que se ha conseguido interceptar el balón.

Si el resultado final es inferior al valor necesario, el jugador no consigue interceptar el balón y el pase puede seguir resolviéndose normalmente. Si el resultado final es igual o superior al valor necesario, el jugador ha interceptado el balón. Coloca el balón en la peana del jugador para indicar que lo controla. Efectuar con éxito una intercepción provoca un cambio de turno y el turno del entrenador que pasaba el balón termina inmediatamente.

TABLA DE AGILIDAD

AG del jugador	1	2	3	4	5	6+
Resultado del D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modificadores para Interceptar

Intentar una Intercepción.....	-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que intercepta.....	-1

Balones perdidos

Es posible que un jugador, al intentar pasar el balón, lo deje caer por accidente en su misma casilla. Esto es bastante fácil si hay algunos jugadores adversarios presionándole. Para representar esto, si el resultado de la tirada de pasar es 1 ó menos **antes** o **después** de modificar, el lanzador habrá perdido el balón, que caerá al suelo. El balón rebotará una vez desde la casilla del lanzador y su equipo sufrirá un cambio de turno.

Notas del diseñador: Muchos entrenadores se quejan sobre el realismo de tirar la intercepción antes de tirar el pase. Como muchas cosas en Blood Bowl es una abstracción para hacer que el juego funcione mejor. Imagina las tiradas de intercepción /pase como una serie completa de tiradas para determinar el resultado del pase en lugar de pasos secuenciales.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

En la última temporada, el equipo de Altos Elfos: los Gladiadores de Galadrieth, consiguió un récord de 853 pases en 24 partidos sin sufrir ninguna intercepción, arrebatándose a sus compañeros Altos Elfos: los Dragones de Caledor, que, reseñablemente, sufrieron su primera intercepción ese mismo partido después de 620 pases.

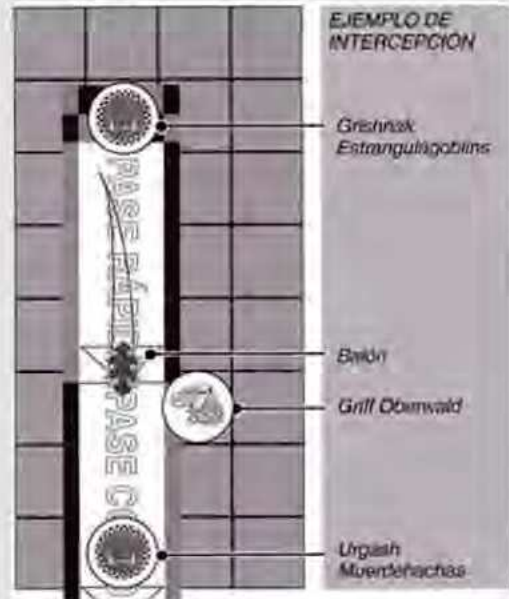
De hecho, muchos equipos Altos Elfos sufren muy pocas intercepciones. Mientras ellos lo achacan a sus aptitudes y habilidades naturales para el pase, nosotros nos inclinamos a creer que la causa pueda ser las bolsas de oro que aguardan en los banquillos élficos para aquellos jugadores que convenientemente no intenten interceptar a uno de sus lanzadores estrella. Aun así, en los encuentros entre Altos Elfos, todas las apuestas (bueno, sobornos) son impensables. Se ha demostrado que es muy complicado sobornar a un orgulloso Alto Elfo que ya es asquerosamente rico.

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

Jim: Volvemos al partido en el momento en que Grishnak Estrangulagoblins está a punto de intentar un nuevo lanzamiento. Sin embargo, esta vez Griff Oberwald está en condiciones de tratar de interceptar el balón.

Bob: El público contiene la respiración mientras Griff salta a por el balón. Tiene una agilidad de 4; por lo tanto necesita un 3 o más. Puesto que está intentando interceptar, tiene un modificador de -2. Griff necesita un 5 o un 6 para atrapar el balón. ¡Tira un dado y obtiene un 6! Griff atrapa el balón. ¡INTERCEPCIÓN! ¡Escucha a los hinchas de los Segadores, Jim! ¡Están como locos!

AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
RESULTADO	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICADORES A LA INTERCEPCIÓN						
Intentar una Intercepción						-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que Intercepta						-1



FALTAS (O PATEAR JUGADORES QUE ESTÁN EN EL SUELO)

Atacar a los jugadores que han sido derribados, está por supuesto, terminantemente prohibido. Sin embargo, pese a que un jugador puede atacar legalmente a los otros jugadores de muchas formas diferentes, muchos recurren a la milenaria tradición de patear a un jugador en el suelo. La misión de los árbitros es descubrir y penalizar a los jugadores que utilizan estos subterfugios, pero por desgracia, cuándo ocurre algo desagradable en el terreno de juego, los árbitros suelen estar mirando hacia otro lado y no pitan falta ¡No es de extrañar que la multitud esté continuamente increpando al árbitro!

Normalmente, los jugadores Tumbados o Aturdidos no pueden ser atacados. Sin embargo, cuándo utilizas esta regla, un jugador por turno de equipo puede efectuar una *Acción de Falta*. Esta acción permite al jugador mover un número de casillas igual a su MO y después cometer una falta sobre un jugador Tumbado o Aturdido en una casilla adyacente. El entrenador elige una víctima y efectúa una tirada contra su Armadura. Los jugadores adyacentes a la víctima pueden ayudar al jugador a cometer la falta, añadiendo 1 a la tirada contra Armadura por cada jugador.

Los jugadores del otro equipo adyacentes al jugador que comete la falta también pueden apoyar al jugador que está recibiendo la falta. Cada apoyo defensivo resta -1 a la tirada contra Armadura. Ningún jugador puede apoyar una falta si se encuentra en la zona de defensa de un jugador adversario o si no tiene zona de defensa. Si el resultado de la tirada es superior a la Armadura de la víctima, ésta sufrirá una herida. Tira en la Tabla de heridas para determinar lo ocurrido.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

En los comienzos del Blood Bowl, los "Bailarines Guerreros", un grupo de artistas itinerantes Elfos Silvanos, fieles seguidores del dios Loec, de vez en cuándo interpretaban bailes sagrados durante los descansos de los partidos. Las coreografías eran largas y "artísticas", lo que a menudo disgustaba a los espectadores y jugadores.



Durante un partido entre los Invasores Orcos y los Vengadores de Athelorn, los Orcos en seguida se cansaron de sus rituales. Querían continuar con el partido, y eso significaba que tenían que deshacerse de los Bailarines. Los Orcos entraron al campo gritando convencidos de disfrutar de un calentamiento previo a la segunda parte. Pero, para su sorpresa, los Bailarines Elfos eran más difíciles de atrapar de lo que pensaban. Peor aún, no sólo seguían bailando, sino que además ganaban la pelea con claridad. Fue un desastre para los Invasores, que terminaron con muchos de sus jugadores clave heridos sin conseguir rozar a ninguno de los Bailarines. Como consecuencia, los Vengadores ganaron el partido por la mayor diferencia de su historia.

La voz se corrió rápidamente, y los equipos de Elfos Silvanos se dieron cuenta de lo valioso de contar con Bailarines Guerreros como jugadores en sus equipos. Tres semanas después, todos los miembros de la compañía, incluido un jovencísimo Jordell Brisafresca, habían firmado suculentos contratos con distintos equipos. Desde entonces los Bailarines Guerreros han sido jugadores clave en todos los equipos de Elfos Silvanos que han triunfado.

El Árbitro

Los árbitros a veces descubren a un jugador cometiendo una falta y lo expulsan del campo, aunque esto es algo que ocurre muy de vez en cuándo (¿cómo le dices a un Orco Negro de un metro y medio de ancho que está expulsado?!).

Para reflejar esto, si la tirada de Armadura y/o la de Heridas son dobles (p.ej. dos 1 o dos 2, etc) el árbitro habrá visto la falta y el jugador que realiza la Acción de Falta será enviado al calabozo que se encuentra bajo todos los campos de Blood Bowl. Además su equipo sufrirá un cambio de turno y su turno termina inmediatamente. Si el jugador expulsado tenía el balón, el balón rebotará desde la casilla en la que se encontraba cuándo fue expulsado. Un jugador expulsado al calabozo queda encerrado y no podrá jugar el resto del encuentro, incluso si el árbitro resulta "atrapado" por la multitud como resultado de una tirada en la Tabla de patada inicial. Un entrenador no puede sustituir un jugador que haya sido expulsado hasta que termine la entrada.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Hanse Khol tiene el récord de jugadores expulsados en un partido, ¡con 32 jugadores! Ocurrió durante un sangriento partido entre los Arrancaojos y los Martillos de Guerra Enanos en el 2474 (los aficionados al Trivial recordarán que ya se enfrentaron en la final de la decimotercera Blood Bowl en el 2473). Este récord es todavía más increíble si tenemos en cuenta el historial de ambos equipos en "retirar" a los árbitros que interfieren en su juego.

Y, ¿cómo es que el árbitro se salvó después de expulsar a tantos jugadores? El día antes había arbitrado un partido entre los Putrefactos de Nurgle y los Infectos Decadentes durante los cuartos de final de la Copa Pútrida y contrajo la Putrefacción de Nurgle. Por desgracia, Hanse no pudo arbitrar ningún otro partido después de que se le cayeran los brazos (después sus piernas, cabezas, tentáculos...). Pero siempre será recordado por su famosa entrevista después del partido, en la que consiguió infectar a catorce periodistas y a un cámara de Cabalvisión.

HABILIDADES

Esta sección de las reglas incluye un montón de habilidades que pueden utilizar los jugadores. **Las reglas específicas para cada habilidad pueden encontrarse en las páginas de la 43 a 48.** Cada entrada también indica a que categoría pertenece la habilidad (p.ej.: Pase, General, Mutación, etc). La categoría de una habilidad define qué jugadores pueden aprenderla como se describe más adelante en las reglas para Ligas de Blood Bowl. (Ver páginas 26 y 27). **A menos que se indique lo contrario en la descripción de la habilidad, las siguientes reglas se aplican a todas las habilidades:**

1. Se pueden combinar todos los bonificadores/modificadores de las habilidades.
2. Todas las habilidades pueden ser utilizadas cualquier número de veces por Acción.
3. Algunas habilidades requieren que se empuje a un jugador para funcionar. Estas habilidades funcionarán mientras obtengas un resultado de "Empujado", "Defensor Derribado" o "Defensor Cede" en el dado de Placaje.
4. El uso de una habilidad no es obligatorio.
5. Puedes elegir utilizar una habilidad que afecte a una tirada de dados después de haber tirado los dados. (p.ej.: No tienes por qué utilizar Placaje Defensivo hasta ver el resultado de la tirada de Esquivar.)
6. Cuándo un jugador se encuentra Tumbado o Aturdido, sólo funcionan las habilidades extraordinarias.
7. Una habilidad solo puede ser aprendida por un jugador una vez.

LIGAS DE BLOOD BOWL

Cualquier entrenador veterano de Blood Bowl podrá asegurarte que, aunque los partidos sueltos son divertidos, el dirigir a un equipo durante una liga entera es mucho más emocionante. No es suficiente preocuparse únicamente por la táctica que utilizará tu equipo en un encuentro determinado, sino que también hay que velar por el desarrollo del equipo hasta que se convierta en un gran equipo, capaz incluso de rivalizar con equipos legendarios como los Segadores de Reikland o los Arrancaojos. Dirigir a un equipo de Blood Bowl durante toda una liga requiere un poco más de esfuerzo y bastante más dedicación, pero si quieres experimentar la gloria de llevar a tu equipo durante toda una temporada hasta la gran final de Blood Bowl, estas reglas de Ligas de Blood Bowl están hechas para ti.

Los encuentros se disputan en estadios, que son propiedad de los Colegios de Magia, de pueblos grandes o de ciudades. Normalmente, los equipos de Blood Bowl no poseen estadios aunque algunos, como los Segadores de Reikland, tienen estadio propio. En vez de ello, los equipos viajan por todo el Viejo Mundo, de estadio en estadio y jugando partidos contra los equipos que encuentran.

Las reglas de la Liga están diseñadas para recrear la forma en que los equipos de Blood Bowl recorren el Viejo Mundo, trasladándose de un lugar a otro para jugar los encuentros. En cierto modo, los equipos se parecen más a compañías de actores itinerantes o regimientos mercenarios, que a los equipos de fútbol americano actuales. A causa de esta situación anárquica, la organización de los encuentros y las fechas en que se celebran de estos dependen de los gerentes del equipo.



El primer paso para organizar una liga es elegir un "Comisario de Liga"; lo ideal es que sea el entrenador más experimentado del grupo. El Comisario tiene la responsabilidad de que la liga funcione de manera adecuada, y más importante, organizar los torneos que se jueguen. El Comisario también puede, llevar el control de cómo están progresando los equipos, realizar un noticiario con el análisis de los partidos, clasificaciones, curiosidades y estadísticas, y ¡todo lo que se le ocurra! El Comisario puede ser entrenador de un equipo de la liga, siempre y cuándo que no saque partido de su posición para ayudar a su equipo a ganar torneos.

En una liga, la palabra del Comisario es la **LEY**. Tiene derecho a cambiar o modificar *cualquier* regla que crea conveniente, incluida cualquiera de las Reglas de Liga que aparecen a continuación. En palabras del socio diseñador de juegos Tuomas Pirinen: si el Comisario dice que los Enanos pueden volar, tu respuesta debe ser: '¡Sí, Señor! ¿Cómo de alto?' Si no te gusta la forma en la que el comisario dirige su liga, tienes dos opciones: aguantarte o abandonar la liga. Discutir con el comisario **NO** es una opción. Todo dicho, espero.

INICIO DE LA LIGA

Una liga esta formada por varios equipos (preferiblemente un mínimo de cuatro) que juegan entre ellos durante una serie de encuentros. Las ligas ya existentes basadas en reglamentos anteriores de Blood Bowl pueden pasar fácilmente al nuevo sistema de ligas; simplemente, los entrenadores necesitan calcular el valor de sus equipos como se explica más adelante, y empezar a usar las nuevas listas de equipo que aparecen en las páginas 53 a 59. Cualquier hoja de equipo que no sea 'legal' bajo el nuevo reglamento puede mantener sus jugadores, pero cualquier nuevo jugador debe ser comprado de las nuevas listas de equipo.

En cuanto los entrenadores que participan en la liga hayan creado sus equipos, se pueden empezar a disputar los encuentros de liga. La organización de los encuentros corre a cargo de los propios entrenadores. Un equipo puede jugar tan a menudo como quiera su entrenador, ¡suponiendo que encuentre suficientes contrincantes, naturalmente! La única restricción es que ningún equipo podrá enfrentarse al mismo equipo más de dos veces seguidas. Esto significa que un equipo puede disputar dos encuentros contra el mismo adversario (aproximadamente toda una tarde), pero el siguiente encuentro deberá disputarlo contra un equipo diferente.

Si el Comisario decide permitirlo, los entrenadores pueden participar con uno o más equipos a la vez. Obviamente, cada equipo individual disputará menos encuentros, ya que el tiempo del entrenador deberá dividirse entre todos los equipos que controle. Un entrenador no podrá transferir dinero, jugadores ni nada entre los equipos que controle. Por ejemplo, no podrá realizar un "préstamo especial" de uno de sus equipos a otro de sus equipos o traspasar jugadores entre ellos. Ten en cuenta que si podrá realizar estas acciones entre uno de sus equipos y un equipo controlado por otro entrenador (¡suponiendo que el otro entrenador esté de acuerdo, por supuesto!). Simplemente no podrá hacerlo entre dos de sus equipos.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Los Hombres Oso de Kishago fue el primer equipo en contar con hombres oso en su plantilla. El equipo Nórdico tenía su sede cerca de un asentamiento de hombres oso, y los usaba en lugar de los más usuales Ulfwerners (hombres lobo del norte) que viven en Norsca. Por desgracia, los Hombres Osos se disolvieron en el 2471 después de ser exterminados por los Vaqueros Siniestros en un partido legendario. Desde entonces, algunos equipos nórdicos saltan al campo con hombres oso en lugar de Ulfwerners. Estas dos especies nórdicas son igual de hábiles y crean la misma masacre sobre el campo. Son increíblemente fuertes, resistentes, y poseen una sed de sangre terrorífica. Este estado de furia sólo dura lo que el partido, ya que si no interferiría con la firma de autógrafos, ruedas de prensa, y luego está el lío de volver en el autobús del equipo...

HOJA DE EQUIPO

Antes de empezar a disputar los encuentros de la liga, cada entrenador deberá crear un equipo, tal y como se explica en la página 16. Aquí es donde entran en juego las casillas no usadas anteriormente. Incluye columnas y filas que serán importantes para anotar la información que necesitarás cuándo estés participando en una liga. A continuación se describe cómo deben utilizarse estas filas y columnas.

Tesorería

Cada entrenador comienza la liga con una tesorería de 1.000.000 de monedas de oro con las que tendrá que comprar su equipo. Cualquier cantidad de oro que no se gaste debe anotarse en la tesorería del equipo y puede gastarse después de cualquier partido futuro. Cada entrenador debe llevar el control de cuánto oro tiene en la tesorería en su hoja de equipo.

Valor del equipo

En los partidos de liga, el 'valor' de un equipo afecta en la forma que recibe Incentivos para jugar un partido (ver página 28) y si sufre de la Espiral de gastos (ver página 29). El valor de un equipo (abreviado como 'VE') se calcula sumando el valor de los jugadores disponibles para el siguiente partido e incluyendo el valor añadido de las mejoras, el coste de los asistentes del entrenador, las segundas oportunidades de equipo, las animadoras y el Factor de hinchas. Anota el valor de tu equipo en la casilla apropiada de la hoja. Ten en cuenta que el oro en la tesorería y cualquier jugador que se pierda el próximo partido por lesión no cuenta para el total del valor del equipo.

Datos del encuentro

En la parte posterior de la hoja de control podrás encontrar la Tabla de datos del encuentro, en la que podrás anotar toda la información concerniente a los encuentros disputados. Anota todos los encuentros disputados en esta parte de la hoja de control. El entrenador debe anotar el nombre del equipo contrario, el tanteo final y el número de lesiones causadas por cada equipo, etc., además de cualquier incidente destacable.

HERIDAS

Blood Bowl es un deporte violento y peligroso en el que los jugadores a menudo resultan heridos o incluso mueren mientras disputan el encuentro. Muchos jugadores de Blood Bowl tienen cicatrices de antiguas heridas, mientras otros han perdido ojos, orejas, narices, e incluso miembros enteros. Aunque pueden sanar de la mayoría de las heridas, algunas son tan graves que afectan permanentemente al jugador. En partidos ocasionales no importa el alcance de la herida, sólo hace falta saber que el jugador no puede volver a jugar en lo que reste del encuentro. Pero en una liga es vital saber exactamente el tipo de herida que ha sufrido el jugador. Por esa razón existe la Tabla de lesiones.

Si un jugador sufre una Lesión por haber obtenido un 10 o más en la Tabla de heridas, el entrenador contrario debe efectuar una tirada en la Tabla de lesiones. Los resultados de la Tabla de lesiones están comprendidos entre 11 y 68. Como suponemos que no tendrás un dado de 68 caras, necesitarás un dado normal de seis caras y el de ocho caras usado en los rebotes. El dado de seis caras indicará las decenas (por ejemplo, un resultado de 2 = 20; un resultado de 4 = 40...) y el dado de 8 caras indicará las unidades (es decir, un resultado de 3 = 3, 5 = 5...). Luego une ambos números para obtener un resultado desde el 11 hasta el 68. Por ejemplo, si sacas un '2' en el dado de seis caras y un '3' en el de ocho caras, el resultado sería 23.

Consulta el resultado obtenido en la tirada de dados con la Tabla de lesiones. En la Tabla verás qué le ha ocurrido realmente al jugador y una descripción de los efectos especiales que tiene dicha lesión sobre el jugador. La mayoría de resultados tan sólo impiden que el jugador pueda disputar el siguiente encuentro, aunque algunos resultados pueden tener consecuencias a más largo plazo. El entrenador del jugador que ha sufrido la lesión debe anotar en la hoja de control del equipo las consecuencias de la lesión.

★ **TABLA DE LESIONES** ★

D68	Resultado	Efecto
11-38	Contusión	Sin efecto
41	Costillas rotas	LPPE
42	Tirón en la cadera	LPPE
43	Derrame ocular	LPPE
44	Mandíbula rota	LPPE
45	Brazo fracturado	LPPE
46	Pierna fracturada	LPPE
47	Mano rota	LPPE
48	Pinzamiento nervioso	LPPE
51	Lesión de espalda	Lesión Permanente
52	Rodilla rota	Lesión Permanente
53	Cadera rota	-1 MO
54	Tobillo roto	-1 MO
55	Contusión grave	-1 AR
56	Cráneo fracturado	-1 AR
57	Cuello roto	-1 AG
58	Clavícula rota	-1 FU
61-68	MUERTO	¡Muerto!

Lesionado Para el Próximo Encuentro (LPPE): Escribe una "L" en la casilla de heridas de la hoja del equipo. En el próximo encuentro no podrás alinear a este jugador.

Lesión Permanente: Como en el caso anterior. Además, escribe una "P" en la casilla de heridas de la hoja del equipo. Cada Lesión Permanente añade 1 a las siguientes tiradas de Herida.

-1 MO, FU, AG, AR: Al igual que en los dos casos anteriores, el jugador no podrá participar en el próximo encuentro. Además, anota en la hoja de control del equipo la modificación al atributo correspondiente. Sin embargo, un atributo no puede reducirse más de 2 puntos o por debajo de un valor de 1; cualquier herida posterior que reduzca más dicho atributo será ignorada.

¡Muerto! El jugador debe retirarse del terreno de juego y situarse en el Banquillo, en la zona de jugadores Muertos y Heridos. Este jugador no volverá a jugar nunca un partido de Blood Bowl a menos que le fiche un equipo No Muerto.

PUNTOS DE ESTRELLATO

En los encuentros de liga, los jugadores tendrán oportunidad de obtener Puntos de Estrellato (PE). Los Puntos de Estrellato pueden obtenerse anotando touchdowns, llevando a cabo pases completos, interceptando balones y obteniendo el premio de "Mejor Jugador del Encuentro". Una vez un jugador haya conseguido los suficientes Puntos de estrellato, es merecedor de una mejora y puede efectuar una tirada en la 'Tabla de tiradas de mejora'. Los jugadores que sobrevivan lo suficiente se convertirán en jugadores legendarios, con características y habilidades especiales aprendidas en el curso de sus largas carreras en los campos de Blood Bowl.

En la hoja de control de equipo pueden hallarse una serie de casillas para que los entrenadores puedan mantener el control de los Puntos de Estrellato que cada jugador obtiene durante cada encuentro. Cada vez que un jugador haga algo por lo que sea merecedor de Puntos de Estrellato, su entrenador deberá hacer una marca en la casilla apropiada de la hoja de control por cada punto obtenido. Al finalizar el encuentro, se contabilizarán los Puntos de Estrellato obtenidos por cada jugador y se anotarán los Puntos de Estrellato totales del jugador.

COMO CONSEGUIR PUNTOS DE ESTRELLATO

Los Puntos de Estrellato pueden obtenerse llevando a cabo con éxito las siguientes acciones:

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Durante la temporada del 2503 se retiró uno de los asesinos favoritos del Blood Bowl. Tras ocho grandes temporadas como agente libre, Nobbla Berruganegra decidió colgar a Choppy, su motosierra. Choppy fue una gran motosierra, consiguiendo más decapitaciones que ninguna otra en la historia (incluidas 14 durante una decapitación masiva contra los Hombres Lobo de Castillohelado).



Lloviera, nevara o hiciera sol, Choppy siempre estaba preparada para ser encendida y darles a los aficionados algo con lo que divertirse. Gracias, Choppy, por tus servicios al Blood Bowl. Desafortunadamente para los jugadores de Blood Bowl, Nobbla Verruganegra sigue jugando con su nueva motosierra, 'Rippy'.

Pases Completos (COMP): Un jugador que lleve a cabo un pase *preciso* que sea atrapado por un miembro de su propio equipo en la casilla objetivo del pase cuando el balón termine de moverse, gana 1 Punto de Estrellato. Un pase de estas características se denomina "completado" o pase completo.

Touchdowns (TD): Cuando un jugador anota un touchdown, consigue 3 Puntos de Estrellato.

Intercepciones (INT): Cuando un jugador consigue interceptar el balón, consigue 2 Puntos de Estrellato.

Lesiones (LES): Si un jugador consigue que un jugador contrario sea Lesionado (es decir, obtiene un resultado de 10 o más en la tabla de Heridas) consigue 2 Puntos de Estrellato. Sólo se puede obtener puntos de esta forma si el jugador placa a un oponente o bien si es placado por un oponente. Cualquier otro motivo que provoque una Lesión (incluido el público, sierras mecánicas, bombarderos o puñales) no otorgan Puntos de estrellato.

Mejor Jugador del Encuentro (MJE): Un jugador de cada equipo, elegido aleatoriamente, que estuviera disponible para participar en el encuentro, incluso si ahora está muerto, recibe el galardón al Mejor Jugador del Encuentro. El galardón de Mejor Jugador del Encuentro supone obtener 5 Puntos de Estrellato para el jugador en cuestión. Los Mercenarios y Jugadores Estrella PUEDEN recibir el galardón, y si lo reciben, éste se pierde. **IMPORTANTE:** Un jugador que conceda el partido debe dar su MJE al equipo contrario (p.ej.: el equipo ganador obtiene dos MJE y el perdedor, ninguno).

★ TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO ★

Por Pase Completo	1 PE
Por Lesión	2 PE
Por Intercepción	2 PE
Por Touchdown	3 PE
Por Mejor Jugador del Encuentro	5 PE

PE	Categoría	Tiradas de Mejora
0-5	Novato	Ninguna
6-15	Experimentado	Una
16-30	Veterano	Dos
31-50	Estrella Emergente	Tres
51-75	Jugador Estrella	Cuatro
76-175	Super Estrella	Cinco
176+	Leyenda	Seis

TIRADAS DE MEJORA

A medida que los jugadores van acumulando Puntos de Estrellato, pueden efectuar las denominadas Tiradas de Mejora. Todos los jugadores empiezan siendo Novatos sin ningún Punto de Estrellato. Cuando el jugador acumula 6 Puntos de Estrellato ya es un jugador "Experimentado" y puede efectuar su primera Tirada de Mejora. Cada vez que el jugador cambie de categoría podrá efectuar una nueva Tirada de Mejora. La Tabla de puntos de Jugador Estrella indica la cantidad de Puntos de Estrellato que son necesarios para alcanzar cada categoría.

Al finalizar el encuentro, deberás sumar los PE conseguidos por tus jugadores y consultar la Tabla de Tiradas de Mejora. Si el jugador ha conseguido suficientes Puntos de Estrellato para subir de categoría, efectúa inmediatamente una tirada en la Tabla de Mejora. Para efectuar esta tirada, utiliza dos dados de seis caras, suma los resultados obtenidos y consulta la Tabla de Mejora.

★ TABLA DE TIRADAS DE MEJORA ★

2D6	Resultado
2-9	Nueva habilidad
10	Incrementa la característica de MO o AR del jugador en 1 punto o Nueva habilidad.
11	Incrementa la característica de AG del jugador en 1 punto o Nueva habilidad.
12	Incrementa la característica de FU del jugador en 1 punto o Nueva habilidad.

Nuevas habilidades

En cualquier tirada de Mejora puedes decidir elegir una habilidad de las categorías de habilidades Normales permitidas para ese jugador. Las categorías de habilidades Normales permitidas para cada jugador se encuentran en las páginas 53 a 59. Por ejemplo, un Receptor Humano puede elegir habilidades de la lista de Habilidades Generales o Habilidades de Agilidad. Acuérdate de anotar la nueva habilidad en la hoja de equipo. Las habilidades nunca pueden ser eliminadas de un jugador.

Aumentar características

Una tirada de Mejora de 10-12 aumentará una de las características del jugador. Las diferentes entradas de la tabla muestran qué característica puede aumentarse en función del resultado; simplemente selecciona un valor y anótalo en la hoja de equipo. O bien, el entrenador puede decidir elegir una habilidad de la forma descrita en el párrafo anterior. Ninguna característica puede aumentarse en más de 2 puntos por encima de su valor inicial o superar los 10 puntos. Cualquier aumento adicional debe tomarse como una habilidad nueva.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El jugador Skaven más famoso de todos los tiempos fue Tarsh Manosseguras. Tarsh tenía dos cabezas y cuatro brazos, características que le permitían ser el líder en pases y recepciones de la liga. Desgraciadamente, en un crucial y disputado partido contra un equipo Slann, los Croadores de Lustria, un pase fallido llevó a sus dos cabezas a tener una violenta discusión y antes de que nadie pudiese detenerlas, se estranguló a sí mismo.



★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Muchos de los mejores equipos del Caos de todos los tiempos tenían mutantes: jugadores con muchos más miembros, ojos, cabezas u órganos de los que les correspondían. Entre los grandes maestros figuran: Margoth Doomgrin, cuyo cuerpo excretaba un almizcle soporífero que causaba que sus oponentes prácticamente se durmieran en el terreno de juego y cuya cabeza tenía un innegable parecido con un balón. Su decapitación a manos de un Orco Negro fue trágica pero permitió a los Arrancaojos anotar dos touchdowns en una única jugada; el capitán Serpiente Sanders, cuya mirada hipnótica dio a su equipo la victoria en la Copa Caos, encontró la horma de su zapato cuando se vio a sí mismo en el espejo vestidor de las Águilas que se encontraba en la línea de banda y se pasó el resto de encuentro allí clavado; y Ruddog Cabezadehierro, que fue el principal blitzter de las Estrellas del Caos durante tres temporadas hasta que su enorme cuerpo blindado y sus afiladas garras metálicas resultaron ser un excelente pararrayos durante un partido tormentoso contra las Valkirias.

Obtener dobles

Si una tirada de Mejora resulta ser doble (p.ej.: 1,1 o 2,2 etc.), puedes ignorar el resultado de la Tabla de mejoras (incluso si es un aumento de característica) y elegir una habilidad de cualquier categoría de habilidades a las que este jugador tenga acceso indistintamente de la columna Normal o Doble (ver páginas 53 a 59). Por ejemplo, un Receptor Humano puede elegir una habilidad General, de Agilidad, de Fuerza o de Pase al obtener una tirada doble.

Mejoras y valor de los jugadores

Todo jugador tiene un valor. Esta cantidad es anotada cuando son contratados. A medida que evolucionan (ganan habilidades o aumentos de características) su valor aumenta. Para reflejar esto, cada vez que un jugador tire en la Tabla de mejoras, su valor debe aumentarse en la hoja de equipo con la cantidad mostrada en la tabla de abajo. Nota: Las heridas que reducen características en el jugador **no** reducen el valor del jugador.

★ **TABLA DE VALOR DE LOS JUGADORES** ★

+20.000	Nueva habilidad
+30.000	Habilidad elegible con dobles
+30.000	+1 MO o +1 AR
+40.000	+1 AG
+50.000	+1 FU

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Eldril Serpientedecascabel es la única estrella élfica que ofrece sus servicios a todos los equipos Elfos. Eldril solía jugar con los Gladiadores de Galadrieth hasta que ganaron la Copa Caos contra los Arrastraos Subterráneos en 2495. Mientras Eldril marcaba el touchdown de la victoria en el último instante, sintió el toque del dios del caos Tzeentch que estaba viendo el encuentro. Tzeentch otorgó a Eldril una mirada capaz de mesmerizar a cualquier oponente, pero este don tenía un precio. Tzeentch es el dios del caos de la aleatoridad y disfrutó especialmente al hacer mutar a un Elfo, ya que los Elfos normalmente evitaban participar en la Copa Caos. Tzeentch borro por completo la mente de Eldril de tal forma que no recordaba nada antes de la Copa Caos. Además, la maldición de Eldril hace que cada mañana cuando despierta, crea ser un miembro de la raza élfica más cercana que esté jugando. Puede creer que es un Elfo Oscuro de negro corazón o salir al sol del amanecer, abrazar un árbol y preguntarse quién estaría destilando veneno en su cocina.



SALÓN DE LA FAMA DE LOS CAMPEONES DE LA COPA CAOS

Debido a la inestabilidad temporal de la Copa Caos, los hechos y personajes pueden variar, borrarse, o incluso registrarse como celebrados dos veces!

Como Campeonato Copa Craneoblanco	2429 Wotans de Wuppertal	2467 Campeones de la Muerte
2396 Segadores de Reikland	2430 Arañas Árticas	2468 Estrellas del Caos
2397 Estrellas del Caos	2431 Cruzados Brillantes	2469 Arrancaojos
2398 Estrellas del Caos	2432 Merodeadores de Middenheim	2470 Segadores de Reikland
2399 Segadores de Reikland	2433 Errantes de Albion	2471 Estrellas del Caos
2400 Segadores de Reikland	2434 Estrellas del Caos	2472 Arañas Árticas
2401 Segadores de Reikland	2435 Asesinos de Khaine	2473 Arrancaojos
2402 Segadores de Reikland	2436 Estrellas del Caos	2474 Albion Weyerers
2403 Segadores de Reikland	2437 Arañas Árticas	2475 Alasnocturnas de Naggaroth
2404 Segadores de Reikland	2438 Arañas Árticas	2476 Asesinos de Khaine
2405 Segadores de Reikland	Como Copa Caos	2477 Arrancaojos
2406 Resultado Perdido	2439 Arañas Árticas	2478 Arañas Árticas
2407 Resultado Perdido	2440 Campeones de La Muerte	2479 Renegados Oscuros
2408 Resultado Perdido	2441 Arrancaojos	2480 Errantes de Albion
2409 Estrellas del Caos	2442 Hombres Lobo de Castillohelado	2481 Renegados Oscuros
2410 Arañas Árticas	2443 Asesinos de Khaine	2482 Arrancaojos
2411 Arañas Árticas	2444 Errantes de Albion	2483 Arrancaojos
2412 Segadores de Reikland	2445 Arrancaojos	2484 Underworld Creepers
2413 Renegados Oscuros	2446 Resultado Perdido	2485 Arañas Árticas
2414 Arañas Árticas	2447 Resultado Perdido	2486 Arañas Árticas
2415 Asesinos de Khaine	2448 Segadores de Reikland	2487 Estrellas del Caos
2416 Arañas Árticas	2449 Estrellas del Caos	2488 Errantes de Albion
2417 Renegados Oscuros	2450 Arrancaojos	2489 <i>No Hubo Campeonato</i>
2418 Resultado Perdido	2451 Arrancaojos	2490 Los Merodeadores
2419 Estrellas del Caos	2452 Arrancaojos	2491 Vaqueros Sinistros
2420 Estrellas del Caos	2453 Arrancaojos	2492 Enanos Gigantes
2421 Wotans de Wuppertal	2454 Arrancaojos	2493 Embrolladores de Plagaskaven
2422 Segadores de Reikland	2455 Errantes de Albion	2494 Invasores Orcos
2423 Segadores de Reikland	2456 Asesinos de Khaine	2495 Estrellas del Caos Y Gladiadores de Galadrieth
2424 Segadores de Reikland	2457 Errantes de Albion	2496 Estrellas del Caos
2425 Segadores de Reikland	2458 Renegados Oscuros	2497 Estrellas del Caos
2426 Segadores de Reikland	2459 Campeones de La Muerte	2498 Segadores de Reikland
2427 Segadores de Reikland	2460 Arrancaojos	2499 Los Perros de la Carne
2428 Renegados Oscuros	2461 Segadores de Reikland Y Campeones De La Muerte	2500 Los Merodeadores
Oscuros	2462 Campeones de la Muerte	2501 Croadores de Lustria
	2463 Segadores de Reikland	2502 Invasores Orcos
	2464 Renegados Oscuros	2503 Wind Riders
	2465 Resultado Perdido	2504 Desert Kings
	2466 Resultado Perdido	2505 Men in Tights



ENCUENTROS DE LIGA

Los partidos de liga tienen su propia secuencia de juego, que incluye acciones previas y posteriores al partido, además del propio partido. Sigue esta secuencia cada vez que juegues un partido de liga, incluidos los partidos en los torneos.

1. Secuencia previa al encuentro

1. Tirar en la Tabla de Tiempo.
2. Transferir oro desde la tesorería a Dinero en Efectivo.
3. Comprar Incentivos.

2. El encuentro

1. Calcular el número de hinchas y la FAMA (ver pág. 18).
 2. Turno del equipo receptor.
 3. Turno del equipo lanzador.
- Etc...

3. Secuencia posterior al encuentro

1. Tiradas de Mejora.
2. Actualizar la Hoja de Equipo.

SECUENCIA PREVIA AL ENCUENTRO

La secuencia previa debe emplearse en todos los partidos de liga que se jueguen. La secuencia está dividida en tres pasos que se describen a continuación:

1. El tiempo

Uno de los entrenadores tira en la Tabla de tiempo (ver pág. 20) para ver cómo será el tiempo en el partido.

2. Transferir oro de la tesorería a Dinero en efectivo.

En este momento, ambos equipos pueden transferir las monedas de su tesorería a Dinero en efectivo. El Dinero en efectivo puede usarse durante este encuentro para comprar incentivos y se añade directamente al valor de equipo para este partido. El equipo con mayor valor de equipo debe declarar primero cuánto oro transfiere a su Dinero en efectivo.

3. Incentivos

Los equipos con desventaja reciben, habitualmente, incentivos para el partido, con el objetivo de igualar la contienda. Normalmente suelen venir en forma de dinero que el dueño del estadio les ofrece para convencerles de jugar contra un equipo mejor (¡ayudándole así a recuperar las pérdidas y ganar dinero con las entradas y el merchandising!).

Para representar esto, el equipo que parte con desventaja recibe una cantidad de oro que puede usar para comprar cosas que le ayuden a afrontar el partido. La cantidad de dinero que reciben es igual a la diferencia del valor total de ambos equipos. Por ejemplo, si un entrenador tiene un equipo valorado en 1.000.000 de monedas de oro mientras que su oponente tiene un equipo valorado en 1.250.000 de monedas de oro, entonces el primer entrenador podrá gastar 250.000 monedas de oro en Incentivos. Cualquier cantidad de monedas de oro que no se gasten para comprar Incentivos se perderán y no podrán añadirse a la tesorería. Además, ambos entrenadores pueden gastar cualquier cantidad de su Dinero en efectivo para comprar Incentivos. Si el equipo con mayor valor decide comprar Incentivos con su Dinero en efectivo debe hacerlo **antes** de que

el equipo con desventaja compre cualquiera de sus Incentivos. Los Incentivos se eligen de la siguiente lista:

- Chicas Bloodweiser (0-2): 50.000 monedas de oro.
- Sobornos (0-3): 100.000 monedas de oro.
- Entrenamiento Adicional (0-4): 100.000 monedas de oro.
- Gran Chef Halfling (0-1): 300.000 monedas de oro.
- Igor (0-1): 100.000 monedas de oro.
- Mercenarios (ilimitados): Precios variados.
- Jugadores Estrella (0-2): Precios variados.
- Médico Ambulante (0-2): 100.000 monedas de oro.
- Hechicero (0-1): 150.000 monedas de oro.

La descripción detallada de estos Incentivos puede encontrarse en las páginas 49 y 50. Nótese que se siguen aplicando las limitaciones y las reglas especiales de cada equipo. Como algunos entrenadores pueden tardar mucho tiempo en elegir los Incentivos, existe un límite de cuatro minutos para seleccionarlos.

Todos los Incentivos se pierden al final del partido. Ningún Incentivo puede convertirse, nunca, en parte permanente de tu equipo.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El origen de los primeros Matatrolls en Blood Bowl está el equipo de los Enanos Gigantes. En el 2465, a Stout Puñodehierro, el blitzer estrella de los Gigantes, se le encomendó la tarea de defender al hijo del Rey durante un encuentro contra los Tipejz Arrastradoz. Durante una de las entradas, los Tipejz se las arreglaron para estampar una tarta de chirimoya en la cara de Stout. Para cuando Stout fue capaz de limpiarse la tarta de los ojos, el hijo del Rey había muerto a manos del Troll de los Tipejz.



Stout cayó en un estado de furia, arrebató el casco cornudo del hijo del Rey y lo blandió con tanta fiereza que decapitó al Troll.

Stout estaba tan avergonzado por la doble afrenta de haberse permitido caer en el truco de la tarta de chirimoya y no haber podido cumplir las órdenes del Rey de proteger a su hijo, que se pintó la cara y se afeitó parcialmente la cabeza como símbolo de su humillación. También se tiñó el pelo de naranja como una señal de respeto a la famosa barba pelirroja del hijo del Rey. Stout continuó jugando con los Gigantes, enfrentándose a los más duros y grandes oponentes que pudiera encontrar, con la esperanza de alcanzar la muerte y liberarse de la vergüenza. Un placaje triple en equipo, realizado por el ogro Morg, el troll Bork y el minotauro Zy-Nox en el 2471 durante un partido contra las Estrellas del Caos terminó por fin con su fanática carrera. Siguiendo su leyenda, los Enanos que incurrir en una gran vergüenza por sus actos durante un encuentro de Blood Bowl, siguen los pasos de Stout en un esfuerzo por alcanzar la paz y la redención a través de actos de violencia en el campo.

SECUENCIA POSTERIOR AL ENCUENTRO

Debes realizar los dos pasos siguientes después de todos y cada uno de los partidos de liga.

1. Tiradas de Mejora

En los partidos de liga, es posible que los jugadores consigan Puntos de Estrellato que les permitan realizar Tiradas de Mejora al final del partido. En esta fase, cada entrenador asigna los MJE, actualiza los Puntos de Estrellato de los jugadores, y realiza las Tiradas de Mejora de los jugadores de su equipo.

2. Actualizar la hoja de equipo

Esta fase se usa para asegurarnos de que las hojas de equipo de ambos equipos están actualizadas y rellenas correctamente. Los jugadores y el equipo técnico puede contratarse y despedirse, y cualquier nota o punto de interés especial se puede anotar en este momento en la hoja. Hay espacios detrás de la hoja que pueden emplearse para anotar los resultados de los partidos que el equipo ha jugado. Por cierto, si bien casi todos los entrenadores de Blood Bowl se rebajarían usando cualquier táctica rastrera para ganar un partido, falsificar la hoja de equipo es un crimen tan atroz que ningún entrenador de bien debería siquiera considerar. Espero que haya quedado claro. Realiza los siguientes pasos para actualizar tu hoja.

1. Borra de la hoja de equipo cualquier jugador que haya muerto y anota cualquier cambio en el precio de los jugadores debido a las mejoras.

2. Calcula los ingresos por el encuentro. Cada entrenador tira un D6 y añade su FAMA (ver pág. 18). Tu equipo recibe esta cantidad x 10.000 monedas de oro como ingresos del partido. Si has ganado o empatado, recibes 10.000 monedas adicionales. Además, si has ganado, puedes repetir tu tirada del D6, pero deberás aceptar el segundo resultado incluso si es peor que el primero. Recuerda que los equipos que conceden el partido no reciben ingresos.

3. El dinero en efectivo que haya sobrado vuelve a la tesorería y cada entrenador debe pagar por la espiral de gastos (descrita más adelante) con el dinero de su tesorería.

4. Si un entrenador pierde o empatata el partido, debe tirar 2D6. El entrenador vencedor debe tirar 3D6. Si un entrenador ha ganado o empatado el partido y su tirada es mayor que su actual factor de hinchas, su equipo gana un punto de factor de hinchas. Si el entrenador pierde o empatata y su tirada es menor que su actual factor de hinchas, su equipo pierde un punto de factor de hinchas.

5. Cada entrenador debe decidir si desea gastar cualquier cantidad de oro de su tesorería para comprar nuevos jugadores o equipo técnico para su equipo, y/o cesar (despedir) a cualquier jugador, equipo técnico o segunda oportunidad de su equipo que no se requiera. En ningún caso se devuelve el dinero. Además, cualquier entrenador puede elegir gastar las monedas de su tesorería para comprar segundas oportunidades. Añadir una segunda oportunidad cuesta el doble del coste de lo indicado en la lista de equipo, pero solo añade el coste básico (no doble) al valor del equipo.

6. Si tu equipo cuenta con algún Independiente (**ver paso 7 debajo**) en la hoja de equipo, puedes despedirlo o bien contratarlo permanentemente pagando su precio básico, si tienes menos de 16 jugadores en la hoja de equipo. Si contratas un Independiente, pierde la habilidad Solitario pero puede mantener los Puntos de Estrellato que ha ganado o las habilidades que ha aprendido con las tiradas de Mejora.

7. Si tu equipo solo puede alinear 10 jugadores o menos para el siguiente encuentro, puedes añadir Independientes de forma gratuita hasta que puedas desplegar 11 jugadores el próximo partido. Un Independiente es siempre un jugador de la posición que permite 0-16 jugadores de tu lista de equipo; su precio base cuenta para el valor de equipo, pero tiene la habilidad Solitario ya que no está acostumbrado a jugar en tu equipo. Los Independientes pueden hacer que el número total de jugadores en tu equipo (incluidos los lesionados) supere los 16.

8. Calcula el valor de equipo y anótalo en la hoja. El valor de equipo se calcula sumando el coste de los jugadores (incluyendo el coste añadido por las mejoras), equipo técnico, segundas oportunidades y el factor de hinchas. No incluyas las monedas de oro de tu tesorería ni a los jugadores que se pierdan el siguiente partido debido a una lesión.



ESPIRAL DE GASTOS

Los equipos con éxito pueden valer una fortuna a medida que sus jugadores mejoran. Al tiempo que los salarios y otros gastos crecen, una mayor proporción de los ingresos son destinados a pagar facturas en vez de servir para compras adicionales.

Una vez que el valor de equipo iguala o supera 1.750.000 monedas de oro, se tiene que descontar de la tesorería la cantidad indicada en la Tabla de espiral de gastos. Estos gastos deben descontarse al final del partido durante el paso 3 de la actualización de la hoja de equipo. La espiral de gastos nunca puede reducir la tesorería por debajo de cero.

★ TABLA DE ESPIRAL DE GASTOS ★			
Valor de equipo	Gastos	Valor de equipo	Gastos
< 1.750.000	0	De 2.200.000 a 2.340.000	40.000
De 1.750.000 a 1.890.000	10.000	De 2.350.000 a 2.490.000	50.000
De 1.900.000 a 2.040.000	20.000	De 2.500.000 a 2.640.000	60.000
De 2.050.000 a 2.190.000	30.000	Cada fracción de 150.000 adicional	+10.000

CONCEDER

Un entrenador que concede (ver página 15) antes de desplegar para una patada inicial donde sólo pueda alinear a 2 o menos jugadores no sufre penalizaciones. Si un jugador concede el partido por cualquier otra razón, el ganador recibe todos los ingresos y MJE del perdedor de este partido. Además, el perdedor pierde automáticamente un punto de factor de hinchas sin poder realizar la tirada y cualquier jugador del equipo perdedor que tenga 51 PE o más abandonará el equipo con un resultado de 1-3 en una tirada de un D6. Haz una tirada diferente por cada jugador con 51 PE o más para ver si se marcha.

CAMPEONATOS

Durante un breve período de tiempo, después del colapso del FAN, no se organizó ningún campeonato o torneo de ningún tipo. Los equipos simplemente disputaban partidos aislados por lo que les pagaran. Sin embargo, no transcurrió demasiado tiempo antes de que la red de Cabalvisión y los principales patrocinadores de Blood Bowl unieran sus esfuerzos y organizaran campeonatos con suculentos premios para los equipos que lograran llegar hasta la final. Pronto destacaron cuatro campeonatos como los más importantes y esperados de todo el calendario anual de competiciones de Blood Bowl, pasando a ser conocidos como los "Grandes Campeonatos" o simplemente los "Grandes". Estos campeonatos son la Copa Caos, la Dungeonbowl, el Trofeo Revista ¡Spike! y, naturalmente, el propio Blood Bowl.

Los Grandes tienen lugar aproximadamente a intervalos de tres meses a lo largo del año. La Copa Caos se celebra en primavera, el campeonato Blood Bowl en verano y el campeonato Trofeo Revista ¡Spike! en otoño. La Dungeonbowl tiene lugar durante los fríos meses de invierno, cuando la mayoría de los equipos agradecen poder jugar en los calurosos estadios subterráneos en vez de los gélidos estadios al aire libre. Evidentemente, siempre hay excepciones; la mayoría de los equipos Nórdicos prefieren jugar a temperaturas bajo cero, y los Gigantes de Frío del equipo de los Señores del Hielo nunca participan en la Dungeonbowl, ya que se fundirían en los calurosos estadios subterráneos.

Al final de cada temporada, los equipos se reúnen para decidir el ganador. Cada campeonato tiene lugar en un sitio diferente. El Blood Bowl se disputa en el gigantesco estadio Emperador en Altdorf y el Trofeo Revista ¡Spike! en el pueblo costero de Magritta, en Estalia. La Dungeonbowl se disputa en el estadio subterráneo de Barak Varr (cuyo mantenimiento corre a cargo de los Colegios de Magia, para deleite de los Enanos). La Copa Caos cambia su sede de año en año y es muy raro que alguien sepa dónde va a tener lugar hasta una semana o dos antes de empezar el campeonato. Por tanto, no es extraño que a algunos equipos les sea extremadamente difícil asistir a la Copa del Caos; si no están cerca del lugar donde tendrá lugar el campeonato cuando éste se hace público, les es totalmente imposible llegar a tiempo para tomar parte en él.

TEMPORADAS Y TORNEOS

Para representar esto, todas las ligas tradicionales de Blood Bowl tienen temporadas que finalizan con un torneo. El Comisario de la liga tiene la responsabilidad de organizar la temporada y el torneo. Tiene que hacer saber a los entrenadores cuánto durará la temporada y cómo será el torneo que se disputará al final de ella.

Si tus entrenadores se reúnen a menudo y pueden jugar uno o dos partidos por semana, será suficiente una temporada de 3 meses basada en el mundo "real" del Blood Bowl. Si tu liga se reúne más esporádicamente, es recomendable planificar una temporada más larga. Como regla general, tu temporada debe ser lo suficientemente larga como para que a los entrenadores les de tiempo a jugar una docena de partidos.

Al final de la temporada, el Comisario de la liga debe decidir cuáles serán los equipos que participen en el torneo final, cómo resolver los desempates, cómo será el torneo y qué premios recibirá el ganador. Normalmente suele haber dos semifinales seguidas de una gran final. **No se deben contratar Incentivos y el dinero de la tesorería no debería usarse para contratar Mercenarios ni Jugadores Estrella** ¡ya que la NAF, que no ve todos los partidos preparatorios, impone que estos partidos tan importantes se jueguen con los jugadores propios!

Hay múltiples maneras de resolver quiénes jugarán las semifinales. Una de las más simples (aunque quizás no la más justa) es seleccionar los cuatro equipos con mayor valor de equipo de la liga. Una variante simple de este método es seleccionar a los cuatro equipos con mejor ratio de victorias, o con el producto del ratio con el valor de equipo. Puedes obtener el ratio de victorias con sólo dividir el número de victorias entre el número total de partidos jugados. Así, por ejemplo, un equipo valorado en 1.800.000 monedas de oro que ha ganado 5 de 10 partidos jugados, lo que da un ratio del 50%, "valdría" el 50% de 1.800.000, o lo que es lo mismo, 900.000 monedas.

Otro método es crear un período de "play-offs" al final de la temporada regular. Cualquier entrenador puede participar en los play-offs, pero debe estar de acuerdo en jugar los partidos en los plazos marcados por el Comisario. El Comisario debe programar un calendario de partidos, y un sistema de puntuación o eliminación que reduzca los participantes iniciales a cuatro contendientes que jugarán las semifinales. Hay muchísimas formas de resolver los play-offs, desde la eliminación directa, a sistemas más complejos como crear una primera fase de grupos al estilo de los Mundiales de fútbol. Nosotros recomendamos que investigues como se organizan los torneos en la vida real y luego apliques el que mejor se adapte a tu liga de Blood Bowl. El Comisario de la liga debe decidir si los Incentivos se pueden emplear en la fase final o no.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

Las Brujas Elfas aparecieron en los campos de Blood Bowl no mucho después del colapso de la FAN cuando Nikk Trescuernos huyó con la tesorería de la FAN y todas las animadoras de los Vaqueros Siniestros. Disgustadas por que las animadoras hubiesen huido con alguien no Elfo Oscuro, las Brujas sacerdotisas elfas formaron su propio equipo de Blood Bowl, para demostrar que no todas las Elfas Oscuras se veían seducidas tan fácilmente por el oro. Las "Sombrasnocturnas Mortales" como se les conocía, tuvieron un efecto inmediato ya que desmantelaron todos y cada uno de los equipos que se cruzaron en su camino durante la primera temporada. Tristemente, los baños de sangre rituales y sacrificios necesarios que las Brujas tenían que realizar en Naggaroth para el dios Elfo Oscuro Khaine hizo que se perdieran las semifinales de la Blood Bowl del 2049.

Las Sombrasnocturnas Mortales nunca consiguieron repetir el arrollador éxito de aquella temporada, pero ciertamente dejaron huella en el mundo del Blood Bowl, ya que muchos equipos Elfos Oscuros ahora tienen una bruja o dos como jugadores habituales en el equipo.

Las Sombrasnocturnas también poseen dos notables records, no sólo tienen el record de más encuentros consecutivos jugados con el estadio lleno, sino que nunca les han rehusado un partido. Los entrenadores contrarios pueden argumentar que es debido a que nunca renuncian a un desafío y siempre están deseosos por ayudar a doncellas en apuros, pero es más posible que sea por sus altas botas de cuero negro y escuetsos uniformes que atraen a las multitudes (¡y también a los jugadores contrarios!).

Finalmente, puedes decidir disputar la liga regular como una Liga con los partidos programados (como en la liga de fútbol española). Los equipos ganan puntos dependiendo de lo bien que lo hagan en los partidos (normalmente 3 por ganar, 1 por empatar y 0 por perder, aunque el sistema de 5 por ganar, 3 por empatar y 1 por perder es una alternativa muy popular). Al final de la temporada, los cuatro equipos con mayor puntuación de liga pasan a las semifinales. Sea cual sea el método que uses, los cuatro equipos que pasen a las semifinales serán emparejados de manera aleatoria. Los dos ganadores de las semifinales disputarán la gran final, y el ganador final recibirá el trofeo (ver la sección de Los deslumbrantes premios). Recuerda que los equipos no reciben dinero para Incentivos durante los partidos de semifinal y final.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

No todos los aficionados al Blood Bowl aman y adoran a Nuffle. Hay unos cuantos por ahí que lo odian y maldicen su nombre. La Asociación de Blasfemos de Nuffle (ABN) fue creada por Torg el Blasfemo, entrenador de los Exterminadores de Torg, cuando su jugador estrella murió de improviso en las semifinales de liga. Con el partido pendiente de un hilo, Sig "el Carnicero" Manotazoatronador corría hacia la zona de touchdown para marcar el tanto de la victoria cuando pareció tropezar con la propia línea de touchdown y se ropió el cuello. El equipo contrario fue capaz de recuperar el balón y de realizar una increíble jugada de touchdown que los clasificó para la final en lugar de a los Exterminadores. Torg maldijo a Nuffle por su falta de apoyo y creó la ABN, que ha ido creciendo durante los años hasta alcanzar un número significativo de entrenadores y jugadores que han quedado decepcionados por Nuffle. Puedes haberlos visto en los partidos de Blood Bowl vestidos con largos hábitos negros y llevando pancartas contra el dios del Blood Bowl. La mayor parte de la gente los considera un grupo de tarados y tiende a ignorarlos.

DESAFIOS

Cabe la posibilidad de que los equipos más poderosos queden excluidos de las semifinales por los otros entrenadores, si éstos no quieren disputar ningún encuentro contra ellos en las eliminatorias. Para evitar esta despreciable táctica, cada entrenador puede lanzar un desafío por escrito al entrenador de otro equipo, desafiándole a disputar un encuentro. Cada entrenador puede realizar un desafío por semana de eliminatorias. El desafío debe entregarse al organizador del campeonato, que lo comunicará al entrenador desafiado y esperará su respuesta. Un entrenador desafiado está obligado a contestar de una de las tres formas siguientes:

★ **Aceptado:** El entrenador desafiado acepta el desafío, y los dos equipos disputan el encuentro normalmente.

★ **Declinado:** El entrenador desafiado no quiere disputar el encuentro. Éste se considera como una victoria para el desafiador por 2 a 0. Ninguno de los dos equipos obtendrá ningún Punto de Estrellato, ni dinero, ni modificará el Factor de Hinchas por haber ganado o perdido el encuentro.

★ **Sustituto:** El entrenador desafiado puede pedir a otro entrenador que acepte disputar un encuentro contra el equipo del entrenador desafiador. El sustituto debe participar en el campeonato y no puede haber disputado ningún encuentro contra el equipo que ha lanzado el desafío. Si el equipo sustituto puede y quiere participar, el equipo que ha lanzado el desafío está obligado a disputar el encuentro contra el sustituto, o perderá el encuentro por 0 a 2.

LOS DESLUMBRANTES PREMIOS

Aunque la gloria de ganar trofeo de un Gran campeonato es considerada por muchos equipos razón suficiente para tomar parte en ellos, la mayoría de los equipos están tan motivados (si no más) por los sustanciales premios en metálico que ofrecen los patrocinadores del campeonato. Además, hay algunos beneficios "marginales" para los vencedores de los campeonatos grandes, como lucrativos contratos con los patrocinadores o premios especiales.



Puggy Alientodebacon, escapa del ahora retirado Machakatuerkaz Graziento.

Para representar esto, los equipos participantes en la fase final de la temporada reciben los siguientes beneficios:

- 1) El número de espectadores y los ingresos para las semifinales y la final son el doble.
- 2) El ganador de un Gran torneo siempre recibe un trofeo especial. Existen imágenes de estos trofeos en nuestra web, www.bloodbowl.com. Puedes imprimir estas imágenes y usarlas como trofeos, o usar la miniatura de trofeo del blister de Grandes trofeos de Blood Bowl. Mientras un equipo posea el trofeo tiene una segunda oportunidad de equipo adicional. La segunda oportunidad se añade al valor del equipo de la forma habitual. El trofeo permanece con el equipo hasta que se vuelva a terminar este Gran torneo que es cuando se lo entregará al nuevo ganador.
- 3) El equipo ganador recibe los beneficios adicionales descritos más abajo, dependiendo del trofeo que haya ganado.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El Big Moot se ha convertido en la franquicia más consumida en los estadios de Blood Bowl. Los propietarios Halfings de McMurty's continúan cosechando los beneficios de las concesiones por contratos en exclusiva con muchos de los mayores estadios del Viejo Mundo. El aroma de esos tres tronchos de carne, salsa picante, lechuga queso, cebollas, pepinillos en un panecillo de semillas de comino ha llevado a muchos aficionados (¡e incluso a algunos jugadores!) a dejar de prestar atención al partido para satisfacer su ansia de Big Moot. McMurty's recuerda a todos los aficionados de Blood Bowl: si tienes que comer, "Que sea un McMurty's"

EL TROFEO REVISTA ¡SPIKE!



Este trofeo, que tiene forma de un pincho de mithril sostenido por un maravilloso pedestal, es el premio que recibe el ganador del Trofeo de la Revista ¡Spike! Además, el ganador del Trofeo ¡Spike! recibe una gran atención y (generalmente) una buena propaganda por parte de la revista ¡Spike!, por lo que el equipo puede añadir 2 a su tirada de cálculo de espectadores.

Si el organizador del campeonato quiere, después de la final puede otorgarse el premio al Mejor Jugador del Año de la revista ¡Spike! Este premio corresponde al jugador que tenga más Puntos de Estrellato de la liga. El jugador obtiene la habilidad Favorito del Público, a menos que ya la tuviera y la mantendrá mientras permanezca en el equipo. Trata esta habilidad como si fuera obtenida con un doble a la hora de calcular el valor del jugador. No es necesario que el jugador pertenezca a ninguno de los equipos que hallan jugado la final, ni siquiera en el torneo, para recibir la recompensa.

LA DUNGEONBOWL

La Dungeonbowl tiene lugar, como su nombre indica, en una mazmorra. Originariamente dos equipos empezaban en los extremos opuestos de un pequeño complejo subterráneo, con la intención de llevar el balón hasta la posición inicial del equipo contrario y anotar así el touchdown, pero el juego ha ido evolucionando y actualmente se disputa en un terreno de juego de tamaño y distribución normales, ¡pero situado bajo tierra!

La Dungeonbowl está patrocinada por los diez Colegios de Magia, y cada uno de los Colegios respalda a uno de los equipos que

participan en el campeonato. Aunque la idea original era averiguar cuál de los Colegios era el más poderoso, convirtiéndose en un evento aislado, la Dungeonbowl ya lleva 20 años disputándose y no parece que vaya a dejar de hacerlo en un futuro próximo.

El equipo ganador recibe un contrato especial con el Colegio que les apoya. Este contrato permite al equipo contratar un Hechicero como Incentivo al precio de 50.000 monedas de oro en vez de las 150.000 monedas habituales mientras esté en posesión del trofeo.

LA COPA CAOS

Como puedes ver observando el trofeo, la Copa Caos no es exactamente el objeto decorativo más deseable que pueda obtenerse como premio. Sin embargo, la popularidad que conlleva sólo se ve superada por el trofeo Blood Bowl. Inicialmente era conocida como Copa Desafío Craneoblanco y se la disputaban los ocho equipos mejor clasificados de la CNM, mientras los vencedores de cada conferencia disputaban el trofeo Blood Bowl. Con el colapso del FAN en el 88, la Copa Caos pasó a ser el primer trofeo que utilizó el sistema de campeonato "abierto".



Los dioses del Caos tienen especial, ejem, interés en el destino del equipo que posee la Copa Caos y recompensará a sus jugadores raudamente con regalos del Caos como muestra de su favoritismo. Un D3 jugadores aleatorios pueden recibir una Mutación, Mirada Hipnótica, Puñal o Regenerar de manera adicional a cualquier habilidad que ya tengan o hayan obtenido por los Puntos de Estrellato conseguidos en la final de la

Copa Caos. El mismo jugador no puede recibir más de una mutación por este regalo. Los jugadores que no puedan obtener Mutaciones en tiradas sencillas y elijan una mutación o elijan una habilidad Extraordinaria deberán considerar las habilidades como si hubieran obtenido un Doble a la hora de calcular el valor del jugador. Estas habilidades son permanentes y no se pierden cuando el equipo pierde la posesión de la Copa Caos.

SALÓN DE LA FAMA DEL TROFEO BLOO BOWL

I	(2461)	Vaqueros Siniestros	XXVI	(2488)	Campeones de la Muerte
II	(2462)	Enanos Gigantes	XXVII	(2487)	Segadores de Reikland
III	(2463)	Valkirias de Vynheim	XXVIII	(2488)	Vaqueros Siniestros
IV	(2464)	Arrancaojoz		(2489)	Sin Campeonato
V	(2465)	Los Moradores del Fin del Mundo	XXIX	(2490)	Invasores Orcos
VI	(2466)	Los Campeones de la Muerte	XXX	(2491)	Segadores de Reikland
VII	(2467)	Estrellas del Caos	XXXI	(2492)	Los Merodeadores
VIII	(2468)	Putrefactos de Nurgle	XXXII	(2493)	Embrolladores de Plagaskaven
IX	(2469)	Invasores Orcos	XXXIII	(2494)	Perros de la Carne
X	(2470)	Gadliadores de Galadrieth	XXXIV	(2495)	Arrancaojoz
XI	(2471)	Segadores de Reikland	XXXV	(2496)	Vengadores de Athelorn
XII	(2472)	Arañas Árticas	XXXVI	(2497)	Pesadillas de Naggaroth
XIII	(2473)	Arrancaojoz	XXXVII	(2498)	Portadores de Agravios
XIV	(2474)	Valkirias de Vynheim	XXXVIII	(2499)	Segadores de Reikland
XV	(2475)	Ogros de Oldheim	XXXIX	(2500)	Buscadores de Piedra bruja
XVI	(2476)	Los Crescents de Creeveland	XL	(2501)	Campeones de la Muerte
XVII	(2477)	Embrolladores de Plagaskaven	XLI	(2502)	Dragones de Caledor
XVIII	(2478)	Embrolladores de Plagaskaven	XLII	(2503)	Flatlined Annihilators
XIX	(2479)	Segadores de Reikland	XLIII	(2504)	Mordredd's Apocalypse
XX	(2480)	Águilas de Elfheim	XLIV	(2505)	Conquerors of the New Worlds
XXI	(2481)	Vaqueros Siniestros			
XXII	(2482)	Berserkers de Bluchan			
XXIII	(2483)	Invasores Orcos			
XXIV	(2484)	Enanos Gigantes			
XXV	(2485)	Segadores de Reikland			

EL TROFEO BLOOD BOWL



El trofeo más deseado es el Trofeo Bloodweiser al Ganador del Campeonato de Blood Bowl, habitualmente conocido como el Trofeo Blood Bowl. Inicialmente, este trofeo era otorgado al vencedor de la Gran Final de los campeonatos de las conferencias CNM y CVM, pero actualmente es otorgado al vencedor del campeonato Blood Bowl. Antes del año 2461, los encuentros del campeonato Blood Bowl eran muy

amistosos pero competitivos, disputándose simplemente por conseguir la categoría de Mejor Equipo del Mundo que obtenía el vencedor. Sin embargo, con la llegada del aspecto comercial de mano de la Corporación Bloodweiser, la competición aumentó rápidamente su popularidad. Se dice que el premio en metálico y el contrato con Bloodweiser puede suponer más de un millón de monedas de oro a lo largo del año. A esto debemos añadirle el Trofeo Blood Bowl, también conocido como Trofeo Buddy Grafstein después de que el presidente de Bloodweiser lo presentara por primera vez. El trofeo está fabricado en oro macizo Enano y tiene un valor incalculable, motivo por el cual ha sido robado varias veces. ¡En realidad, el trofeo actual es el cuarto que ha sido fabricado!

Los vencedores del campeonato Blood Bowl obtienen un contrato en exclusiva con Bloodweiser que reporta unos ingresos adicionales de 20.000 monedas de oro a la recaudación de cada encuentro disputado por el equipo mientras conserve el trofeo. Sin embargo, los jugadores consideran que el mejor premio es la medalla Blood Bowl que se otorga a cada jugador (de ambos equipos) que ha participado en la final. Recibir la medalla del jugador de Blood Bowl representa una gran inyección de confianza, por lo que todo jugador que participe en la final Blood Bowl recibe un premio equivalente al de Mejor Jugador del Encuentro, obteniendo los 5 Puntos de Estrellato, además de los que pueda recibir por ser designado Mejor Jugador del Encuentro de forma normal.

OTROS CAMPEONATOS

Los cuatro Grandes campeonatos no son los únicos campeonatos de Blood Bowl que tienen lugar a lo largo del año. Existen muchos más, que varían en tamaño desde los pequeños eventos locales en los que participan un puñado de equipos a los grandes acontecimientos deportivos que casi rivalizan en importancia con los Grandes campeonatos. Cualquier Comisario de liga que crea necesario organizar más campeonatos basados en eventos menos importantes puede hacerlo libremente. Es recomendable no organizar demasiados campeonatos menores, o de lo contrario, el Comisario (y evidentemente los entrenadores) pronto quedarán desbordados por la gran cantidad de campeonatos que deberán jugarse. Los premios de estos campeonatos menores deben ser bastante inferiores, y el premio total en metálico (el premio recibido entre ganador y finalista) nunca debe exceder de 1,5 veces de la recaudación normal. Ten en cuenta que las segundas oportunidades por trofeo sólo pueden obtenerse a través de los trofeos de los Grandes campeonatos.

SALÓN DE LA FAMA DE LA DUNGEON BOWL

2473 Relámpagos de la Tormenta	2484 Hachas Sangrientas	2495 Grimjacks de Bruendar
2474 Los Segadores Sombrios	2485 Hachas Sangrientas	2496 Martilladores Enanos
2475 Destruidores Verdes	2486 Harlequines	2497 Grimjacks de Bruendar
2476 Partido abandonado	2487 Halcones de Guerra	2498 Vengadores de Athelorn
2477 Harlequines	2488 Cometas Celestiales	2499 Terrores de la Tumba
2478 Sombras Grises	2489 Hachas Sangrientas	2500 Destruidores de Durum's
2479 Hachas Sangrientas	2490 Viudas Negras	2501 Fuego de Kalagar
2480 Sombras Grises	2491 Cometas Celestiales	2502 La Horda de Motley
2481 Harlequines	2492 Estrellas del Caos	2503 Sun Gods
2482 Forjas de Destrucción	2493 Estrellas del Caos	2504 Cheeky Berliners
2483 Halcones de Guerra	2494 Arrasadores de Norsca	2505 Cheeky Berliners

Dos ejemplos de campeonatos menores son el campeonato de la Lejana Albión y la Liga Tribal Goblin. El campeonato de la Lejana Albión es uno de los campeonatos menores más importantes. Tiene lugar en la lejana isla de Albión al noroeste del Viejo Mundo, en el Mar de las Garras, por lo que solamente uno o dos equipos del Viejo Mundo llegan a la isla para participar contra los equipos locales de Blood Bowl. La Copa Lejana Albión (o Copa LA, que es su denominación popular) era un trofeo fascinante, recubierto de diamantes y con esmeraldas engastadas. Por desgracia, fue robado en el año 2145 y ha tenido que ser reemplazado por una réplica temporal menos espectacular. La Copa LA original nunca ha vuelto a aparecer, y la vieja réplica de la copa tiene un gran valor sentimental, especialmente entre los equipos de Albión. Los premios del campeonato son el trofeo y 120.000 monedas de oro divididas entre el ganador (80.000 mo) y el finalista (40.000 mo).

En el otro extremo de la escala podemos encontrar la Liga Tribal Goblin. Este campeonato normalmente tiene lugar a la vez que el campeonato Trofeo Revista ¡Spike! ya que la gran mayoría de los equipos Goblin no pueden permitirse viajar hasta la lejana Estalia desde sus tierras tribales en las Tierras Oscuras. Y en cualquier caso, odian jugar bajo el brillante y luminoso sol que acostumbra a lucir durante la celebración del campeonato ¡Spike! La Liga Tribal Goblin no tiene ni trofeo ni una recompensa en metálico, ya que es imposible que un puñado de Goblins logre reunir un trofeo y dos equipos de Goblins en un mismo lugar y al mismo tiempo; y además, cualquier premio en metálico sería inevitablemente robado antes de llegar a la final. Esto significa que el vencedor de la Liga Tribal Goblin solamente conseguirá el apoyo incondicional de una gran horda de hinchas Goblin, que le seguirán por todo el Viejo Mundo para ver cómo juega. Si ser seguido por todo el mundo por una gigantesca horda de Goblins es o no una buena idea podría discutirse, pero lo que está claro es que aumenta la recaudación en todos los encuentros que disputa el equipo, y las ganancias son mayores.

★ ★ ★ **¿Sabías que...?**

El soborno está tan extendido entre los árbitros que el Gremio de Árbitros y Procuradores Asociados (GAPA) ha creado reglas que conciernen a dónde, cuándo y como un árbitro puede aceptar un soborno. La GAPA ha creado un sistema oficial de precios para sobornar a un árbitro. Gracias a un acuerdo firmado la última temporada, los clubs no tienen permitido ofrecer menos que la tarifa habitual. La GAPA incluso está considerando contratar a un segundo grupo de árbitros para que inspeccionen el comportamiento de la GAPA y poder mantener los sobornos debidamente controlados.

REGLAS OPCIONALES PARA LIGAS

No todas las ligas encontrarán las reglas tan divertidas como otras. El papel del Comisario de liga es conseguir el mejor conjunto de reglas para los entrenadores de su liga. Los que siguen son cambios recomendados a las reglas para ligas que aparecen en las páginas 24 a 29 del presente manual, para que los Comisarios sopesen utilizarlos en sus propias ligas. Cualquiera de las siguientes reglas debe ser considerada como regla oficial de Blood Bowl. Recuerda, el Comisario de Liga **siempre** tiene la última palabra respecto a las reglas empleadas en la liga.

Galardón al MJE durante la Secuencia Posterior

En vez de emplear las reglas para Mejor Jugador del Encuentro de la página 26, se ofrecen las dos opciones siguientes para cambiar la primera frase:

- 1) Un jugador de cada equipo, elegido por su entrenador, es premiado como el Mejor Jugador del Encuentro al final del partido.
- 2) Al final del partido, un jugador seleccionado al azar de entre los que estaban disponibles para jugar y que no fuera ni fichado como Incentivo y ni borrado del equipo por haber muerto al final del partido es premiado como Mejor Jugador del Encuentro.

Modificación de la Espiral de gastos

Hay multitud de ligas diferentes, cada una con precios base y flujos de ingresos diferentes, así que cualquier comisario debería ser libre para alterar el punto de partida (1.750.000 monedas de oro) y el tamaño del paso (150.000 monedas de oro) para la regla de Espiral de gastos descrita en la página 30. Por ejemplo, la pequeña liga comarcal de Albión tiene un punto de partida de 1.250.000 monedas de oro y un paso de 100.000 monedas de oro, la saludable Primera División Imperial tiene un punto de partida de unas apabullantes 2.500.000 monedas de oro con un paso de 250.000 monedas de oro, mientras que el Abierto de Naggaroth tiene un punto de partida de 2.000.000 monedas de oro y un paso de 50.000 monedas de oro.

Eliminación de los Incentivos en partidos de liga.

El comisario puede eliminar cualquier incentivo de la lista de incentivos permitidos de la página 28, si cree que no se adecuan a su liga. Algunos incentivos excluidos habitualmente son los Jugadores Estrella y/o los Hechiceros.

Usar Incentivos en partidos sueltos o torneos

Los comisarios de partidos sueltos pueden elegir el permitir comprar incentivos de forma permanente de la hoja de equipo. El comisario debe ser claro con los incentivos que permite y cuáles no. Por ejemplo, un comisario puede especificar para un evento próximo, que los Jugadores Estrella, Chicas Bloodweiser, Médicos ambulantes, Igor, el Hechicero y el Chef Halfling son incentivos que pueden ser comprados de forma permanente para el equipo durante todos los partidos jugados en el evento, pero ningún otro incentivo podrá ser comprado de manera permanente.

Cartas de Jugadas Especiales

Los siete mazos de Cartas de Jugadas Especiales que aparecen desde la página 35 a la 42 son para que los comisarios puedan añadir divertidos e inesperados elementos al juego en el nivel que ellos quieran.

Cada uno de los siete mazos tiene un precio a pagar para poder robar una carta aleatoriamente del mazo. Por ejemplo, por 100.000 monedas de oro puedes robar una carta, aleatoriamente, de las 26 que componen el mazo de Buen karma. Una vez que la has robado, no podrás cambiarla por otra carta. Puedes volver a pagar para volver a robar otra carta del mismo mazo o robar una carta de otro de los siete mazos.

Con el objetivo de hacer que las cartas estén disponibles para cualquier liga que desee usarlas, los mazos de cartas están organizados de tal manera que con dos mazos de cartas estándar (*N. del T.: cartas de póquer*) se pueden crear los siete mazos. Por facilidad de uso, tu liga puede elegir combinar todas las cartas de 50.000 monedas de oro en una única baraja de 52 cartas. Cada carta tiene 4 secciones para explicar su efecto.

Nombre: Esta sección tiene el nombre de la carta y la carta de juego que la representa.

Descripción: Describe el evento que representa la carta.

Cuándo: Especifica exactamente cuándo, y sólo cuándo, debe jugarse la carta.

Efecto: El efecto que la carta tiene sobre el juego, cuándo ésta es jugada.

Hay tres métodos recomendados para los comisarios sobre cómo usar las Cartas de Jugadas Especiales en su liga (si elige usarlas).

- 1) Los mazos de Cartas de Jugadas Especiales se añaden a la lista de incentivos de la página 28 que cada entrenador puede comprar. Las Cartas de Jugadas Especiales robadas de entre todos los mazos deberían estar limitadas a no más de 5.
- 2) Los mazos de Cartas de Jugadas Especiales sustituyen a la lista de incentivos de la página 28 (p.ej. los incentivos permitidos para un partido son solamente las Cartas de Jugadas Especiales). Las Cartas de Jugadas Especiales robadas de entre todos los mazos deberían estar limitadas a no más de 5.
- 3) Las Cartas de Jugadas Especiales no se permiten como incentivos. En vez de ello, **cada** entrenador recibe entre 50.000 y 200.000 monedas de oro (a decisión del comisario) para usarlas **exclusivamente** en la compra de Cartas de Jugadas Especiales al inicio de cada partido. Este dinero no puede guardarse para futuros partidos y se añade a cualquier dinero para incentivos que pudiera recibir un equipo para este partido.

Nota: Si usas ambos sistemas en tu liga, las Cartas de Jugadas Especiales y los Incentivos de la página 28, los jugadores deberían tener permitido robar cualquier Carta de Jugadas Especiales antes de comprar ningún incentivo adicional.

Factor de hinchas gratuito

En vez de usar las reglas de compra de factor de hinchas de la página 16, la liga puede tener factor de hinchas gratuito. Todos los equipos bajo estas reglas comienzan con un factor de hinchas de 5 sin ningún coste. El factor de hinchas nunca se añade al valor de equipo y los cambios del factor de hinchas en las tiradas posteriores al encuentro no afectan al valor de equipo.

Dinero adicional para ligas cortas

Las reglas de liga han sido creadas para ligas largas. Si tu liga funciona con temporadas cortas para después reiniciarse, considera dar 10.000 monedas de oro al perdedor y 20.000 monedas de oro por los empates/victorias o doblar el modificador de FAMA para la tirada de recaudación (o ambas cosas dependiendo del interés por acelerar el desarrollo de los equipos).



CARTAS ESPECIALES

MAZO DE DISTURBIOS VARIOS

(50.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 13 cartas)

Nombre:	2 ♠: TÍO DE BADYEAR	9 ♠: HINCHAS LOCALES
Descripción:	Una goblin volador demasiado miserable como para pagar la entrada ha sido golpeado por la pelota durante la patada inicial, cuándo volaba sobre el estadio.	Los hinchas de tu equipo están deseando ayudar a su equipo favorito lanzando la pelota a la mejor casilla para ti.
Cuándo:	Juégala después de cualquier inicial, una vez que todos los jugadores y la pelota se hayan colocado, pero antes de resolver cualquier desvío.	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de haber comprado todos los incentivos.
Efecto:	En esta patada, el balón rebota 2d6 en vez de 1d6.	Podrás elegir la dirección de la devolución por parte del público en la plantilla, la primera vez que el público la devuelva. Todas las devoluciones posteriores se resuelven de manera normal.
Nombre:	3 ♠: FALLO DEL REGADÍO	10 ♠: ¡BALÓN VA!
Descripción:	Alguien ha activado el sistema de regadío, por supuesto de manera accidental. El balón se vuelve muy poco manejable y la cortina de agua disminuye la visibilidad hasta que se apague el regadío.	El público ha recibido balones de recuerdo y han decidido usarlos como munición en vez de guardarlos de recuerdo.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que el turno de tu oponente comience.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	Todos los intentos de pase, atrapar o recoger la pelota tienen un modificador adicional de -1 para esta entrada.	Durante este turno, cualquier jugador oponente debe esquivar cada vez que abandone una casilla situada hasta a 2 casillas de distancia de las bandas o la zona de touchdown.
Nombre:	4 ♠: ECLIPSE	J ♠: HECHICERO ERRANTE
Descripción:	De repente, toda la luz ha sido anulada por un eclipse. Quizás sea la total oscuridad, o quizás magia astrológica, pero por un instante todos los jugadores son iguales.	Un hechicero en la grada se aburre y lanza una bola de fuego al campo.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	Durante tu turno y el de tu oponente, todos los jugadores en el campo sólo tienen las características y habilidades de un Goblin.	Coloca un marcador en el campo y desvíalo 5 veces. Si no se desvía fuera del campo en ningún momento, la bola de fuego explota como en el hechizo; el centro está situado en el marcador.
Nombre:	5 ♠: FANÁTICO ESPONTANEO	Q ♠: BALÓN DUPLICADO
Descripción:	¡Un loco hincha Goblin le ha pedido a un Ogro que lo lance al campo!	La caótica disformidad de Tzeench ha afectado a la pelota.
Cuándo:	Juégala después de acabar tu turno pero antes de que comience el de tu oponente. Esta carta no se puede usar después de una patada inicial.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	Coloca una miniatura, para representar al Goblin Fanático, en una casilla vacía del campo. Tiene las mismas características que un Fanático novato. Cada entrenador sólo puede realizar una acción de Movimiento con el Fanático después de acabar su turno pero antes de que empiece el del oponente. Este Fanático no tiene zonas de defensa y placará sin apoyos. Al final de la entrada el árbitro expulsa automáticamente al Fanático.	Si el balón está en el suelo, una segunda pelota se materializa en la misma casilla y una de ellas rebota desde ella. El primer jugador que cruce la línea de touchdown con una de ellas debe tirar un D6. Con un 1-3, la pelota desaparece y el TD no valdrá. Este efecto termina cuándo termina la entrada. Los jugadores no pueden recoger, atrapar o interceptar una pelota si ya llevan una. Una pelota que caiga en la casilla donde halla otra pelota rebotará otra vez.
Nombre:	6 ♠: HINCHAS AMISTOSOS	K ♠: JUANITO EL UTILLERO
Descripción:	El público adora a tu equipo, y nunca se plantearía destripar a uno de tus jugadores... Bueno, no este partido.	Debe ser un mago porque su agua parece mágica. Un trago de esta agua parece revivir a cualquier jugador destrozado.
Cuándo:	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar todos los incentivos.	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar todos los Incentivos.
Efecto:	Cualquier jugador de tu equipo que sea empujado al público durante este partido es Aturdido; no tires por herida.	Para este partido, tus jugadores ganan un +1 a las tiradas para recuperarse de Inconscientes. (Un 1 siempre se considera fallo).
Nombre:	7 ♠: HINCHAS VIOLENTOS	A ♠: ¡ESTA CHICA TIENE TALENTO!
Descripción:	Tus hinchas han llegado hoy con un brillo diabólico en sus ojos. Quieren ver MUCHA sangre, y harán lo que sea para ello.	Tu equipo visito la taberna local la noche previa del partido. Una de las bailarinas se ofreció a llevar algunas amigas para ayudar al equipo de animadoras con algunos pasos, dar algunas ideas para nuevas jugadas y ver el partido.
Cuándo:	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.
Efecto:	Durante este partido, todos los placajes o faltas realizados contra un oponente que esté adyacente a la línea de banda, se considera que tienen un apoyo adicional a tu favor. Además, ningún oponente adyacente a la banda puede apoyar un placaje o falta.	Durante este partido, ganas automáticamente todas las tiradas de Los hinchas animan y Táctica brillante. Además, obtienes un +1 a tu FAMA (Pág. 18) para cualquier resultado de la tabla de patada inicial, excepto para la tirada de recaudación.
Nombre:	8 ♠: DISTRACCIÓN	
Descripción:	Un hincha exaltado despista y distrae a uno de los oponentes.	
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	
Efecto:	Un jugador oponente de tu elección no podrá usar ninguna habilidad (incluyendo Placar y Esquivar de manera defensiva) más que aquellas que son de obligado uso (Furia, Solitario, etc.) durante este turno tuyo y el siguiente del oponente.	

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE JUGADAS ENSAYADAS

(50.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 13 cartas)

<p>Nombre: 2 ♦ : ¡VEN CON PAPI!</p> <p>Descripción: Has adivinado la patada y estás preparado para recibirla.</p> <p>Cuándo: Juégala cuándo estés recibiendo una patada después de que todos los jugadores estén situados y el balón desviado, pero antes de resolver el resultado de la patada inicial.</p> <p>Efecto: Mueve un jugador que no esté en la línea de defensa a la casilla donde vaya a aterrizar la pelota.</p>	<p>9 ♦: PATADA PERFECTA</p> <p>Lo intentas y logras dar una patada que deja la pelota en el sitio justo.</p> <p>Juégala después de que todos los jugadores estén colocados para la patada inicial, pero antes de hacer ninguna tirada de patada inicial.</p> <p>Coloca la pelota en cualquier sitio de la línea de defensa o la zona de touchdown del oponente, excluyendo las zonas anchas. Para determinar el aterrizaje de la pelota, en vez de desviarla normalmente, desvíala, de una en una, con la plantilla de devolución de balón 3 veces. Puedes elegir cómo encarar la plantilla mientras sea hacia una banda o una zona de touchdown.</p>
<p>Nombre: 3 ♦: DEFENSA FÉRREA</p> <p>Descripción: Tus jugadores lo dan todo para defender, intentando derribar al oponente desde el suelo.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Durante este turno, todos tus jugadores Tumbados (no Aturdidos) tienen Zonas de Defensa como si estuvieran de pie. Sin embargo, no pueden apoyar ni cancelar apoyos, atrapar o realizar ninguna acción que requiera estar de pie.</p>	<p>10 ♦: OPCIÓN ADICIONAL</p> <p>Esta jugada está diseñada para que tu portador del balón pueda elegir entre quedárselo el o pasárselo a algún otro jugador.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Un jugador de tu elección gana Pase Precipitado y Pasar hasta el final de la entrada.</p>
<p>Nombre: 4 ♦: MOVIMIENTO INESPERADO</p> <p>Descripción: Engañas al oponente haciéndole creer que un jugador va a correr con la pelota, pero él la entrega a otro que la lanza.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Puedes hacer un pase adicional, sin embargo, el primero deberá ser un pase Rápido.</p>	<p>J ♦: PATEO</p> <p>Es tiempo de deshacerse de la pelota y mandarla al fondo del campo de tu oponente.</p> <p>Juégala al final de tu turno, pero antes de que el turno del oponente comience.</p> <p>Si un jugador que tú controlas tiene la pelota, puedes colocarla en cualquier casilla que quieras y desvíala 3 casillas. Si la pelota no es atrapada, rebotará de manera normal.</p>
<p>Nombre: 5 ♦: FALLADOOSKI</p> <p>Descripción: Los jugadores de tu equipo no atrapan la pelota para permitir algunas jugadas divertidas y espectaculares.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Durante este turno cualquier intento fallido de coger, atrapar, o pasar la pelota no provoca la pérdida del turno. Además, un jugador puede fallar intencionadamente recoger, atrapar o pasar la pelota. Cualquier intento fallido de recoger o pasar la pelota provoca el fin de la acción del jugador. Así mismo, cualquier jugador que falle al atrapar la pelota cuenta como que ya ha movido este turno, incluso si no ha realizado ninguna acción.</p>	<p>Q ♦: RECEPCIÓN ESPECTACULAR</p> <p>Un jugador realiza un esfuerzo titánico para intentar una recepción increíble.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Durante este turno un jugador de tu elección gana Atrapar y Recepción heroica.</p>
<p>Nombre: 6 ♦: UN ÚLTIMO ESFUERZO</p> <p>Descripción: Un jugador de tu equipo echa el resto para poder llegar un poco más lejos.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Un jugador de tu elección puede ir A Por Ellos! tantas veces como quiera durante este turno. Cada A Por Ellos! posterior al segundo tendrá un modificador de -1 acumulativo. (Ejemplo: el cuarto APE tendrá un modificador de -2 al D6). Si el jugador tiene Carrera puede sumar 1 a un dado para ir APE este turno (un 1 natural siempre se considera fallo).</p>	<p>K ♦: PENETRACIÓN SUICIDA</p> <p>El jugador consigue un buen salto sobre la línea de defensa y se lanza contra los oponentes.</p> <p>Juégala después de resolver la patada inicial hacia tu oponente (incluido el aterrizaje de la pelota), pero antes de que comience el turno de tu oponente.</p> <p>Un jugador de tu elección que no tenga la pelota, puede realizar una acción de Penetración inmediatamente. Este jugador gana la habilidad Sin Manos para esta acción.</p>
<p>Nombre: 7 ♦: SALTO HEROICO</p> <p>Descripción: El jugador tiene la oportunidad de ser un héroe, ¡y lo intenta todo!</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Elige un jugador con fuerza 4 o menos. Este turno, el jugador seleccionado puede saltar, como con la habilidad, con un 3+ para aterrizar independientemente de la agilidad del jugador.</p>	<p>A ♦: AVISO PARA DESPERTARSE</p> <p>Los últimos instantes requieren medidas desesperadas. Es tiempo de sacar algunos jugadores adicionales al campo estén preparados o no.</p> <p>Juégala antes de colocar ningún jugador para esta entrada.</p> <p>En vez de tirar por un jugador para que se recupere de Inconscientes, puedes colocarlo en el campo Aturdido. Puedes hacerlo con tantos Inconscientes como quieras. Después de colocar tantos Inconscientes como quieras en el campo, tira un D6 por cada uno. Con un 4+, ese jugador se coloca tumbado.</p>
<p>Nombre: 8 ♦: NUEVO ESQUEMA DE PLACAJE</p> <p>Descripción: Una inteligente jugada de placaje te pone por delante de tus oponentes.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Cualquier jugador de tu equipo que está en la zona de defensa de un oponente y adyacente a otro compañero puede intercambiar el sitio con su compañero, a menos que alguno de ellos tenga la pelota. Sólo puede hacerse con una pareja de jugadores.</p>	

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE OBJETOS MÁGICOS

(50 000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 13 cartas)

Nombre:	2 ♣: BRAZALETE ENGANOSO	9 ♣: AMULETO DE LA SUERTE
Descripción:	El jugador ha conseguido para este partido los brazaletes del Conde Luthor. Son tan buenos, que incluso a veces, distraen al jugador que los lleva puestos.	El jugador ha adquirido un amuleto de la suerte de un Halfling con una chaqueta verde antes del partido.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar todos los incentivos.
Efecto:	Elige un jugador de tu equipo. Ese jugador gana Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado y Cabeza Hueca para el resto del partido.	Un jugador de tu elección puede ignorar la primera vez que superan su Armadura y simplemente queda Aturdido. Cualquier tirada que ignore armadura, como el público o una roca, no se ve afectada por el amuleto de la suerte.
Nombre:	3 ♣: CINTURÓN DE INVULNERABILIDAD	10 ♣: GUANTES MÁGICOS DE JARK BRAZOLARGO
Descripción:	Tu jugador ha encontrado la forma de convertirse en un hombre de hierro.	Tu equipo aparece en la revista Spike! que te proporciona estos guantes para tu siguiente partido.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	Las tiradas de armadura efectuadas contra un jugador de tu elección no se pueden modificar ni repetir por lo que resta de partido. Esto incluye (pero no se limita a) Garras, Golpe Mortífero, Juego Sucio, Aplastar, apoyos de faltas, Escurridizo y ataques con Motosierra.	Un jugador de tu elección gana Bloquear Pase, y recibe un +1 adicional a todos los intentos de intercepción hasta que termine la entrada.
Nombre:	4 ♣: CINTA DE PELO DE FAWNDOUGH	J ♣: LA VIEJA Y BUENA COQUILLA MÁGICA
Descripción:	Uno de los mejores lanzadores de la historia le ha prestado su cinta de pelo a uno de tus jugadores para este partido, ¡pero más vale que la devuelvas antes de que se de cuenta!	Mamá siempre decía: "nunca juegues sin tu coquilla". Después de años de haber pasado de generación en generación, la magia sigue funcionando.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar todos los incentivos.
Efecto:	Un jugador de tu elección gana Pasar y Precisión para este turno, pero los intentos de intercepción tienen un modificador de +1.	Un jugador de tu elección no puede ser objetivo de faltas y las tiradas de herida contra él no pueden ser modificadas ni repetidas por ninguna habilidad, incluidas (pero no limitadas a) Juego Sucio, Golpe Mortífero, Aplastar y Escurridizo.
Nombre:	5 ♣: ESCUDO DE FUERZA	Q ♣: PATA DE CONEJO
Descripción:	Tu jugador ha pagado mucho oro por un anillo de invencibilidad, pero no es del todo como lo anunciaban.	Un jugador encuentra una pata de conejo de la suerte después de la comida previa al partido (el menú: conejo).
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	Selecciona el jugador de tu equipo que porte la pelota. Ese jugador gana Manos Seguras y Zafarse hasta que pierda la pelota.	Un jugador de tu elección que no sea Solitario gana la habilidad Profesional hasta el final del partido.
Nombre:	6 ♣: LA FUERZA DE OSO DE GIKTA	K ♣: ANILLO DE TELEPORTACIÓN
Descripción:	Un pergamino encontrado en la casa de un legendario entrenador ya retirado contiene un hechizo de fuerza de oso.	¿A dónde ha ido? El jugador usa un anillo de teleportación para escapar de una situación comprometida.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala después de que tu turno haya terminado (excepto si tu turno concluye la parte).
Efecto:	Un jugador de tu elección perteneciente a tu equipo gana +1 de Fuerza hasta el final de la entrada. Después de esto, el jugador tendrá -1 de Fuerza para el resto del partido.	Un jugador de tu equipo, y de tu elección, puede moverse un D6 casillas en una única dirección de tu elección (nota: debes seleccionar la dirección antes de tirar el D6). Trata este movimiento como si el jugador hubiera sido lanzado por un compañero, con la habilidad, pero sin desviarse 3 casillas. El aterrizaje tiene éxito de manera automática a menos que la casilla esté ocupada.
Nombre:	7 ♣: GUANTES SEGUROS	A ♣: VARITA DESTRUCTORA
Descripción:	Un jugador ha aplicado un ungüento mágico, Pegamentum de Grisnick, en sus guantes antes de la entrada.	¡Varital! ¡Destruye!
Cuándo:	Juégala en cualquier patada inicial después de que todos los jugadores y la pelota estén colocados, pero antes de resolver cualquier desvío.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	Un jugador de tu elección perteneciente a tu equipo gana Atrapar y Manos Seguras pero no puede realizar ni Pases ni Entregas durante el resto del partido.	Elige un jugador de tu equipo. Ese jugador gana +1 Fuerza y la habilidad Golpe Mortífero para este turno.
Nombre:	8 ♣: AMORTIGUADOR DE INERCIA	
Descripción:	El jugador ha conseguido un amuleto mágico que ralentiza la velocidad de cualquier objeto grande que se dirige hacia él.	
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	
Efecto:	Elige un jugador. Para el resto de esta entrada, cualquier oponente que mueva una o más casillas antes de penetrar a este jugador obtiene un modificador de -1 a su fuerza (mínimo fuerza 1) para el intento de placaje.	

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE JUEGO SUCIO

(50.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 13 cartas)

<p>Nombre: 2 ♣: FALTA FLAGRANTE</p> <p>Descripción: Un jugador de tu equipo está empeñado en eliminar a un oponente, no importa cuál.</p> <p>Cuándo: Juegala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: La tirada de armadura de la Falta de este turno es superada automáticamente y se considera tirada no-doble; eso si, la tirada por herida debe ser realizada normalmente con expulsión en dobles.</p>	<p>9 ♣: BOTAS PARA PATEAR</p> <p>Estas botas se hicieron para patear, y ¡eso será lo que hagan!</p> <p>Juegala después de que todos los jugadores estén colodados para la patada inicial, pero antes de realizar la tirada de Patada inicial.</p> <p>Un jugador de tu elección perteneciente a tu equipo gana Patada y Juego Sucio y un penalizador de -1 al MO para el resto del partido.</p>
<p>Nombre: 3 ♣: PLACAJE RETARDADO</p> <p>Descripción: Un jugador realiza un sucio placaje contra el oponente.</p> <p>Cuándo: Juegala después de terminar tu turno pero antes de que tu oponente comience. No se puede usar después de resolver una patada inicial.</p> <p>Efecto: Esta carta sólo puede ser jugada sobre un jugador propio que esté de pie y no haya realizado ninguna acción en tu último turno. Este jugador es Tumbado y un jugador adyacente que esté de pie resulta Aturdido.</p>	<p>10 ♣: FOSO TRAMPA</p> <p>Un perverso encargado del mantenimiento ha colocado un foso trampa para ti.</p> <p>Juegala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Escoge un jugador: ese jugador es colocado como Tumbado; no hay que tirar por armadura, y si el jugador tenía la pelota, rebota.</p>
<p>Nombre: 4 ♣: TARTA DE CHIRIMOYA</p> <p>Descripción: Uno de tus jugadores estampa una tarta de chirimoya en la cara de un oponente.</p> <p>Cuándo: Juegala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Elige un jugador del equipo oponente que se encuentre adyacente a un jugador tuyo que esté de Pie o Tumbado (no Aturdido). Ese jugador está tan confuso por el tartazo que pierde sus zonas de defensa para el resto de este turno, como si lo hubieran Hipnotizado.</p>	<p>J ♣: PELOTA CON PINCHOS</p> <p>Un Devorador de Almas esta en el público, así que en su honor se ha cambiado la pelota por una con pinchos. ¡Más sangre para el dios de la sangre y los hinchas!</p> <p>Juegala después de que todos los jugadores estén colodados para la patada inicial, pero antes de realizar la tirada de Patada inicial.</p> <p>Hasta el final de la entrada, cualquier intento fallido de recoger o atrapar la pelota (pero no intercepciones), se trata como si el jugador fuera atacado por un oponente con la habilidad Apuñalar.</p>
<p>Nombre: 5 ♣: MARRULLERO</p> <p>Descripción: Tu jugador es muy bueno distraiendo a todos a su alrededor.</p> <p>Cuándo: Juegala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Para este turno, el jugador elegido gana Presencia Perturbadora y todos los oponentes dentro de un radio de 3 casillas ganan Cabeza Hueca.</p>	<p>Q ♣: CUADERNO DE TÁCTICAS ROBADO</p> <p>¡Has conseguido el cuaderno de tácticas del entrenador oponente! Seguro que se sorprende al ver que sabes cómo arruinar su jugada.</p> <p>Juegala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Un jugador de tu elección gana Bloquear Pase y Perseguir hasta el final de esta entrada.</p>
<p>Nombre: 6 ♣: ZAPATOS ENGRASADOS</p> <p>Descripción: La vaselina mágica aplicada a las zapatillas de tus oponentes por fin ha tenido efecto.</p> <p>Cuándo: Juegala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Este turno, todos tus oponentes necesitan un 5+ para ir A Por Ellos con éxito en vez del habitual 2+.</p>	<p>K ♣: TRAMPA TRAMPOLÍN</p> <p>Alguien ha colocado un profundo foso trampa... ¡con un trampolín en su interior!</p> <p>Juegala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Elige un jugador contrario. Usando las reglas de Lanzar Compañero, el jugador es automáticamente lanzado a un D6 casillas de distancia en una dirección aleatoria (usa la plantilla de rebote). Si el jugador cae en el campo, tendrá que realizar una tirada para aterrizar.</p>
<p>Nombre: 7 ♣: RUNAS EXPLOSIVAS DE GROMSKULL</p> <p>Descripción: Un jugador ha comprado algunas runas explosivas de un herrero rúnico enano. Aunque sean ilegales, son muy efectivas.</p> <p>Cuándo: Juegala antes de colocar para una entrada.</p> <p>Efecto: Elige un jugador de tu equipo. Este jugador gana Bombardero, Sin Manos, y Arma Secreta para este partido. Debido a que la runa es altamente volátil cualquier pase realizado con la Runa-bomba tiene una penalización de -1 a la tirada.</p>	<p>A ♣: EL BREBAJE DE LA BRUJA</p> <p>¡Has contaminado la botella de Kroxorade del oponente con una poción!</p> <p>Juegala después de que todos los jugadores estén colodados para la patada inicial, pero antes de realizar la tirada de Patada inicial.</p> <p>Elige un jugador oponente y tira en esta tabla:</p> <p>1- ¡Uy! ¡Poción de las setas del Sombrero Loco! El jugador gana En Pie de Un Salto y Sin Manos hasta el final de la entrada.</p> <p>2- ¡Aceite de serpiente! Mal sabor, pero sin efecto.</p> <p>3-6 ¡Sedante! El jugador gana Realmente estúpido hasta el final de la entrada.</p>
<p>Nombre: 8 ♣: SUSTITUCIÓN ILEGAL</p> <p>Descripción: Un reserva se cuela en el campo mientras el árbitro se limpiaba sus gafas.</p> <p>Cuándo: Juegala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Puedes situar un jugador de tu zona de reservas en una casilla vacía de la zona de touchdown que defiendes. Este turno, el jugador solo puede realizar una acción de Movimiento. Esto puede hacer que tu equipo tenga 12 jugadores para el resto de la entrada</p>	

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE BUEN KARMA

(100.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 26 cartas)

<p>Nombre: 2 ♠: ATAQUE MASIVO</p> <p>Descripción: Una jugada muy efectiva..., si funciona.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Durante este turno, puedes realizar dos acciones de Penetración.</p>	<p>9 ♣: GRITERIO</p> <p>Tus hinchas empiezan a protestar tan enérgicamente que el equipo contrario no puede escuchar a su entrenador ni las jugadas.</p> <p>Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>El oponente no puede usar segundas oportunidades durante este turno ni el siguiente, a menos que la entrada concluya antes del segundo turno del contrario.</p>
<p>Nombre: 3 ♥: PIEL DE PLÁTANO</p> <p>Descripción: Es uno de los trucos más viejos de la historia, pero una buena peladura siempre ayuda.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Un jugador contrario que se encuentre en la zona de defensa de uno de tus jugadores es Derribado. Tira por Armadura/Herida. Si el jugador tenía la pelota, no cuenta como pérdida de turno.</p>	<p>10 ♠: ATAQUE PRECIPITADO</p> <p>Tu equipo va intentar aprovechar todo el tiempo para intentar marcar en esta última entrada.</p> <p>Juégala antes de mover el marcador de turno.</p> <p>Recibes un turno adicional. Eso sí, después de cada acción tira un D6, con un 1, el turno gratuito termina. Esta tirada no se puede repetir. Inmediatamente, tu oponente comienza un turno adicional con la misma regla para terminarlo. Si marcas un TD durante el turno adicional, éste no cuenta a menos que un jugador de tu equipo mantenga la pelota en la zona de touchdown al final del turno adicional del oponente.</p>
<p>Nombre: 4 ♣: MANOS DE MANTEQUILLA</p> <p>Descripción: Un jugador del equipo contrario sabe que no es su día y ni se plantea llevar la pelota durante esta entrada.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Para el resto de la entrada, un jugador contrario, de tu elección y que no lleve la pelota, gana la habilidad Sin Manos.</p>	<p>J ♣: ENTRENAMIENTO INTENSIVO</p> <p>Un jugador de tu equipo está muy concentrado para el partido de esta semana, y ha trabajado muchas horas para prepararse.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Para el resto del partido, un jugador de tu equipo de tu elección gana una habilidad adicional. Ésta puede ser cualquier habilidad que pueda adquirirse con una tirada simple de Jugador Estrella, no dobles.</p>
<p>Nombre: 5 ♥: SIERRA MECÁNICA</p> <p>Descripción: Uno de tus jugadores trae consigo una sierra mecánica para este partido: no demasiado sutil, pero efectivo.</p> <p>Cuándo: Juégala antes de colocar para una entrada.</p> <p>Efecto: Un jugador de tu elección perteneciente a tu equipo gana las habilidades Sierra Mecánica, Arma Secreta y Sin Manos para este partido.</p>	<p>Q ♣: CONDUCTA ANTIDEPORATIVA</p> <p>Los saltos y celebraciones de un jugador tras marcar un touchdown hacen que un espectador manifieste su enfado lanzándole una lata de Bloodweiser llena de piedras.</p> <p>Juégala justo después de que el oponente marque un touchdown.</p> <p>El jugador que ha marcado el touchdown queda inconsciente. No podrá intentar recuperarse hasta que finalice la próxima entrada.</p>
<p>Nombre: 6 ♠: MAREADO Y CONFUNDIDO</p> <p>Descripción: Un jugador del equipo contrario se ha golpeado demasiado fuerte y tiene problemas para concentrarse en el partido.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Para el resto del partido, un jugador oponente a tu elección, que esté Tumbado o Aturdido, gana la habilidad Cabeza Hueca.</p>	<p>K ♥: HECHIZO DE LA FUERZA BRUTA DE KNUTT</p> <p>Un hechicero que está en las gradas invoca un hechizo para darle un poco más de pegada a su jugador favorito.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Para este turno, uno de tus jugadores, de tu elección, se considera que tiene el doble de fuerza.</p>
<p>Nombre: 7 ♣: Dr. SERRAHUESOS</p> <p>Descripción: La sangre en su ropa y la sierra en su costado no son muy agradables pero su talento médico es irrefutable incluso con jugadores No-Muertos.</p> <p>Cuándo: Juégala después de acabar una entrada e intentar recuperar a los Inconscientes.</p> <p>Efecto: Coloca un jugador de tu equipo que haya sido Herido (No Permanente, ni Muerto) en la zona de Reservas.</p>	<p>A ♠: TÁCTICAS OBSCENAS</p> <p>Has contratado un grupo de animadoras para distraer al oponente. Lo hacen tan bien que incluso tus jugadores no se mueven.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Elige una zona ancha. Cualquier jugador de cualquier equipo que esté actualmente en esa zona no podrá llevar a cabo ninguna acción este turno ni en el turno del oponente.</p>
<p>Nombre: 8 ♥: ENTRENAMIENTO ADICIONAL</p> <p>Descripción: Tu equipo ha entrenado durante toda la semana para funcionar mejor como grupo.</p> <p>Cuándo: Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.</p> <p>Efecto: Tu equipo recibe una segunda oportunidad adicional para este partido.</p>	<p>2 ♦: POCIÓN DE AMOR</p> <p>Una poción mágica mezclada con la bebida de tu oponente hace que alguien del público se vuelva irresistible para él.</p> <p>Juégala después de resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Un jugador oponente elegido aleatoriamente, en una zona ancha de tu elección, es situado en la zona de Reservas. Si el jugador llevaba la pelota, ésta rebota desde la casilla donde se encontraba.</p>

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE BUEN KARMA (continuación)

(100.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 26 cartas)

<p>Nombre: 3 ♦: CASCO MÁGICO</p> <p>Descripción: Su magia casi ha desaparecido, pero esta reliquia que una vez protegió a una antigua generación de jugadores de Blood Bowl durante toda su carrera parece que tiene energía suficiente para un partido más.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Para el resto de este partido, un jugador de tu elección gana +1AR y Cabeza Dura.</p>	<p>9 ♦: PERGAMINO MÁGICO DEL TIEMPO DE SCUTT</p> <p>Has engañado a un crédulo hechicero para que os ayude con un pergamino.</p> <p>Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Selecciona un resultado de Tiempo. El tiempo cambia automáticamente a ese resultado y se mantendrá hasta que el resultado de Tiempo Variable aparezca en una Patada Inicial.</p>
<p>Nombre: 4 ♦: EMPLEADO MILAGROSO</p> <p>Descripción: Tenga o no línea directa con Nuffle..., este loco obtiene resultados.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar la entrada pero antes de tirar por Inconscientes.</p> <p>Efecto: Un jugador de tu equipo que haya sufrido una Lesión con una tirada de 41 o más es ahora considerado como Inconsciente.</p>	<p>10 ♦: ESTILETE</p> <p>Un jugador de tu equipo ha venido armado a este partido.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Para el resto del partido, un jugador de tu elección gana las habilidades Juego Sucio y Puñal.</p>
<p>Nombre: 5 ♦: PREVEER LA PATADA</p> <p>Descripción: De alguna forma, uno de tus jugadores puede leer la mente del pateador rival y casi siempre puede llegar al balón.</p> <p>Cuándo: Juégala cuándo vayas a recibir una patada inicial, después de desviar el balón, pero antes de resolver la patada inicial.</p> <p>Efecto: Uno de los jugadores de tu equipo gana las habilidades Anticiparse y Recepción Heroica para el resto del partido.</p>	<p>J ♦: HIMNO DEL EQUIPO</p> <p>El público está realmente volcado con tu equipo. Sus ánimos y vítores para tu equipo y abucheos para el árbitro y los oponentes hacen que tu equipo se esfuerce al máximo (incluido sobornar al árbitro para ganar el saque inicial).</p> <p>Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.</p> <p>Tu equipo gana automáticamente el sorteo del saque inicial para atacar o defender. Además, tu equipo recibe un +2 adicional a su FAMA (pág. 19) para cualquier resultado de patada inicial excepto la recaudación.</p>
<p>Nombre: 6 ♦: JUGADA DE BOLLO</p> <p>Descripción: Una jugada muy efectiva..., si funciona.</p> <p>Cuándo: Juégala al inicio del turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>Efecto: Durante este turno, puedes declarar una segunda acción de Pase o Entrega de balón.</p>	<p>Q ♦: EL HINCHA</p> <p>Tan pronto como tu equipo salta al campo, un loco guerrero ya retirado salta del público para ofrecer su ayuda. El entrenador decide ver si puede ayudar.</p> <p>Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.</p> <p>Añade el hincha a tu equipo incluso si hace superar el límite de 16 jugadores. Las características del hincha son: MO 6 FU 4 AG 2 AR 7, y las habilidades Solitario y Furia. El hincha abandona el equipo cuándo termine la primera parte.</p>
<p>Nombre: 7 ♦: CAMPO ADAPTADO</p> <p>Descripción: El campo está hecho para que se adapte a tu forma de juego, bien quitando algunos de los objetos más peligrosos o añadiendo más. De todas formas, una vez que el árbitro se dé cuenta de ello hará que vuelva a su estado normal.</p> <p>Cuándo: Juégala después de que todos los jugadores estén colocados para la patada inicial, pero antes de hacer ninguna tirada.</p> <p>Efecto: Elige entre añadir más objetos peligrosos o quitarlos. Si añades más todas las tiradas de armadura tendrán un modificador de +1. Si decides quitarlos, todas las tiradas de armadura serán modificadas con -1. Este modificador afecta a ambos equipos y permanece hasta que la entrada finalice.</p>	<p>K ♦: EL MURO</p> <p>Tu equipo ha estado practicando una nueva jugada y el entrenador ha decidido que es el momento de probarla.</p> <p>Juégala después de terminar tu turno pero antes de que tu oponente comience. No puede jugarse después de una patada inicial.</p> <p>Sólo durante este turno, se considera que todos los jugadores de tu equipo tienen la habilidad Mantenerse Firme.</p>
<p>Nombre: 8 ♦: RUNA DEL MIEDO</p> <p>Descripción: Tu entrenador tiene una runa enana forjada por él mismo antes del partido y ha decidido que es el momento de utilizarla.</p> <p>Cuándo: Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.</p> <p>Efecto: Sólo durante este turno del oponente, se considera que todos los jugadores de tu equipo tienen Apariencia Asquerosa y Presencia Perturbadora.</p>	<p>A ♦: ¡GUAU, GUAU!</p> <p>Un perro callejero salta al campo y huye con la pelota.</p> <p>Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.</p> <p>La pelota tiene que estar en el suelo para que esta carta tenga efecto. Resuelve el desvío con la plantilla de devolución. El balón se desvía en esa dirección un D6 casillas y es allí donde el perro suelta el balón (no rebota). Si la casilla final está ocupada, desvíala una vez más en la misma dirección. Si en algún momento el perro sale del campo, para el desvío y resuelve la devolución del público.</p>

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS

(200.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 18 cartas)

Nombre:	2 ♣: MALOS HÁBITOS	9 ♣: ¡TRAE ACA!
Descripción:	El equipo contrario ha cogido malos hábitos y están empezando a perjudicar a su juego en equipo.	Un jugador de tu equipo lleva toda la temporada esperando demostrar su valía y quiere el balón ¡AHORA!
Cuándo:	Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	El equipo contrario pierde un D3 segundas oportunidades de equipo para este partido.	Para el resto de este partido, un jugador de tu equipo de tu elección gana las habilidades Agallas, Juggernaut y Robar Balón.
Nombre:	3 ♣: BALLESTA	10 ♣: HOMBRE DE HIERRO
Descripción:	Tu equipo ha conseguido ocultar una enorme ballesta en una de las bandas para dispararla a algún oponente despistado.	Un jugador de tu equipo dedica el partido a su madre recientemente fallecida y está empeñado en jugarlo entero a toda costa.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	La ballesta funciona exactamente igual que el hechizo Rayo del Hechicero.	Para el resto del partido, cualquier evento que resulte en una tirada de Herida contra un jugador de tu equipo, previamente seleccionado a tu elección, es tratado como Aturdido sin necesidad de realizar tirada alguna.
Nombre:	4 ♣: CHANTAJE	2 ♣: GUANTES DE TERCIPELO
Descripción:	Un jugador contrario te debe una, y has decidido que es el momento de cobrársela.	Un jugador oponente ha sido cuestionado por la NAF debido a sus estadísticas de lesiones. Por ello ha decidido tomarse este partido con tranquilidad.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.
Efecto:	Durante este turno, puedes considerar un jugador oponente de tu elección que no lleve la pelota, como de tu propio equipo. El árbitro es consciente de que es jugador contrario, por tanto no podrás marcar touchdown con él.	Para el resto del partido, cualquier tirada superada de armadura a tu equipo por un jugador contrario previamente seleccionado, por falta o placaje, será tratado como Aturdido sin necesidad de realizar la tirada de Herida.
Nombre:	5 ♣: ACELERADO	3 ♣: PUÑO AMERICANO
Descripción:	Un jugador de tu equipo se ha tomado una infusión de setas alucinógenas antes de esta entrada.	Un jugador de tu equipo ha conseguido un puño americano mágico de un solo uso porque quiere cerciorarse que el oponente al que ha enfilado vaya al suelo este turno.
Cuándo:	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	Para el resto del partido, un jugador de tu equipo, a tu elección y que no lleve la pelota, gana +1 a su AG y las habilidades En pie de un Salto, Sin Manos y Furia.	Por este turno, un jugador de tu equipo y de tu elección puede convertir cualquier Dado de Placaje en un resultado de "Defensa Derribado".
Nombre:	6 ♣: ESTO, ¿DÓNDE ESTOY?	4 ♣: ESPONJA MÁGICA
Descripción:	Un jugador del equipo contrario salió de fiesta la pasada noche y no está preparado para este partido.	El colegio de hechiceros local es fan de tu equipo y ha regalado a tu equipo una esponja mágica que permitirá curar a un afortunado jugador.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala cuándo una entrada termine.
Efecto:	Para el resto del partido, un jugador contrario de tu elección, gana la habilidad Realmente Estúpido.	Tira un D6. Con un 1 la esponja falla. Con un 2+ puedes curar un jugador en la zona de Muertos y Heridos.
Nombre:	7 ♣: SUBIDA DE EGO	5 ♣: MINA
Descripción:	A un jugador contrario se le han subido los humos debido a su éxito, y exige tratamiento de superestrella.	Tu equipo ha plantado una mina en el campo y el equipo contrario acaba de hacerla explotar.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	Elige un jugador rival. Para el resto del partido, ese jugador debe ser el primero en realizar su turno en el equipo o no podrá jugar ese turno.	La mina funciona exactamente igual que la Bola de fuego del Hechicero, excepto que un oponente debe situarse en el centro para poder jugarla.
Nombre:	8 ♣: ¡ZAP!	6 ♣: ARMA NO DEMASIADO SECRETA
Descripción:	Has contratado un mago para convertir a un oponente en sapo.	Has contratado al Jardinero del campo para conducir la alisadora durante el encuentro y ayudar a tu equipo.
Cuándo:	Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience.	Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción.
Efecto:	Tira un D6: Con un 1 el hechizo fracasa y la carta no tiene efecto. Con un 2+ un jugador objetivo es tratado como si sólo tuviera las siguientes características para el resto de la entrada: MO 4 ST 1 AG 4 AR 4; Esquivar, Saltar, Sin Manos, Escurridizo, Canijo. Si llevaba la pelota rebotará una vez desde su casilla. Sus características y habilidades volverán al final de la entrada, pero las heridas sufridas como sapo son permanentes.	Sitúa una miniatura que represente al Jardinero en cualquier casilla del campo junto a una línea de banda pero no en las zonas de TD. El Jardinero tiene las mismas características y habilidades que la Apisonadora Enana. Puedes tratarlo como un jugador normal de tu equipo y puedes tener más de 11 jugadores en el campo para esta entrada. El Jardinero abandonará el campo al final de la entrada.

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS (continuación)

(200.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 18 cartas)

Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	7 ♠: PATROCINIO DE ORCIDAS Un jugador de tu equipo ha sido seleccionado para probar lo último en calzado para el Blood Bowl. Las cámaras de aire en la suela hacen que el jugador se sienta muy ligero. Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción. Para el resto del partido, un jugador de tu equipo y tu elección gana +1 al MO y las habilidades Carrera y Pies firmes.	9 ♣: MAQUINA DE PLACAR Los corredores de apuestas Goblins, le han dicho a uno de tus jugadores que debéis ganar a toda costa, para así poder pagar sus deudas, o de lo contrario... Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción. Para el resto del partido, un jugador de tu equipo de tu elección gana las habilidades Placaje Herocio, En Pie de un Salto, Placaja Defensivo y Forcejear.
Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	8 ♠: MALDICIÓN HUMILLANTE DE RAKARTH Tu equipo ha contratado a una vieja bruja para que maldiga a los jugadores oponentes. Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience. Para el resto del partido, un jugador oponente de tu elección no puede repetir ninguna tirada ni debido a segundas oportunidades de equipo ni por habilidades.	10 ♠: ¡A POR ELLOS! Tu equipo realiza un último esfuerzo cuándo ve caer a un compañero. Juégala al inicio de tu turno, antes de realizar ninguna acción, siempre que en el último turno del oponente tu equipo haya sufrido una herida (incluido Aturdidos). Para este turno, todos tus jugadores obtienen +1 a su FU.

MAZO DE MEDIDAS DESESPERADAS

(400.000 monedas para robar aleatoriamente una de estas 8 cartas)

Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	J ♠: ASESINO Has contratado a un experimentado asesino para que drogue a un importante jugador oponente y se pierda el partido. Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos. Elige un jugador oponente. Se pierde el partido.	J ♠: SOY EL MEJOR Los egos del equipo contrario están muy subidos y el entrenador lo está pasando mal para controlar a sus prima donnas. Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos. Para cada entrada, sólo uno de los dos jugadores con mayor valor de equipo o precio de incentivo del equipo oponente puede situarse en el campo (p.e. no cuentan los Expulsados, ni los Inconscientes ni los Heridos ni Muertos).
Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	Q ♣: MAL MOMENTO Debido a algunos rumores y campañas de desprestigio, el equipo contrario llega al partido con la moral baja. Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos. Lanza un D6 por cada segunda oportunidad que tenga el equipo oponente; por cada resultado diferente de 1, el equipo oponente pierde una segunda oportunidad para este partido.	Q ♣: ATAQUE MENTAL Tu equipo a contratado a un poderoso telépata y ha elegido este momento para emplear su talento. Su ataque mental aturde temporalmente al equipo oponente. Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción. Tira un D6 por cada jugador oponente en el campo. Con un 2+, ese jugador se considera que ha fallado un chequeo de Cabeza Hueca y resulta afectado por ello. Este efecto desaparece al inicio de su turno y no es necesario activar el jugador para cancelarlo.
Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	K ♣: TREN DE MERCANCÍAS Has contratado a la estrella Borg "Tren de Mercancías" Gorthag y viene volando al campo a ayudar a tu equipo. Juégala al inicio de tu turno antes de realizar ninguna acción. Sitúa una miniatura para representar a Borg en cualquier casilla adyacente a las líneas de banda, pero no en la zona de TD. Las habilidades y características de Borg son MO 6; FU 5; AG 2; AR 9 con Solitario, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Abrirse Paso, Juggernaut y Robar Balón. Puedes tratarlo como un jugador normal de tu equipo, y puede realizar una acción de la forma habitual durante el turno en el que ha entrado al campo. Además, te permite tener a más de 11 jugadores durante la entrada en la que juegas la carta. Borg abandonará tu equipo al final de la parte.	K ♣: ¡VAMOS, EQUIPO! Tu equipo demuestra una gran disciplina a la hora de enfrentarse a la mala fortuna. Juégala después de terminar tu turno o resolver una patada inicial hacia tu oponente, pero antes de que tu oponente comience. Si tu turno termina con un cambio de turno, tu equipo no lo sufre debido a una tirada fallida. La acción del jugador que origina el cambio de turno termina, pero cualquier jugador de tu equipo que todavía no haya declarado ninguna acción puede continuar su turno como si nada hubiera pasado. Cualquier cambio de turno sucesivo simplemente provoca el final de dicha acción en vez del final del turno.
Nombre: Descripción: Cuándo: Efecto:	A ♣: LA VENGANZA DE MORLEY La bebida del equipo oponente ha sido contaminada con un potente laxante que complica la salida de sus jugadores del vestuario. Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos. Elige 3 jugadores oponentes de manera aleatoria. Para el resto del partido, cada uno debe lanzar un D6 antes de cada patada inicial. Con un 1-3 no podrán participar en esta entrada. Con un 4-6 pueden situarse en el campo de la forma habitual.	A ♣: LA MEDICINA DEL VIEJO MISTERIOSO Un pequeño, arrugado y decrepito hombre se acerca al equipo para ofrecerle un poco de su último brebaje de aceite de serpiente del cual dice que "cura todos los males". Sorprendentemente, funciona...lastima que se haya esfumado sin dejar rastro... Juégala durante la secuencia previa al encuentro después de comprar los incentivos. Tu equipo puede descontar 1 a todas las tiradas de Herida realizadas en contra de tus jugadores durante este partido. Si esto hace que el resultado sea inferior a 2, el jugador es Tumbado en vez de Aturdido. La tirada en la tabla de Lesiones no se ve afectada por este efecto.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Abrirse Paso

(Fuerza)

El jugador puede utilizar su Fuerza en vez de su Agilidad cuándo realiza una tirada de Esquivar. Por ejemplo, un jugador con Fuerza 4 y Agilidad 2, al realizar una tirada de esquivar utilizaría un valor de Agilidad 4. Esta habilidad sólo puede ser utilizada una vez por turno.

Agallas

(General)

Un jugador con esta habilidad es capaz de convencerse de que puede enfrentarse al más fuerte de los adversarios. Esta habilidad sólo funciona cuándo el jugador intenta placar a un jugador contrario más fuerte que él. Al utilizar esta habilidad, el entrenador del jugador con la habilidad Agallas tira un D6 y suma su Fuerza. Si el resultado de la tirada es inferior o igual a la Fuerza del contrario, el jugador con Agallas tendrá que utilizar su Fuerza normal en el Placaje. Si el total es mayor que el atributo de Fuerza del contrario, la Fuerza del jugador con Agallas se considerará igual a la del contrario en ese Placaje. La fuerza de ambos jugadores se calcula antes de aplicar cualquier modificador por apoyos defensivos u ofensivos pero después de todos los demás modificadores.

Agilidad Felina

(Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad puede ser lanzado por un jugador de su equipo que tenga la habilidad Lanzar Compañero de Equipo. Mira la habilidad Lanzar Compañero de Equipo más adelante para obtener detalles sobre cómo se lanza a un jugador. Cuándo un jugador con esta habilidad es lanzado o resulta "Balón Perdido" y termina en una casilla vacía, deberá realizar una tirada de aterrizaje. Una tirada de aterrizaje es una tirada de Agilidad con un -1 por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla en la que intenta aterrizar. Si supera la tirada aterriza sobre sus pies. Si falla la tirada o aterriza sobre otro jugador durante el lanzamiento, se coloca Tumbado y se realiza una tirada contra Armadura, para ver si resulta herido. Si el jugador no resulta herido durante el aterrizaje, podrá realizar una Acción en el turno si no ha realizado ninguna todavía. Una tirada de aterrizaje fallida o aterrizar en el público no causa cambio de turno, a menos que el jugador tuviese el balón en su poder.

Animal Salvaje

(Extraordinaria)

Los animales salvajes son criaturas incontrolables que rara vez hacen lo que el entrenador les pide. De hecho, de lo único que puedes estar seguro que harán es sacudir a los jugadores contrarios que se acerquen mucho a ellos. Para representar esto, cuándo declares una acción con un Animal Salvaje, tira 1D6, añadiendo 2 a la tirada si es una *Acción de Placaje* o *Penetración*. Con un resultado de 1 a 3, el animal salvaje permanecerá donde está, rugirá de rabia y la acción se perderá.

Animosidad

(Extraordinaria)

Al jugador con esta habilidad no le gustan los jugadores de su equipo que son de distinta raza a la suya y a menudo rehusará jugar con ellos a pesar de las órdenes del entrenador. Si el jugador al final de una *Acción de Pase* o *Entregar el Balón* intenta entregar o pasar el balón a un compañero de equipo de una raza distinta a la suya, tira un D6. Con un 2+, la Acción se realiza con normalidad. Con un 1, el jugador se niega a dar el balón a cualquier compañero que no sea de su propia raza. Su entrenador puede cambiar el objetivo del pase o entrega a otro compañero de equipo de la misma raza que el jugador, sin embargo no se permite mover más al jugador con Animosidad, por lo que la *Acción* puede perderse ese turno.

Anticiparse

(General)

Un jugador del equipo receptor que no se encuentre en la Línea de Defensa, puede emplear esta habilidad en la Patada inicial. Permite al jugador moverse hasta 3 casillas después de que el balón se desvie pero antes de tirar en la Tabla de Patada Inicial. Solo un jugador puede emplear esta habilidad por Patada inicial. Esta habilidad no puede emplearse en caso de Touchback y no permite al jugador cruzar a la mitad del campo contraria.

Apariencia Asquerosa

(Mutación)

El aspecto físico del jugador es tan horrible que cualquier jugador que quiera placarle (o utilizar un ataque especial en lugar del placaje) deberá obtener previamente un resultado de 2 o más en 1D6. Si el resultado obtenido es un 1, su estómago estará demasiado revuelto como para intentar el placaje y perderá el mismo (aunque su equipo no sufrirá un cambio de turno).

Apartar

(Fuerza)

Un jugador con esta habilidad usa su increíble fuerza y destreza para agarrar a sus oponentes y apartarlos. Para representar esto, cuándo realice una *Acción de Placaje* y su oponente sea empujado, el jugador podrá elegir la casilla a la que se desplazará de entre cualquiera de las casillas vacías adyacentes a su oponente. Al realizar una Acción de Placaje o Penetración, Apartar y Echarse a un Lado se cancelan mutuamente y se emplean las reglas normales para empujar. Apartar no funciona si no hay casillas vacías adyacentes. Un jugador con la habilidad Apartar jamás puede aprender o ganar la habilidad Furia. De igual modo, un jugador con la habilidad Furia jamás puede aprender o ganar la habilidad Apartar.

Aplastar

(Fuerza)

El jugador puede usar esta habilidad tras realizar un placaje como parte de una Acción de Placaje o Penetración, pero sólo si el jugador que aplasta se encuentra de pie adyacente a la víctima y ésta resultó derribada. Puedes repetir la tirada de Armadura o Heridas de la víctima. El jugador que aplastó se coloca tumbado sobre su casilla; se supone que rueda hacia atrás tras aplastar a su oponente (no realices tirada alguna de Armadura por él, ya que el otro jugador habrá amortiguado su caída). Si el jugador ha empujado a su oponente antes de derribarlo, entonces deberá seguir al jugador antes de usar la habilidad. Aplastar no causa cambio de turno mientras el jugador que lo realice no tenga el balón.

Arma Secreta

(Extraordinaria)

Algunos jugadores están armados con equipo especial denominado "armas secretas". Aunque las reglas de Blood Bowl prohíben específicamente el uso de cualquier arma, el juego tiene una larga historia de equipos que han intentado emplear armas de algún tipo. Sin embargo, el uso de armas secretas es claramente ilegal, y los árbitros tienen la desagradable costumbre de expulsar a los jugadores que las utilizan. Una vez termine una entrada en la que el jugador haya participado en cualquier momento, el árbitro ordena que sea expulsado a la mazmorra para que se una a los jugadores a los que cogieron haciendo faltas durante el partido sin importar que el jugador estuviese todavía en el campo o no.

Atrapar

(Agilidad)

Un jugador con la habilidad Atrapar puede repetir la tirada para atrapar el balón si ha fallado la primera. También permite al jugador repetir la tirada si el balón cae al entregarlo a la mano o no consigue interceptar.

Bloquear Pase (General)

Un jugador con esta habilidad podrá mover hasta tres casillas cuándo un jugador del equipo contrario vaya a efectuar un pase. Este movimiento tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego, después de calcular la distancia del pase, pero antes de resolver los intentos de intercepción. El entrenador declara la ruta completa que realizará el jugador que debe terminar en una casilla legal que permita Bloquear el Pase. Una casilla legal que permita Bloquear Pase es aquella que permite al jugador colocarse en una posición adecuada para intentar la intercepción, o la casilla vacía a la cual se dirige el pase, o que el lanzador o el receptor queden dentro de su zona de defensa. El jugador **no podrá** dejar de moverse por la *ruta exacta* que declaró hasta que llegue a la última casilla, sea atrapado por unos Tentáculos, sea Derribado, o haya llegado a una casilla legal que permita Bloquear el Pase. El entrenador contrario no podrá cambiar de idea después de que el jugador que tiene esta habilidad haya efectuado su movimiento. Este movimiento especial es gratuito, y no afecta en absoluto la habilidad del jugador para moverse en el siguiente turno. Excepto por lo ya mencionado, el movimiento está sujeto a las reglas y habilidades habituales de movimiento y el jugador deberá esquivar a los jugadores contrarios para poder salir de sus zonas de defensa.

Bola con Cadena (Extraordinaria)

Los jugadores armados con una Bola con Cadena sólo pueden realizar acciones de Movimiento. Para moverse o ir A Por Ellos, coloca la plantilla de devolución del balón sobre el jugador apuntando a la parte inferior o superior del campo o hacia cualquiera de las dos bandas. Después tira un D6 y mueve al jugador a la casilla indicada; no será necesario esquivar al salir de una zona de defensa. Si el jugador acaba fuera del campo, será atacado por el público como cuándo se empuja a un jugador fuera del campo. Repite este proceso hasta que el jugador se quede sin movimiento (puedes ir A Por Ellos si así lo deseas). Si durante su Acción de movimiento el jugador entra en una casilla ocupada por un jugador contrario o aliado, el jugador realizará un placaje (¡incluso si tienen Apariencia Asquerosa!). Los jugadores Tumbados o Aturdidos son empujados y se realizará una tirada de Armadura para ver si resultan heridos, en lugar de realizar un placaje contra ellos. Si empuja a otro jugador, deberá ocupar la casilla que éste dejó y seguir con su movimiento como ya se ha descrito. Si el jugador con la Bola con Cadena resulta Derribado o queda Tumbado tira inmediatamente para heridas (no se requerirá tirada de Armadura). Los resultados de Aturdido en la tirada de Heridas se considerarán Inconscientes. Un jugador con Bola con Cadena puede utilizar la habilidad Apartar (como si realizase una Acción de Placar) cuándo realiza un placaje (¡sí es que la ha aprendido!). Un jugador con Bola con Cadena **jamás** puede utilizar las habilidades Placaje Heroico, Furia, Anticiparse, Saltar, Bloquear Pase o Perseguir.

Bombardero (Extraordinaria)

Un entrenador puede decidir que un Bombardero, que no se encuentre Tumbado o Aturdido, lance una bomba en vez de efectuar cualquier otra Acción. No cuenta como la Acción de Pase del equipo. La bomba se lanza siguiendo el mismo procedimiento que para lanzar el balón (incluido el efecto del Tiempo y el uso de Pase a lo Loco), a excepción de que el jugador no podrá moverse ni ponerse de pie antes de lanzar la bomba (¡necesita tiempo para prender la mecha!). Los pases interceptados con la bomba no causan cambio de turno. Los pases perdidos o cualquier explosión que lleven a un jugador del equipo activo a ser derribado se consideran cambio de turno. **Todas** las habilidades que pueden emplearse cuándo se pasa el balón pueden

emplearse cuándo se lanza una bomba. La bomba puede ser interceptada o atrapada, empleando las mismas reglas que al atrapar el balón en cuyo caso, el jugador que la ha atrapado tiene que lanzarla inmediatamente. Esta es una acción adicional que tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego. Un jugador que tenga el balón puede intentar atrapar o interceptar y lanzar una bomba. La bomba explota cuándo aterriza en una casilla vacía o se falla o se declina el intentar atraparla (las bombas no "rebotan"). Si la bomba resulta "balón perdido" explotará en la casilla del lanzador. Si la bomba cae en el público explotará sin efecto alguno. Cuándo la bomba por fin explota, cualquier jugador en la misma casilla que la bomba resulta Derribado y los jugadores de casillas adyacentes serán Derribados con un resultado de 4+. Los jugadores pueden resultar alcanzados por una bomba incluso si ya se encontraban Tumbados o Aturdidos y deberán ser tratados como si los acabasen de Derribar igualmente. Realiza tiradas de Armadura y Heridas por los jugadores a los que Derribó la bomba. Las lesiones causadas por una bomba no otorgan puntos de estrellato.

Brazos Adicionales (Mutación)

Un jugador con uno o más brazos adicionales puede sumar 1 a todos los resultados de sus tiradas para atrapar el balón, recogerlo del suelo o interceptar.

Brazo Fuerte (Fuerza)

El jugador puede sumar 1 al resultado del D6 cuándo realiza un Pase Corto, Pase Largo o Bomba Larga.

Cabeza Dura (Fuerza)

Este jugador trata las tiradas de 8 en la Tabla de heridas, después de que se hayan aplicado los modificadores, como un resultado de Aturdido en lugar de Inconsciente. Esta habilidad puede utilizarse incluso si el jugador está Tumbado o Aturdido.

Cabeza Hueca (Extraordinaria)

El jugador no sobresale por su inteligencia. Por ello, se debe tirar 1D6 después de declarar la acción que realizará el jugador, pero antes de realizarla. Con un resultado de 1 el jugador se quedará parado sin hacer nada, intentando recordar qué debía hacer. El jugador no podrá hacer nada durante el resto del turno y el equipo de ese jugador perderá la acción declarada este turno. (Así, si un jugador con Cabeza Hueca declara un movimiento de Penetración y saca un 1, el equipo no podrá declarar otra Penetración este turno). El jugador pierde su zona de defensa y no podrá atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje, o moverse voluntariamente hasta que consiga obtener 2+ al principio de una acción futura o hasta que termine la entrada.

Canijo (Extraordinaria)

Los jugadores canijos tienden a ser incluso más pequeños y enclenques que los jugadores Escurridizos. Para representar esto, el jugador puede añadir 1 a las tiradas de Esquivar que intente. Por otro lado, aunque los contrarios tienen que seguir esquivando para salir de las zonas de defensa de los jugadores canijos, son tan pequeños que no ejercen el modificador de -1 cuándo un contrario esquiva a cualquiera de sus zonas de defensa.

Carrera (Agilidad)

El jugador puede intentar moverse hasta tres casillas adicionales en vez de las dos habituales al realizar un movimiento de "A por Ellos" (ver página 20). Tendrá que efectuar la tirada para determinar si cae en cada casilla adicional a la que entre.

Cola Prensil (Mutación)

El jugador tiene una cola larga y gruesa que puede utilizar para zancadillear a los jugadores adversarios. Para representar esto, los jugadores adversarios deberán restar 1 al D6 cuándo estén intentando esquivar al jugador para salir de su zona de defensa.

Cuernos (Mutación)

Un jugador con cuernos puede utilizarlos para golpear a los jugadores adversarios. **Cuernos añade 1 a la Fuerza del jugador para cualquier placaje que haga durante una Acción de Penetración.**

Defensa (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad puede apoyar tanto en placajes que realicen sus compañeros como en aquellos que reciban sus compañeros, incluso si está en la zona de defensa de un jugador contrario. Esta habilidad no puede emplearse para apoyar una falta.

Degenerar (Extraordinaria)

Permanecer en el campo es difícil cuándo tu cuerpo está en descomposición y apenas se mantiene unido. Cuándo este jugador sufra un resultado de Lesión en la Tabla de heridas, tira dos veces en la Tabla de lesiones (ver página 27) y aplica ambos resultados. El jugador sólo se perderá un partido como resultado de sus lesiones, aunque obtenga dos resultados con este efecto. **Una tirada de Regenerar exitosa cura las dos lesiones.**

Dos Cabezas (Mutación)

Tener dos cabezas permite al jugador mirar hacia dónde va y, al mismo tiempo, a los oponentes que intentan impedirlo. Suma 1 a todas las tiradas para Esquivar llevadas a cabo por este jugador.

Echase a un Lado (Agilidad)

Un jugador con esta habilidad es un experto en apartarse del camino de sus atacantes. Para representar esta habilidad, **su** entrenador puede elegir a qué casilla se retirará cuándo sea empujado, en lugar del entrenador contrario. Además, el entrenador puede elegir cualquier casilla adyacente al jugador, no tan sólo las tres casillas especificadas en el diagrama de desplazamiento. Ten en cuenta que el entrenador puede elegir la casilla a la que es empujado, incluso si el jugador es empujado y derribado.

Echar Raíces (Extraordinaria)

Inmediatamente después de declarar una Acción con este jugador, tira un D6. Con un 2 o más el jugador podrá realizar la acción normalmente. Con un 1, el jugador "echa raíces" y su movimiento será considerado de 0 hasta que termine la entrada, quede tumbado o resulte derribado (y no, ¡no pueden intentar placarlo jugadores de su propio equipo para derribarlo!). Un jugador que haya Echado Raíces no puede Ir A Por Ellos, ser empujado por ninguna razón o utilizar cualquier habilidad que le permita moverse de la casilla en la que se encuentra o ser colocado tumbado. El jugador puede placar a jugadores adyacentes pero sin seguirlos como parte de una Acción de Placaje, pero si el jugador no supera la tirada de Echar Raíces y estaba realizando una Acción de Penetración no podrá placar ese turno (aunque podrá tirar para levantarse si estaba tumbado).

En Pie de un Salto (Agilidad)

Un jugador con esta habilidad puede reincorporarse rápidamente al juego. Si el jugador declara cualquier Acción que no sea una *Acción de Placaje* puede levantarse sin emplear los tres puntos de movimiento. El jugador puede también declarar una *Acción de Placaje* mientras se encuentra tumbado, lo que requiere una tirada de Agilidad de con un modificador de +2 para ver si puede realizar la acción. Una tirada exitosa permite al jugador levantarse gratuitamente y placar a un oponente adyacente. Una tirada fallida significa que la *Acción de Placaje* se pierde y el jugador no podrá levantarse.

Escurridizo (Extraordinaria)

El jugador es tan pequeño que es muy difícil atraparlo, ya que es capaz de pasar por debajo de los brazos extendidos de los contrarios que intentan agarrarlo y colarse entre sus piernas. Por otro lado, los jugadores Escurridizos son demasiado pequeños como para lanzar bien el balón. Para representar esto, los jugadores Escurridizos al efectuar las tiradas para Esquivar, pueden ignorar las zonas de defensa de las casillas a las que moverán (o sea, es como si siempre tuvieran un modificador final de +1 a Esquivar), pero deben restar 1 a la tirada cuando realizan un pase. Además, el jugador trata los resultados de 7 y 9 en la tabla de Heridas, después de aplicar los modificadores, como Inconsciente y Contusión (ver tabla de Lesiones en la página 19) respectivamente, en lugar de sus resultados habituales. Los jugadores escurridizos equipados con un Arma Secreta no podrán ignorar las zonas de defensa contrarias, pero sufrirán las penalizaciones.

Esquivar (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Esquivar está acostumbrado a zafarse de oponentes y podrá repetir la tirada de esquivar al intentar salir de la zona de defensa de un jugador contrario. Sin embargo, el jugador sólo podrá repetir una tirada de esquivar por turno de equipo. Además, la habilidad Esquivar, si se emplea, afecta al resultado de los dados de Placaje, tal y como se describe en la Reglas de Placaje.

Estacas (Extraordinaria)

El jugador está armado con unas estacas especiales que están bendecidas para causar un daño adicional a los No Muertos y a aquéllos que trabajan para ellos. El jugador puede añadir 1 a la tirada de Armadura cuándo realice un ataque con Puñal contra el Conde Luthor von Drakenborg o cualquier jugador que juegue para Khemri, Nigromantes, No Muertos o Vampiros.

Favorito del Público (Extraordinaria)

Los hinchas adoran tanto ver a este jugador sobre el terreno de juego que incluso los hinchas contrarios animan a tu equipo. Si este jugador se encuentra en el campo, tu equipo recibe un +1 adicional al modificador de FAMA (ver página 18) para cualquier resultado de la Tabla de patada inicial, pero no para la tirada de recaudación.

Forcejeo (General)

El jugador está especialmente entrenado en técnicas de lucha. El jugador podrá emplear la habilidad Forcejeo cuándo plaque o sea placado y se elija como resultado "Ambos Derribados" en los dados de Placaje por cualquiera de los dos entrenadores. En lugar de aplicarse el resultado "Ambos Derribados", ambos jugadores se enzarzan en el suelo. Ambos jugadores se ponen en el suelo Tumbados en sus respectivas casillas aunque alguno o ambos tengan la habilidad Placar. No hagas tiradas de Armadura por ninguno de los dos. El uso de esta habilidad no causa cambio de turno a menos que el jugador activo tuviese el balón.

Furia (General)

Un jugador con esta habilidad es un sangriento psicópata que ataca a sus oponentes con una rabia incontrolable. A menos que se indique lo contrario, esta habilidad deberá emplearse siempre. Cuando realice un placaje, un jugador con esta habilidad siempre seguirá si puede. Si obtiene un resultado de "Empujado" o "Defensor Cede", el jugador tiene que realizar inmediatamente un nuevo placaje contra el oponente siempre y cuando permanezcan de pie y adyacentes. Si le es posible, el jugador también seguirá este segundo placaje. Si el jugador con Furia está realizando una acción de Penetración deberá hacer el segundo placaje a menos que no tenga más movimiento y no pueda ir A Por Ellos de nuevo.

Garra / Garras (Mutación)

Un jugador con esta habilidad ha sido bendecido con una gran pinza o garras o afilados espolones que hacen las armaduras inútiles. Cuando derribe a un oponente como resultado de un placaje, cualquier tirada de Armadura de 8 o más después de modificar, pasará automáticamente la armadura.

Golpe Mortífero (Fuerza)

Suma 1 a los chequeos contra Armadura o para determinar las Heridas causadas por un jugador con esta habilidad cuando un oponente sea Derribado por este jugador durante un Placaje. Tan sólo puede ser utilizada para modificar una de las tiradas, así que si decides emplear Golpe Mortífero para modificar la tirada de Armadura no podrás modificar la tirada de Heridas.

Juego Sucio (General)

Un jugador con esta habilidad ha entrenado a conciencia durante mucho tiempo para aprender todas las formas de juego sucio conocidas. Añade 1 a cualquier tirada de Armadura o de Heridas hecha por un jugador con esta habilidad cuando realice una Falta como parte de una *Acción de Falta*. Ten en cuenta que tan sólo puedes modificar una de las tiradas de dado, así que si decides emplear Juego Sucio para modificar la tirada de Armadura, no podrás modificar también la tirada de Heridas.

Juggernaut (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad es virtualmente imparable una vez comienza a moverse. Si el jugador realiza una Acción de Penetración, los jugadores contrarios no podrán emplear sus habilidades Zafarse, Mantenerse Firme o Forcejeo contra sus placajes y puede tratar el resultado "Ambos Derribados" como si hubiese obtenido un resultado de "Empujado" en el dado de Placaje.

Lanzar Compañero de Equipo (Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad tiene la capacidad de lanzar a uno de sus compañeros de equipo en lugar del balón. (¡Esto incluye el balón si el jugador lanzado lo tiene en su posesión!). El jugador lanzador debe terminar el movimiento de la *Acción de Pase* adyacente al compañero de equipo que desea lanzar, el cual deberá tener Agilidad Felina y encontrarse de pie. El pase se resuelve exactamente igual que si el jugador lanzador hiciese un pase, salvo que el jugador debe restar 1 al D6 cuando pase al jugador y las distancias "Bomba Larga" y "Pase Largo" no son posibles. Además los pases precisos cuentan como pases imprecisos, por esto desvía al jugador tres casillas, ya que los jugadores son más pesados y más difíciles de lanzar que el balón. El jugador lanzado no puede ser interceptado. Un compañero de equipo que resulte "Balón Perdido" caerá en la casilla que ocupaba originalmente. Si el jugador lanzado cae fuera del campo será golpeado por el público de la misma manera que un jugador que es empujado al público. Si la casilla

final sobre la que se desvía está ocupada por otro jugador, trata al jugador que se encontraba en ella como Derribado y tira su Armadura (incluso si ya estaba Tumbado o Aturdido) y entonces se desviará una casilla más. Si el jugador lanzado vuelve a caer sobre otro jugador, continúa desviándolo hasta que caiga en una casilla vacía o fuera del campo (es decir, no puede aterrizar sobre más de un jugador). Mira la descripción de Agilidad Felina para ver si el jugador aterriza sobre sus pies ¡o cabeza abajo sobre sus maltrechos huesos!

Líder (Pase)

El jugador es un líder nato y organiza al resto del equipo desde la retaguardia mientras se prepara para lanzar el balón. Un equipo con uno o más jugadores con la habilidad Líder permite al entrenador utilizar una única ficha de segunda oportunidad de líder al inicio del encuentro y en la media parte, después de las tiradas de Gran Chef Halfling. Esta ficha puede utilizarse exactamente de la misma forma que las fichas de segunda oportunidad de equipo, pero tan sólo podrá utilizarse si el jugador con la habilidad Líder está sobre el terreno de juego (de pie o en el suelo) en el momento de utilizar la ficha. La segunda oportunidad de líder puede emplearse durante la prórroga si no se utilizó, pero el equipo no recibe una nueva segunda oportunidad de líder al inicio de la prórroga.



Mano Grande (Mutación)

Una de las manos del jugador ha crecido hasta ser monstruosamente grande, pero todavía es completamente funcional. El jugador puede ignorar los modificadores por zonas de defensa contrarias o por Lluvioso cuando intenta recoger el balón del suelo.

Manos Seguras (General)

Un jugador con la habilidad Manos Seguras puede repetir el D6 si falla un intento de recoger el balón del suelo. Además, si un jugador contrario tiene la habilidad Robar Balón, no podrá usarla contra un jugador con la habilidad Manos Seguras.

Mantenerse Firme (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad puede elegir no ser empujado como resultado de un Placaje. Puede ignorar los resultados "Empujado" y los resultados que derriben al jugador siempre lo derribarán en la misma casilla en la que se encuentre. Si un jugador es empujado contra un jugador con Mantenerse Firme, ninguno de los dos jugadores se moverá.

Mirada Hipnótica (Extraordinaria)

El jugador tiene una poderosa habilidad telepática, que puede utilizar para dejar a un jugador rival completamente inmóvil. El jugador puede utilizar la Mirada Hipnótica al final de su *Acción de Movimiento* contra un jugador contrario en una casilla adyacente. Realiza una tirada de Agilidad por el jugador con mirada hipnótica, con un modificador de -1 por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador y no sea la de la víctima. Si la tirada de agilidad resulta exitosa, la víctima queda hipnotizada y pierde su zona de defensa y no podrá atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje o moverse voluntariamente hasta el inicio de su siguiente acción o fin de la entrada. Si la tirada de Agilidad no resulta exitosa, la mirada hipnótica no tendrá efecto.

Nervios de Acero (Pase)

El jugador puede ignorar los modificadores por zonas de defensa contrarias al intentar efectuar un Pase, Atrapar o Interceptar.

Pasar (Pase)

Un jugador con la habilidad Pasar puede repetir la tirada de D6 si realiza un pase fallido o impreciso.

Pase a lo Loco (Pase)

El jugador puede lanzar el balón a cualquier casilla del terreno de juego, sin importar la distancia: no se utiliza la regla de pases. Si el jugador obtiene un resultado de 1, habrá fallado el pase y el balón rebotará una vez desde la casilla del lanzador. Si se obtiene un resultado de 2 a 6, el jugador habrá efectuado el pase. El Pase a lo Loco no puede ser interceptado, pero nunca es un pase completo: el balón automáticamente falla y se desvía tres casillas. Ten en cuenta que si tienes suerte, el balón puede rebotar de forma que vuelva a la casilla objetivo del pase. Esta habilidad no puede ser utilizada con la tirada de Tiempo: Ventisca o combinada con la habilidad Lanzar Compañero de Equipo.

Pase Precipitado (Pase)

Esta habilidad permite al jugador efectuar un Pase Rápido cuándo un jugador contrario declare que lo va a placar, pudiendo así librarse del balón antes de ser placado. El pase debe resolverse mediante el procedimiento habitual antes de que el jugador del equipo contrario resuelva su placaje. Deben aplicarse las reglas de pase, con la excepción de que ningún equipo sufre un cambio de turno a causa del resultado de este pase, sea cual sea, **y de que no se puede usar Interceptar Pase**. Después de que se resuelva el pase, tu oponente realiza el placaje y sigue adelante con su turno. Pase Precipitado no puede usarse en el segundo placaje de oponente con la habilidad Furia o en combinación con las habilidades Bombardero o Lanzar Compañero de Equipo.

Pase Seguro (Pase)

El jugador es un experto lanzando el balón de tal forma que hace incluso más difícil a cualquier oponente interceptarlo. Si un pase realizado por este jugador es interceptado, entonces el jugador con Pase Seguro puede hacer una tirada de Agilidad sin modificar. Si tiene éxito la intercepción queda anulada y la secuencia de pase continuará con normalidad. Además, si este jugador obtiene un resultado de "balón perdido" al hacer un pase con el balón (no una bomba o compañero de equipo) con cualquier otro resultado que no sea un 1 sin modificar, se las arreglará para mantener el balón en posesión en lugar de perderlo y su equipo no sufrirá un cambio de turno.

Patada (General)

El jugador es un experto al patear el balón y puede calcular la patada con gran precisión. Para poder utilizar esta habilidad, el jugador debe hallarse en el terreno de juego cuándo su equipo efectúe la patada inicial. El jugador no podrá situarse ni en las zonas anchas ni en la línea de defensa. En caso de cumplirse todas estas condiciones, el jugador podrá efectuar la patada inicial. Debido a que su patada es tan precisa, *puedes elegir* dividir el número de casillas que rebota el balón entre dos, redondeando las fracciones hacia abajo (es decir: 1 = 0, 2 ó 3 = 1, 4 ó 5 = 2, 6 = 3).

Perseguir (General)

El jugador puede usar esta habilidad cada vez que un jugador contrario salga de una de sus zonas de defensa por cualquier razón. **El jugador contrario tira 2D6, suma el movimiento de su jugador y resta el movimiento del jugador con Perseguir. Si el resultado es 7 o menos, el jugador con Perseguir puede moverse a la casilla que deja libre el otro jugador. No tiene que hacer ninguna tirada de Esquivar para este movimiento y no tiene ningún efecto en su Movimiento del turno siguiente. Si el resultado es 8 o más, el jugador contrario**

ha conseguido escapar del jugador con Perseguir y el jugador con Perseguir se queda donde estaba. Un jugador puede hacer cualquier número de movimientos por turno usando Perseguir. Si un jugador abandona la zona de defensa de más de un jugador contrario con Perseguir, solo uno de ellos puede usar Perseguir.

Piernas Muy Largas (Mutación)

El jugador puede añadir 1 a la tirada de D6 cada vez que intente interceptar o utilice la habilidad Saltar. Además, la habilidad Pase Seguro no puede emplearse en las intercepciones realizadas por este jugador.

Pies Firmes (Agilidad)

El jugador puede repetir el D6 si resulta derribado mientras está intentando ir "A Por Ellos" (ver página 20). Un jugador sólo puede utilizar la habilidad Pies Firmes una vez por turno.

Placaje Defensivo (General)

Esta habilidad niega a los jugadores adversarios, situados en su zona de defensa, la posibilidad de utilizar su habilidad Esquivar al intentar salir de la zona de defensa de un jugador, o en caso de ser placado por el jugador que cuenta con esta habilidad.

Placaje Heroico (Agilidad)

El jugador puede utilizar esta habilidad si un jugador contrario trata de salir de su zona de defensa. Armadura ni de Heridas. El jugador contrario deberá restar 2 a su tirada de Esquivar por abandonar la zona de defensa del jugador. Si un jugador trata de abandonar la zona de defensa de varios jugadores que tengan la habilidad Placaje Heroico, tan sólo uno de los jugadores podrá utilizar la habilidad. Placaje Heroico puede ser utilizado en una tirada repetida de esquivar si no se declaró su uso en la primera tirada de esquivar. Una vez se resuelva la esquivar pero antes de realizar la tirada de armadura del oponente (de ser necesario) coloca al jugador con placaje heroico Tumbado en la casilla abandonada por el jugador contrario, pero no hagas tirada de armadura o heridas por él.

Placaje Múltiple (Fuerza)

Al inicio de una *Acción de Placaje*, un jugador que se encuentre adyacente al menos a dos oponentes puede elegir placar a dos de ellos. Haz cada placaje en tu turno normalmente salvo que la fuerza de cada jugador defensor aumenta en 2. El jugador no puede seguir ninguno de los placajes cuándo emplee esta habilidad, así que Placaje Múltiple puede utilizarse en lugar de emplear Furia, pero no se pueden combinar ambas habilidades. Para poder realizar el segundo placaje, el jugador debe permanecer de pie después de haber realizado el primero.

Placar (General)

Un jugador con la habilidad Placar es diestro a la hora de derribar jugadores contrarios. La habilidad de Placar, si se usa, afecta a los resultados obtenidos en los dados de Placaje, tal y como se explica en las Reglas de Placaje.

Precisión (Pase)

El jugador puede añadir 1 al resultado del dado cuándo pase el balón.

Presencia Perturbadora (Mutación)

El aspecto del jugador es muy perturbador ya sea por causa de una enorme nube de moscas, expulse almizcle soporífero, un aura de caos aleatorio, frío intenso o una feromona que cause miedo y pánico. Al margen de la naturaleza de esta mutación, cualquier jugador debe restar 1 al D6 cuándo pase, intercepte o

atrape por cada jugador contrario con Presencia Perturbadora que se encuentre a tres casillas de él incluso si el jugador con Presencia Perturbadora se encuentra Tumbado o Aturdido.

Profesional (General)

Un jugador con esta habilidad es un curtido veterano. Los demás jugadores de Blood Bowl denominan a estos jugadores como Profesionales, ya que raramente cometen un error, si es que alguna vez cometen alguno. Una vez por turno, un jugador Profesional puede repetir cualquier tirada que efectúe, salvo las de Armadura, Heridas, o Lesión, incluso si está Tumbado o Aturdido. Sin embargo, antes de repetir la tirada, su entrenador debe tirar un dado. Si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, puede repetir la tirada. Si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, deberá aplicarse el primer resultado y no podrá repetirse la tirada ni con una habilidad, ni con una segunda oportunidad de equipo; sin embargo puedes repetir la tirada de Profesional con una segunda oportunidad de equipo.

Puñal (Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad está armado con algo útil a la hora de apuñalar, cortar o rajar a un contrario, como colmillos afilados o una fiel daga. El jugador puede atacar a un oponente apuñalándolo en lugar de realizar un placaje contra él. Haz una tirada sin modificadores contra la Armadura de la víctima. Si el resultado es menor o igual que la Armadura de la víctima entonces no tendrá efecto alguno. Si el resultado supera el valor de Armadura de la víctima, habrá resultado herida y deberá realizarse una tirada de heridas. La tirada de heridas ignorará todos los modificadores aplicables, incluyendo los de Heridas Permanentes y Escurridizo. Si esta habilidad se emplea como parte de una *Acción de Penetración*, el jugador no podrá seguir moviendo después de utilizarla. Las lesiones causadas por un apuñalamiento no otorgan Puntos de Estrellato.

Putrefacción de Nurgle (Extraordinaria)

Este jugador tiene una horrible enfermedad infecciosa que se extiende cuándo mata a un jugador durante una *Acción de Placaje*, *Penetración* o *Falta*. En lugar de morir de verdad, el jugador queda infectado y se transforma en un Putrefacto novato. Para poder hacer esto, el oponente debe haberlo borrarlo de la hoja de equipo durante el paso 2.1 de la Secuencia Posterior al encuentro, su Fuerza no puede ser mayor que 4 y no puede tener las habilidades Degeneración, Regeneración o Escurridizo. El nuevo Putrefacto puede ser incluido gratuitamente en el equipo de Nurgle durante el paso 6 de Actualizar la hoja de equipo (ver página 29) si el equipo tiene espacio para él. Este nuevo Putrefacto cuenta con todo su valor a la hora de calcular el valor del equipo de Nurgle.

Rastrero (Agilidad)

El jugador tiene la habilidad y rapidez necesarias para patear a un oponente en el suelo sin atraer la atención del árbitro, a no ser que escuche cómo se parte la armadura. Al realizar una *Acción de Falta*, un jugador con esta habilidad no será expulsado por obtener dobles en la tirada de Armadura a menos que supere la Armadura.

Realmente Estúpido (Extraordinaria)

El jugador es sin duda una de las criaturas más estúpidas que haya pisado un campo de Blood Bowl (¡Qué considerando el Cl de la mayor parte de los jugadores, es decir mucho!). Por ello debes tirar 1D6 después de declarar la acción que realizará el jugador, pero antes de realizarla. Si hay uno o más jugadores de su mismo equipo de pie adyacentes al jugador Realmente Estúpido y no son también Realmente Estúpidos, añade 2 a la

tirada de dado. Con un resultado de 1-3 el jugador se quedará sin hacer nada, intentando recordar lo que debía hacer. El jugador no podrá hacer nada más durante el turno y el equipo perderá la acción que había declarado durante ese turno (así que, si un jugador Realmente Estúpido declara una Acción de Penetración y saca un 1, el equipo no podrá declarar otra Acción de Penetración este turno). El jugador pierde su zona de defensa y no podrá interceptar, pasar o atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje, o moverse voluntariamente hasta que consiga superar una tirada de Realmente Estúpido al principio de una acción futura o termine la entrada.

Recepción Heroica (Agilidad)

El jugador es extraordinario a la hora de estirarse y alcanzar balones a los que otros no llegan. **El jugador puede sumar 1 a cualquier tirada para atrapar un pase preciso lanzado a su casilla.** Además, el jugador puede intentar atrapar cualquier pase, patada inicial o devolución del público pero no balones que rebotan, que aterrice en una de sus zonas de defensa como si hubiera aterrizado en su propia casilla, sin abandonar la casilla en la que se encuentra. **Un fallo al atrapar hará que el balón rebote desde la casilla del jugador con Recepción Heroica.** Si hay dos o más jugadores intentando utilizar esta habilidad, entonces se obstaculizarán y ninguno de los dos podrá utilizar la habilidad.

Regeneración (Extraordinaria)

Si el jugador sufre un resultado de Lesión en la tabla de Heridas, tira 1D6 para regenerar después de tirar en la tabla de Lesiones y después de cualquier tirada de Médico, de realizarse. Con un resultado de 1-3, el jugador sufrirá el resultado de la herida. Con uno de 4-6, el jugador curará la herida después de un corto período de tiempo para "reorganizarse" a sí mismo y se coloca en la zona de Reservas. Las tiradas de Regeneración no pueden repetirse. Recuerda que los jugadores contrarios seguirán ganando Puntos de Estrellato normalmente por causar una Lesión a un jugador con esta habilidad, aunque el resultado no afecte al jugador de la forma normal.

Robar Balón (General)

Cuándo un jugador con esta habilidad placa a un oponente que tenga el balón, sacar un resultado de "Empujado" o el "Defensor Cede" hará que el jugador oponente suelte el balón en la casilla a la que es empujado, incluso si el jugador contrario no resulta derribado.

Saltar (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Saltar puede intentar saltar a cualquier casilla vacía, a 2 casillas de distancia como máximo, aunque tenga que pasar sobre una casilla ocupada por un jugador de cualquier equipo. Saltar le cuesta al jugador dos puntos de Movimiento. Para efectuar el salto, mueve al jugador a una casilla vacía a 1 ó 2 casillas de distancia de su casilla actual y efectúa una tirada de Agilidad. No se aplican modificadores a esta tirada de D6 a menos que el jugador tenga Piernas Muy Largas. El jugador no tiene que esquivar para abandonar la casilla en la que estaba. Si el jugador supera la tirada, podrá saltar sin ningún problema y seguir moviéndose. Si falla la tirada de Agilidad caerá al suelo en la casilla a la que estaba intentando saltar. **El entrenador contrario efectuará una tirada contra Armadura para determinar si ha resultado herido. Un jugador sólo puede utilizar la habilidad Saltar una vez por Acción.**

Sed de Sangre (Extraordinaria)

Los Vampiros deben, de vez en cuándo, alimentarse de la sangre de los vivos. A causa de esto, tira 1D6 cada vez que declares una Acción con un Vampiro. Con un resultado de 2+, el jugador podrá seguir realizando la Acción normalmente. Con un 1, el Vampiro debe alimentarse de un Siervo de su equipo o de un espectador. El Vampiro puede continuar con la Acción que había declarado o, si había declarado una Acción de Placaje, hacer una Acción de Movimiento en su lugar. De cualquier modo, al final de la Acción declarada, pero antes de hacer un Pase, una entrega en mano, o de marcar un TD, el Vampiro debe alimentarse. Si se encuentra de pie y adyacente a uno o varios Siervos de su equipo (que estén de pie, tumbados o aturdidos), entonces elige uno de ellos para morderlo y haz una tirada de heridas contra el Siervo considerando cualquier resultado de Lesion como Herido Leve. La herida no causa cambio de turno a no ser que el Siervo llevara el balón. Una vez que el Vampiro ha mordido al siervo, puede terminar su Acción. No conseguir morder a un Siervo causa un Cambio de Turno y el Vampiro debe alimentarse de un espectador. Mueve al Vampiro a la casilla de suplentes si aún continuaba en el campo. Si llevaba el balón, éste rebota desde la casilla en la que estaba el Vampiro cuando fue retirado del campo y no anotará un TD aunque estuviera en la zona de TD adversaria.

Siempre Hambriento (Extraordinaria)

El jugador siempre se encuentra ferozmente hambriento ¡y podría comerse cualquier cosa! Por ello, cada vez que el jugador use la habilidad Lanzar compañero de Equipo, tira 1D6 después de que halla terminado de moverse, pero antes de lanzar al jugador. Si el resultado es un 1, tratará de comerse al desafortunado compañero de equipo. Tira 1D6 otra vez, un segundo 1 indicará que ha conseguido engullir al jugador, lo que lo matará sin posibilidad de salvarse (no se puede emplear ni Médico, ni Regenerar ni ninguna otra cosa). Si el jugador llevaba el balón, rebotará desde la casilla del jugador lanzado. Si el resultado es de 2 a 6, el jugador consigue liberarse y la acción se tratará como si fuese un "balón perdido" del jugador. Resuelve el "balón perdido" de manera normal con el jugador con la habilidad Agilidad Felina.

Sierra Mecánica (Extraordinaria)

Un jugador armado con una sierra mecánica tiene que atacar con ella en lugar de realizar un placaje cuándo realiza una Acción de Placaje o de Penetración. Cuándo se emplea la sierra mecánica para realizar un ataque, tira un D6 en lugar del dado de Placaje. Con un resultado de 2 o más la sierra mecánica golpea al jugador pero con un resultado de 1 rebota y ¡en lugar de eso golpea a su portador! Realiza una tirada de Armadura por el jugador que resulte golpeado por la motosierra, añadiendo 3 al resultado. Si la tirada supera la armadura de la víctima, el jugador resulta Derribado y herido; tira en la tabla de Heridas. Si la tirada no consigue superar la armadura de la víctima, el ataque no tendrá efecto. Un jugador armado con una sierra mecánica puede realizar una Acción de Falta y añadir 3 a la tirada de Armadura, pero debe tirar por si rebota como se describe más atrás. Una Sierra Mecánica en funcionamiento es algo muy peligroso, así que si un jugador que tenga una sierra mecánica resulta Derribado por cualquier razón, el entrenador contrario podrá añadir 3 a su tirada de Armadura para ver si el jugador resulta herido. Sin embargo, placar a un jugador con una sierra mecánica es igualmente peligroso, si un oponente se derriba a sí mismo al placar a un jugador con sierra mecánica se añade 3 a su tirada de armadura. Esta habilidad sólo puede emplearse una vez por turno (p.ej.: no puede emplearse con Furia o Placaje Múltiple) y si se utiliza como parte de una Acción de Penetración, el jugador no podrá seguir moviendo tras

emplearla. Las lesiones causadas por una Sierra Mecánica no otorgan Puntos de Estrellato.

Sin Manos (Extraordinaria)

El jugador es incapaz de recoger, interceptar o llevar el balón y fallará cualquier tirada de atrapar automáticamente, ya sea porque literalmente no tenga manos o porque las tenga ocupadas. Si intenta recoger el balón del suelo, rebotará y se producirá un cambio de turno si es el turno de su equipo.

Solitario (Extraordinaria)

Los solitarios, debido a la inexperiencia, arrogancia, ferocidad animal o simple estupidez, no juegan bien con el resto del equipo. Como resultado, los Solitarios no pueden emplear segundas oportunidades de equipo a menos que primero obtengan un 4+ en un D6. Con un resultado de 1-3 el resultado original se mantiene y la segunda oportunidad se pierde (se usa).

Tentáculos (Mutación)

El jugador puede utilizar esta habilidad cuando un jugador contrario trate de abandonar su zona de defensa. El jugador contrario tira 2D6, suma la Fuerza de su jugador y resta la fuerza del jugador con Tentáculos. Si el resultado es 5 o menos, entonces el jugador que está actuando no puede moverse y su Acción termina. Si un jugador abandona la zona de defensa de varios jugadores con esta habilidad, tan sólo uno de ellos podrá intentar agarrarlo con sus tentáculos.

Zafarse (General)

Este jugador es muy hábil deshaciéndose de los posibles atacantes. Los jugadores contrarios no podrán seguir los placajes que se hagan contra este jugador incluso si el jugador con Zafarse resulta Derribado. El jugador contrario podrá seguir moviéndose después de realizar el placaje si ha declarado una Acción de Penetración.

★ CATEGORIAS DE LAS HABILIDADES ★			
GENERAL		AGILIDAD	
Agallas	Patada	Atrapar	Pies Firmes
Anticiparse	Perseguir	Carrera	Placaje Heroico
Bloquear Pase	Placaje Defensivo	Echarse a un Lado	Rastrero
Furia	Placar	En Pie de un Salto	Recepción Heroica
Forcejeo	Profesional	Esquivar	Saltar
Juego Sucio	Robar Balón		
Manos Seguras	Zafarse		
PASE		FUERZA	
Nervios de Acero	Pase Seguro	Abrirse Paso	Defensa
Pasar	Precisión	Aplastar	Golpe Mortífero
Pase a lo Loco	Líder	Apartar	Juggernaut
Pase Precipitado		Brazo Fuerte	Mantenerse Firme
		Cabeza Dura	Placaje Múltiple
MUTACIÓN			
Apariencia Asquerosa	Dos Cabezas	Piernas Muy Largas	
Brazos Adicionales	Garra/Garras	Presencia Perturbadora	
Cola Prensil	Mano Grande	Tentáculos	
Cuernos			
EXTRAORDINARIA			
Agilidad Felina	Echar Raíces	Putrefacción de Nurgle	
Animal Salvaje	Escurridizo	Realmente Estúpido	
Animosidad	Estacas	Regenerar	
Arma Secreta	Favorito del Público	Sed de Sangre	
Bola con Cadena	Lanzar Compañero de	Siempre Hambriento	
Bombardero	Equipo	Sierra Mecánica	
Cabeza Hueca	Mirada Hipnótica	Sin Manos	
Canijo	Puñal	Solitario	
Degenerar			

DESCRIPCIÓN DE LOS INCENTIVOS

0-2 Chicas Bloodweiser: Compras un barril de la cerveza mágica Bloodweiser extraespecial por 50.000 monedas de oro y una adorable chica se la sirve a tus jugadores al inicio de cada entrada. La combinación de la cerveza y la joven sirviéndola provoca que por cada compra de este incentivo, los jugadores de tu equipo obtengan, durante este partido, un modificador de +1 a sus tiradas para recuperarse desde Inconscientes.

0-3 Sobornos: Los equipos de Goblins pueden comprar los sobornos por 50.000 monedas de oro; los demás equipos pueden comprar un soborno por 100.000 monedas de oro. Cada soborno permite al equipo intentar ignorar una expulsión provocada por un jugador que haya cometido una falta o evitar que un jugador armado con un arma secreta sea desterrado del encuentro. Tira un D6: Con un resultado de 2-6 el soborno funciona (evitando un cambio de turno si el jugador iba a ser expulsado por la falta), pero con un 1 el soborno se pierde y ¡la expulsión se lleva a cabo! Cada soborno puede usarse una vez por encuentro, pero puede emplearse más de un soborno por cada expulsión.

0-4 Entrenamiento adicional: Cada sesión de entrenamiento adicional cuesta 100.000 monedas de oro y permite al equipo tener una segunda oportunidad de equipo adicional que sólo se puede usar este partido.

0-1 Gran Chef Halfling: Los equipos Halfling pueden contratar a un Gran Chef Halfling por 100.000 monedas de oro; cualquier otro equipo puede contratarlo por 300.000 monedas. Tira 3D6 al inicio de cada parte para ver cuál es el efecto de su cocina sobre el equipo. Por cada dado con un resultado de 4 o más, el equipo está tan inspirado que gana una segunda oportunidad de equipo, además, el equipo adversario está tan distraído por el fantástico aroma de la comida que proviene del banquillo contrario que pierde una segunda oportunidad de equipo (pero sólo si tienen alguna que puedan perder).

0-1 Igor: Cualquier equipo que no pueda comprar permanente un Médico puede contratar un Igor por 100.000 monedas de oro para ayudar al equipo. Un Igor es un maestro de la costura sobre carne putrefacta, conectar fémures con caderas, reponer vendajes funerarios y demás. Literalmente, puede hacer que los chicos vuelvan a arrastrarse al campo. Un Igor puede usarse una vez por partido para repetir una tirada de Regenerar fallada por un jugador.

★ ★ ★ ¿Sabías que...?

El premio al peor jugador de todos los tiempos según la revista Spike! Es para "Speccy" McGime de los Tipejos Malvados, uno de esos cretinos verdaderamente incompetentes que el Blood Bowl necesita para seguir en máxima audiencia. Speccy jugó durante una sola temporada (2488-2489) pero durante ese año se las arregló para dejar caer el balón 30 veces, con una media de dos balones perdidos por partido. El mejor momento de Speccy, sin embargo, fue en su partido final contra los Campeones de la Muerte cuando consiguió dejar caer el balón nueve veces antes de ser detenido (y se rumorea que despedazado) por el entrenador de los Tipejos, Bargull Muertealigazos. Cuando le preguntaron sobre la salida del equipo de Speccy, el entrenador Muertealigazos dijo: "Ze lo merezía, así que lo zaqué tirando de zuz tripez".

Aunque los rumores sobre el fallecimiento de Speccy parecen haber sido exagerados y los verdaderos "connoisseurs" de las tácticas de carrera podrán ver de nuevo la "habilidad" de Speccy en el terreno de juego. Un periodista encubierto descubrió que lo que de verdad pasó al final del partido contra los Campeones fue que Muertealigazos recibió 20.000 monedas de oro de los Merodeadores de Middenheim por Speccy... para que jugara en las Estrellas del Caos.

Mercenarios ilimitados: Por cada jugador en plantilla de un equipo hay docenas de jugadores independientes que juegan un partido con un equipo y se marchan. Son las estrellas que se han quedado a medio camino y de las que se han desecho los equipos en quiebra. Un Mercenario cuesta 30.000 monedas más que un jugador normal de su posición. Por ejemplo, alquilar un Línea Humano Mercenario para un partido costaría 80.000 monedas de oro. Los límites normales respecto a las posiciones en cada equipo también se aplican a los Mercenarios (así que no son realmente ilimitados). De todas formas, los jugadores que se pierden el partido debido a una lesión no cuentan para este límite, así que puedes emplear Mercenarios para reemplazar a estos jugadores si así lo deseas. Todos los Mercenarios tienen la habilidad Solitario ya que no están habituados a jugar con el resto del equipo. Además, puedes añadir una habilidad adicional al Mercenario de entre las habilidades disponibles con una tirada Normal por un coste adicional de 50.000 monedas de oro. Por ejemplo, un Línea Humano Mercenario puede obtener, si se desea, Placaje Defensivo por un coste total de 130.000 para contratarlo este partido. Los Mercenarios no pueden obtener Puntos de Estrellato aparte del MJE del encuentro y nunca pueden ganar nuevas habilidades.



0-2 Jugadores Estrella: Los jugadores estrella son los héroes de los campos de Blood Bowl, los más ingeniosos y con más talento en este deporte. Cada Jugador Estrella tiene su propio conjunto de habilidades y cada uno es diferente, destacando del resto de jugadores de la liga gracias a sus habilidades únicas y el talento que poseen (ver páginas 53 y 54 para las características y habilidades de los Jugadores Estrella). Los Jugadores Estrella actúan como agentes libres, jugando un único partido con los equipos que pueden pagar sus altos honorarios (y a los que les interesa ayudar en primer lugar), marchándose después a jugar con otro equipo. Puedes alquilar hasta dos Jugadores Estrella que tengan permitido jugar con tu equipo. A no ser que el comisario de tu liga decida lo contrario, las muertes y heridas permanentes en los Jugadores Estrella desaparecen al final del encuentro. Los Jugadores Estrella no pueden hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores. De todas formas, los jugadores que se pierden el partido por lesión no cuentan a la hora de calcular el límite, así que, si tú quieres, puedes usar a los Jugadores Estrella para sustituir a tus jugadores lesionados. Es posible (aunque raro) que ambos equipos alquilen el mismo Jugador Estrella. Si esto ocurre, ninguno de los equipos puede usarlo ¡Y se queda con el dinero de ambos equipos! Los Jugadores Estrella nunca pueden ganar Puntos de Estrellato más allá del MJE del partido. Los Jugadores Estrella nunca pueden obtener nuevas habilidades. Finalmente, los médicos comprados/alquilados o un Igor no pueden usarse nunca con los Jugadores Estrella. Los Jugadores Estrella poseen sus entrenadores y médicos personales que viajan junto a ellos para curarlos de cualquier lesión (incluida la muerte) y para mantenerse en forma para el siguiente partido y por tanto no usará el médico amateur de tu equipo.

0-2 Médicos ambulantes: Cualquier equipo puede alquilar uno o dos médicos ambulantes para ayudar al equipo durante el partido por 100.000 monedas de oro si tu equipo tiene permitido comprar un Médico de manera permanente. Habitualmente estos Médicos son poderosos sacerdotes de la deidad local. Si bien nunca dejarían que un equipo de Blood Bowl les contratase de forma permanente, son conocidos por ayudar a los equipos para un único partido a cambio de una generosa donación para su causa. Las reglas para los médicos ambulantes son idénticas a las reglas de los Médicos comprados que aparecen en la página 17. Solo se puede usar un Médico para repetir cada tirada de Lesión.

0-1 Hechicero: Puedes alquilar un Hechicero para ayudar a tu equipo durante este partido por 150.000 monedas de oro. Las reglas para los Hechiceros se muestran a continuación.

★ ★ ★ **¿Sabías que...?**

Antes de que los Colegios de Magia regulasen la limitación de Hechiceros ayudando a un equipo, los partidos estaban saturados de magia. ¿Quién olvida el infame Incidente de 2472 cuando un hechizo fuera de control hizo que todo el estadio de los Cruzados Brillantes se hundiera bajo tierra? El Círculo de Emisión Nigormante, el Servicio de Bola de Cristal, la Asociación de Conjuradores Emisores, la Red Lobo y la Hermandad de Emisores Conjuradores se unieron para obligar a los Colegios de Magia a poner un límite a la presencia de magia en el juego. No solo es que se interrumpiera la señal de Cabalvision sino que el propio partido estuvo en peligro de ser cancelado ¡y hay un buen montón de oro invertido en la emisión del Blood Bowl!

Hoy en día, los Hechiceros han adoptado una actitud más relajada, prefiriendo dar a su equipo una repentina ventaja en un momento estratégico, en lugar de permitir que los encantamientos dominen el encuentro por completo.

HECHICEROS

Los Hechiceros, como la mayoría de habitantes del Viejo Mundo, son muy aficionados a los deportes y muchos de ellos apoyan a sus equipos con una lealtad próxima al fanatismo. Por lo tanto, no es de sorprender que poco después de la creación de este deporte, los Hechiceros empezaran a “ayudar” al equipo que apoyaban con algunos hechizos cuidadosamente seleccionados. Los encuentros pronto degeneraron en batallas entre Hechiceros rivales que querían favorecer a su equipo. Al final, los Colegios de Magia se vieron obligados a intervenir e insistieron en que tan sólo los equipos que pagaran una licencia especial expedida por los Colegios de Magia podrían tener asistencia mágica. Los Hechiceros y los hinchas pronto se dieron cuenta de que preferían ver un partido de puro Blood Bowl en vez de una competición de hechicería, así que las nuevas reglas fueron rápidamente aceptadas.

Cualquier equipo puede alquilar un Hechicero para un partido, siempre y cuándo puedan permitirse pagar las enormes cantidades que supone la licencia del Colegio de Magia. Ningún equipo puede alquilar más de un Hechicero por partido. Los Hechiceros pueden representarse en el juego con alguna de las miniaturas de Hechicero de la gama de miniaturas para Warhammer creada por Citadel. Aunque no es estrictamente necesario, luce mucho mejor que un tapón o una chapa representando al Hechicero.



Una vez por encuentro, el Hechicero puede usar el hechizo *Bola de fuego* o bien un hechizo *Relámpago*. Los hechiceros sólo pueden lanzar hechizos al inicio de su turno antes de que ningún jugador realice alguna acción O inmediatamente después de que su turno haya terminado, incluso si ha sido a causa de una pérdida de turno.

Bola de fuego: Elige una casilla objetivo en cualquier punto del campo. Tira un dado para impactar a cada uno de los jugadores en pie (de ambos equipos) que estén en la casilla objetivo o bien en una casilla adyacente a ella. Si la tirada para impactar es 4 o más, el objetivo es Derribado. Si es 3 o menos, el jugador es capaz de esquivar la Bola de fuego. Realiza una tirada contra Armadura (y la posible tirada de Herida) por cualquier jugador que haya sido Derribado como si el que lo hubiera derribado fuera un jugador con la habilidad Golpe Mortífero. Si un jugador del equipo activo es Derribado por la Bola de fuego el equipo no sufre una pérdida de turno a menos que el jugador derribado llevase la pelota en ese momento.

Relámpago: Elige un jugador de pie en cualquier parte del campo y tira un dado. Si el resultado es 2 o más, el jugador es impactado por el Relámpago. Si el resultado es un 1, el jugador consigue esquivarlo. Un jugador impactado por un rayo es Derribado. Realiza una tirada contra Armadura (y la posible tirada de Herida) como si el que lo hubiera derribado fuera un jugador con la habilidad Golpe Mortífero.

★ ★ ★ **¿Sabías que...?**

Los Hechiceros no siempre han podido lanzar hechizos desde la seguridad de la banda. En 2501, una liga de Albión comenzó una 2.ª división que prohibía lanzar hechizos desde fuera del campo. Esto significaba que los Hechiceros tenían que alinearse en el terreno de juego como hechiceros sobre el campo. Muchos aficionados viajaban para ver los partidos de la Liga de Blood Bowl de Midgard solo para comprobar qué tal lo hacían los Hechiceros cuándo un rabioso jugador de Blood Bowl corría gritando hacia él. El sonido de los rayos crepitando y las bolas de fuego volando por el aire eran seguidos por el crujir de la columna de un Hechicero partiéndose como una ramita. La regla ha divertido tanto a aficionados de todas las edades que el comisionado no tiene intención de retirarla a pesar de las quejas de los Colegios de Magia.

JUGADORES ESTRELLA

Nombre	Equipo / Habilidades	Coste	MO	FU	AG	AR
Abrazolascivo Brazolátigo Habilidades	Caos o Nurgle Solitario, Pasar, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Tentáculos	150.000	6	3	3	9
Aplastacráneos Habilidades	Skavens Solitario, Furia, Golpe Mortífero, Cola Prensil	340.000	6	6	3	8
Barik Tirolargo Habilidades	Enanos Solitario, Pase a lo Loco, Pasar, Arma Secreta, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Cabeza Dura	60.000	6	3	3	8
Bertha Puñogrande Habilidades	Amazonas, Halflings u Ogros Solitario, Cabeza Hueca, Abrirse Paso, Esquivar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	290.000	6	5	2	9
Brick Far'th y Grotty Habilidades de Brick Far'th	Caos, Nurgle u Ogro (Nota: ocupan 2 espacios de la hoja pero son un único incentivo) Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Nervios de Acero, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	290.000		5	5	2 9
Habilidades de Grotty	Solitario, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo		6	2	4	7
Bomber Regateasnotlings Habilidades	Goblin, Ogro u Orco Solitario, Precisión, Bombardero, Esquivar, Agilidad Felina, Arma Secreta, Escurridizo	60.000	6	2	3	7
Boomer Eziasson Habilidades	Enanos o Nórdicos Solitario, Precisión, Placar, Bombardero, Arma Secreta, Cabeza Dura	60.000	4	3	2	9
Conde Luthor Von Drakenborg Habilidades	Nigromantes, No Muertos, o Vampiros Solitario, Placar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Echarse a un Lado	390.000	6	5	4	9
Dolfar Zancadalarga Habilidades	Altos Elfos, Elfos o Elfos Silvanos Solitario, Recepción Heroica, Pase a lo Loco, Patada, Anticiparse, Bloquear Pase	150.000	7	3	4	7
Eldril Serpiente Habilidades	Elfos Oscuros, Elfos, Altos Elfos o Elfos Silvanos Solitario, Atrapar, Esquivar, Mirada Hipnótica, Nervios de Acero, Bloquear Pase	200.000	8	3	4	7
El Loco Igor Habilidades	Vampiros Solitario, Agallas, Regeneración, Cabeza Dura. (Nota: Puede ser mordido por un Vampiro de tu equipo como si fuera un Siervo).	120.000	6	3	3	8
Fezglitch Habilidades	Skavens Solitario, Bola con Cadena, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Sin manos, Arma Secreta	100.000	4	7	3	7
Flint Filotriturador Habilidades	Enanos Solitario, Placar, Sierra Mecánica, Arma Secreta, Cabeza Dura	130.000	5	3	2	8
Fungus el Chiflado Habilidades	Goblins Solitario, Bola con Cadena, Golpe Mortífero, Sin Manos, Arma Secreta, Escurridizo	80.000	4	7	3	7
Glarf Machacarraja Jr Habilidades	Skaven Solitario, Placar, Garras, Juggernaut	210.000	7	4	3	8

Nombre	Equipo / Habilidades	Coste	MO	FU	AG	AR
Grashnak Pezuñanegra Habilidades	Caos, Enanos del Caos o Nurgle Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura	310.000	6	6	2	8
Griff Oberwald Habilidades	Humanos Solitario, Placar, Esquivar, Zafarse, Carrera, Pies Firmes	320.000	7	4	4	8
Grim Mandibuladehierro Habilidades	Enanos Solitario, Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura	220.000	5	4	3	8
Hack Enslash Habilidades	Khemri, Nigromantes o No Muertos Solitario, Sierra Mecánica, Echarse a un Lado, Regeneración, Arma Secreta	120.000	6	3	2	7
Hakflem Colapincho Habilidades	Skavens Solitario, Esquivar, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Dos Cabezas	200.000	9	3	4	7
Helmut Wulf Habilidades	Amazonas, Humanos, Hombres Lagarto, Nórdicos o Vampiros Solitario, Sierra Mecánica, Arma Secreta, Mantenerse Firme	110.000	6	3	3	8
Hemlock Habilidades	Hombres Lagarto Solitario, Placar, Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Puñal, Escurridizo	170.000	8	2	3	7
Horkon Arrancacorazones Habilidades	Elfos Oscuros Solitario, Esquivar, Saltar, Placaje Múltiple, Perseguir, Puñal	210.000	7	3	4	7
Hthark el Imparable Habilidades	Enanos del Caos Solitario, Placar, Abrirse Paso, Juggernaut, Carrera, Pies Firmes, Cabeza Dura	330.000	6	5	2	9
Hubris Rakarth Habilidades	Elfos Oscuros o Elfos Solitario, Placar, Juego Sucio, En Pie de un Salto, Golpe Mortífero, Robar Balón	260.000	7	4	4	8
Humero Carpo Habilidades	Khemri Solitario, Atrapar, Esquivar, Regeneración, Nervios de Acero	130.000	7	3	3	7
Ithaca Benoin Habilidades	Elfos Oscuros o Khemri Solitario, Precisión, Pase Precipitado, Nervios de Acero, Pasar, Regeneración, Manos Seguras	220.000	7	3	3	7
J Orejapiojosa Habilidades	Nigromates, No Muertos o Vampiros Solitario, Atrapar, Recepción Heroica, Esquiva, Carrera.	180.000	8	3	3	7
Jordell Brisafresca Habilidades	Elfos Silvanos o Elfos Solitario, Placar, Recepción Heroica, Esquivar, Saltar, Echarse a un Lado	260.000	8	3	5	7
Lord Borak el Saqueador Habilidades	Caos o Nurgle Solitario, Placar, Juego Sucio, Golpe Mortífero	300.000	5	5	3	9
Mantapalos Habilidades	Hombres Lagarto Solitario, Atrapar, Placaje Heroico, En Pie de un Salto, Saltar, Bloquear Pase, Perseguir, Piernas muy Largas	220.000	8	3	3	8
Max Arrancabazos Habilidades	Caos o Nurgle Solitario, Sierra Mecánica, Arma Secreta	130.000	5	4	3	8
Morg 'n' Thorg Habilidades	Cualquier equipo salvo Khemri, Nigromantes, y No Muertos Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	430.000	6	6	3	10
Nobbla Verruganegra Habilidades	Enanos del Caos, Goblins u Ogros Solitario, Placar, Esquivar, Sierra Mecánica, Arma Secreta, Escurridizo	130.000	6	2	3	7

★ BLOOD BOWL

Nombre	Equipo / Habilidades	Coste	MO	FU	AG	AR
Pieldehielo Golpedemartillo Habilidades	Nórdicos Solitario, Garras, Presencia Perturbadora, Furia, Regeneración, Cabeza Dura	330.000	5	6	1	8
Príncipe Moranion Habilidades	Elfos o Altos Elfos Solitario, Placar, Agallas, Placaje Defensivo, Forcejeo	230.000	7	4	4	8
Puggy Alientodebacon Habilidades	Halflings o Humanos Solitario, Placar, Esquivar, Nervios de Acero, Agilidad Felina, Ecurridizo	140.000	5	3	3	6
Quetzal Brinco Habilidades	Hombres Lagarto Solitario, Atrapar, Recepción Heroica, Zafarse, Anticiparse, Saltar, Nervios de Acero, Piernas muy Largas	250.000	8	2	4	7
Raizprofunda Ramafuerte Habilidades	Halflings Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	300.000	2	7	1	10
Ramtut III Habilidades	Khemri, Nigromantes o No Muertos Solitario, Abrirse Paso, Golpe Mortífero, Regeneración, Forcejeo	380.000	5	6	1	9
Rashnak Puñaladaatraicion Habilidades	Enanos del Caos Solitario, Esquivar, Echarse a un Lado, Rastrero, Puñal	200.000	7	3	3	7
Ripper Habilidades	Goblins u Orcos Solitario, Apartar, Golpe Mortífero, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	270.000	4	6	1	9
Roxanna Garraumbria Habilidades	Amazonas o Elfos Oscuros Solitario, Esquivar, Furia, En pie de un Salto, Juggernaut, Saltar	250.000	8	3	5	7
Scrappa Cabezadolorida Habilidades	Goblins, Ogros u Orcos Solitario, Juego Sucio, Esquivar, Saltar, Piernas muy Largas, Agilidad Felina, Carrera, Ecurridizo, Pies Firmes	150.000	7	2	3	7
Setekh Habilidades	Khemri, Nigromantes o No Muertos Solitario, Placar, Abrirse Paso, Juggernaut, Regeneración, Robar Balón	220.000	6	4	2	8
Sinnedbad Habilidades	Khemri o No Muertos Solitario, Placar, En pie de un Salto, Bloquear Pase, Regeneración, Arma Secreta, Echarse a un Lado, Puñal	80.000	6	3	2	7
Skitter Klava-Klava Habilidades	Skavens Solitario, Esquivar, Cola Prensil, Perseguir, Puñal	160.000	9	2	4	7
Soaren Torrealta Habilidades	Altos Elfos Solitario, Zafarse, Anticiparse, Pasar, Pase Seguro, Manos Seguras, Brazo Fuerte	180.000	6	3	4	8
Slibli Habilidades	Hombres Lagarto Solitario, Placar, Apartar, Defensa, Mantenerse Firme	250.000	7	4	1	9
Ugroth Bolgrot Habilidades	Orcos Solitario, Sierra Mecánica, Arma Secreta	100.000	5	3	3	9
Varag Masticamuertos Habilidades	Orcos Solitario, Placar, En Pie de un Salto, Golpe Mortífero, Cabeza Dura	290.000	6	4	3	9
Wilhelm Chaney Habilidades	Nigromantes, Nórdicos o Vampiros Solitario, Atrapar, Garras, Furia, Regeneración, Forcejeo	240.000	8	4	3	8
Willow Pielderosa Habilidades	Amazonas, Halfling o Elfos Silvanos Solitario, Agallas, Echarse a un Lado, Cabeza Dura	150.000	5	4	3	8

Nombre	Equipo / Habilidades	Coste	MO	FU	AG	AR
Zara la Cazadora	Altos Elfos, Amazonas, Elfos Silvanos, Enanos, Halflings, Humanos o Nórdicos	270.000	6	4	3	8
Habilidades	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas					
Zug el Poderoso	Humanos	260.000	4	5	2	9
Habilidades	Solitario, Placar, Golpe Mortífero					
Zzharg Ojorrabioso	Enanos del Caos	90.000	4	4	3	9
Habilidades	Solitario, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Manos Seguras, Placaje Defensivo, Brazo Fuerte, Cabeza Dura y Pasar.					

© Games Workshop 2010. Todos los derechos reservados.

SE PERMITE LA REPRODUCCIÓN PARA USO PERSONAL

Este es un documento NO OFICIAL.

En ningún caso los autores del presente documento se responsabilizan de los posibles errores en él contenidos. Los autores no tienen potestad alguna sobre los derechos del material incluido en este, ni del original en que se basa. Así también, renuncian a cualquier derecho pasado, presente y futuro sobre la traducción, adaptación e interpretación del mismo, estableciendo como poseedor exclusivo del material incluido en el documento, los derechos mencionados y Copyright a Games Workshop.

LISTAS DE EQUIPOS

Las siguientes 7 páginas muestran las 21 razas oficiales del juego. Cnt indica la cantidad de esa posición que puedes tener en el equipo. Doble indica las categorías de habilidad adicionales que puede elegir en caso de sacar un doble al subir (ver páginas 33 y 34) y Normal las que puede adquirir normalmente. Así: G = Habilidades Generales, A = Habilidades de Agilidad, F = Habilidades de Fuerza, P = Habilidades de Pase, y M = Mutaciones.

EQUIPOS DE ALTOS ELFOS

Los Reinos Elfos financian los equipos de Altos Elfos, con un peligroso juego de pase y algunos de los jugadores más arrogantes que puedas encontrar. Más ricos de lo que los demás equipos puedan soñar, los equipos de Altos Elfos a menudo incluyen a muchos nobles y príncipes elfos en el equipo y lo que no pueden vencer, lo compran.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	70,000	6	3	4	8	Ninguna	GA	FP
0-2	Lanzadores	90,000	6	3	4	8	Pasar, Pase Seguro	GAP	F
0-4	Receptores	90,000	8	3	4	7	Atrapar	GA	FP
0-2	Blitzers	100,000	7	3	4	8	Placar	GA	FP

0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Dolfar Zancadalarga (150k), Soaren Torrealta (180k), Eldril Serpiente (200k), Principe Moranion (230k), Zara la Cazadora (270k), Morg 'n' Thorg (430k).



EQUIPOS DE AMAZONAS

Hace mucho tiempo, llevadas por el ansia de aventura, las Valkirias del asentamiento Nórdico en Lustria dejaron a sus compañeros y fundaron una colonia en lo profundo del estuario del río Amaxon. Ahora estas feroces guerreras han tomado el campo de Blood Bowl ¡y que Nuffle se apiade de aquellos que se atrevan a enfrentarse a ellas!

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	50,000	6	3	3	7	Esquivar	G	AFP
0-2	Lanzadoras	70,000	6	3	3	7	Esquivar, Pasar	GP	AF
0-2	Receptoras	70,000	6	3	3	7	Esquivar, Atrapar	GA	FP
0-4	Blitzers	90,000	6	3	3	7	Esquivar, Placar	GF	AP

0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Helmut Wulf (110k), Willow Pielderosa (150k), Roxanna Garraumbria (250k), Zara la Cazadora (270k), Bertha Puñogrande (290k), Morg 'n' Thorg (430k).



EQUIPOS DE CAOS

Los equipos de Caos no son famosos por la sutilez o la originalidad de su estilo de juego. Avanzar a la carga hacia el centro del terreno de juego, golpeando e hiriendo a tantos jugadores contrarios como puedan, es su táctica más elaborada. Generalmente, por no decir nunca, se despreocupan de los pequeños detalles como atrapar el balón y anotar *touchdowns*. ¡Al menos no los tienen en cuenta mientras sobre el terreno de juego queden todavía jugadores adversarios con vida!

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Hombres Bestia	60,000	6	3	3	8	Cuernos	GFM	AP
0-4	Guerreros del Caos	100,000	5	4	3	9	Ninguna	GFM	AP
0-1	Minotauro	150,000	5	5	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Animal Salvaje	FM	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Max Arrancabazos (130k), Abrazolascivo Brazolátigo (150k), Brick Far'th y Grotty (290k), Lord Borak el Saqueador (300k), Grashnak Pezuñanegra (310k), Morg 'n' Thorg (430k).



EQUIPOS DE CONDES VAMPIRO

Aunque los equipos de Vampiros tienen un buen número de jugadores extremadamente capaces, su punto débil es la escasa fiabilidad de los Vampiros. En lugar de concentrarse en el encuentro, su capacidad de atención a menudo sucumbe a su ansia y antes de que te des cuenta ¡se han tomado un descanso para "refrescarse la garganta"!



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Siervos	40,000	6	3	3	7	Ninguna	G	AFP
0-6	Vampiros	110,000	6	4	4	8	Sed de Sangre, Mirada Hipnótica, Regeneración	GAF	P

0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Helmut Wulf (110k), El Loco Igor (120k), J Orejapiojosa (180k), Wilhelm Chaney (240k), Conde Luthor von Drakenborg (390k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ELFOS

Cuando la NAF se hundió, muchos equipos Élficos quedaron arruinados. Los equipos que consiguieron sobrevivir no serán tan ricos como los equipos de Altos Elfos ni estarán tan bien equipados, pero vaya si saben jugar. Entran en el terreno de juego portando máscaras deportivas y crestas para revivir los gloriosos días de antaño en los que una vez jugaron.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	60,000	6	3	4	7	Ninguna	GA	FP
0-2	Lanzadores	70,000	6	3	4	7	Pasar	GAP	F
0-4	Receptores	100,000	8	3	4	7	Atrapar, Nervios de Acero	GA	FP
0-2	Blitzers	110,000	7	3	4	8	Placar, Echarse a un Lado	GA	FP

0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Dolfar Zancadalarga (150k), Eldril Serpiente (200k), Príncipe Moranion (230k), Hubri Rakarth (260k), Jordell Brisafresca (260k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ELFOS OSCUROS

Malvados más allá de lo imaginable, hábiles sin ninguna duda, los Elfos Oscuros salen al campo a demostrar su superioridad. Los equipos Elfos Oscuros prefieren una malvada y astuta estrategia de carrera antes que el juego de pase de sus gallardos primos. Apoyado por las despiadadas Brujas Elfas y los peligrosos Asesinos, un equipo de Elfos Oscuros tiene todas las herramientas para atravesar cualquier línea enemiga en lugar de rodearla.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	70,000	6	3	4	8	Ninguna	GA	FP
0-2	Corredores	80,000	7	3	4	7	Pase Precipitado	GAP	F
0-2	Asesinos	90,000	6	3	4	7	Perseguir, Puñal	GA	FP
0-4	Blitzers	100,000	7	3	4	8	Placar	GA	FP
0-2	Brujas Elfas	110,000	7	3	4	7	Furia, Esquivar, En Pie de un Salto	GA	FP

0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Eldril Serpiente (200k), Horkon Arrancacorazones (210k), Ithaca Benoin (220k), Roxanna Garraumbria (250k), Hubris Rakarth (260k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ELFOS SILVANOS

Para los Elfos Silvanos, los pases largos lo son todo. Ningún Elfo Silvano que se precie se sobrecarga con armadura, o intenta derribar a los jugadores enemigos. En vez de eso confían en sus habilidades atléticas para alejarse de los problemas, lo que normalmente es suficiente.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	70,000	7	3	4	7	Ninguna	GA	FP
0-4	Receptores	90,000	8	2	4	7	Atrapar, Esquivar, Carrera	GA	FP
0-2	Lanzadores	90,000	7	3	4	7	Pasar	GAP	F
0-2	Bailarines Guerrero	120,000	8	3	4	7	Placar, Esquivar, Saltar	GA	FP
0-1	Hombre Árbol	120,000	2	6	1	10	Solitario, Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Echar Raíces, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP



0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Dolfar Zancadalarga (150k), Willow Pielderosa (150k), Eldril Serpiente (200k), Jordell Brisafresca (260k), Zara la Cazadora (270k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ENANOS

Los Enanos parecen los jugadores ideales de Blood Bowl: son pequeños, resistentes, bien blindados ¡y tienen la persistente manía de negarse a morir! Los equipos de Enanos más exitosos siguen la táctica de eliminar todos los posibles anotadores del otro equipo y derribar al resto.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Defensas	70,000	4	3	2	9	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Corredores	80,000	6	3	3	8	Manos Seguras, Cabeza Dura	GP	AF
0-2	Blitzers	80,000	5	3	3	9	Placar, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Matatrolls	90,000	5	3	2	8	Placar, Agallas, Furia, Cabeza Dura	GF	AP
0-1	Apisonadora	160,000	4	7	1	10	Solitario, Abrirse Paso, Juego Sucio, Juggernaut, Golpe Mortífero, Sin Manos, Arma Secreta, Mantenerse Firme		GAP



0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Barik Tirolargo (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint Filotriturador (130k), Grim Mandibuladehierro (220k), Zara la Cazadora (270k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ENANOS DEL CAOS

Los Enanos del Caos son descendientes de los colonos Enanos que fueron terriblemente afectados por las energías del Caos, las cuales los convirtieron en criaturas malignas y egoístas. Sin embargo, en un aspecto no han cambiado en absoluto: ¡todavía les encanta jugar al Blood Bowl!

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Hobgoblins	40,000	6	3	3	7	Ninguna	G	AFP
0-6	Defensas Enanos del Caos	70,000	4	3	2	9	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	APM
0-2	Centauros Toro	130,000	6	4	2	9	Carrera, Pies Firmes, Cabeza Dura	GF	AP
0-1	Minotauro	150,000	5	5	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Animal Salvaje	F	GAPM



0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Zzharg Ojorrabioso (90k), Nobbla Verruganegra (130k), Rashnak Puñaladaatraicion (200k), Grashnak Pezuñanegra (310k), Hthark el Imparable (330k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE GOBLINS

El plan de juego de un equipo Goblin se basa más en la ilusión que en la habilidad. Para los Goblins el arte del pase es tristemente desconocido, además de que las posibilidades de que plaquen a cualquier cosa son, como poco, remotas. Aun así, esto nunca parece preocupar a los jugadores Goblin y ocasionalmente el uso de un arma secreta puede permitir a un equipo Goblin ganar un partido.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Goblins	40,000	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	A	GFP
0-1	Bombardero	40,000	6	2	3	7	Bombardero, Esquivar, Arma Secreta, Escurridizo	A	GFP
0-1	Pogo	70,000	7	2	3	7	Esquivar, Saltar, Escurridizo, Piernas muy Largas	A	GFP
0-1	Chiflado	40,000	6	2	3	7	Sierra Mecánica, Arma Secreta, Escurridizo	A	GFP
0-1	Fanático	70,000	3	7	3	7	Bola con Cadena, Sin Manos, Arma Secreta, Escurridizo	F	GAP
0-2	Trolls	110,000	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Bomber Regateasnotlings (60k), Fungus el Chiflado (80k), Nobbla Verruganegra (130k), Scrappa Cabezadolorida (150k), Ripper (270k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE HALFLINGS

La deficiencia técnica de los equipos de Halflings es legendaria. Son demasiado bajitos para lanzar, atrapar, o correr y el equipo completo puede intentar placar a un Ogro sin éxito. La mayoría de los entrenadores compensan la calidad con cantidad. Después de todo, si consigues situar a media docena de jugadores en la línea de touchdown y logras que el balón llegue hasta allí, hay una pequeña posibilidad de que uno de tus jugadores marque un touchdown.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Halflings	30,000	5	2	3	6	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	A	GFP
0-2	Hombres Árbol	120,000	2	6	1	10	Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Echar Raíces, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Puggy Alientodebacon (140k), Willow Pielderosa (150k), Zara la Cazadora (270k), Bertha Puño grande (290k), Raizprofunda Ramafuerte (300k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE HOMBRES LAGARTO

Los Magos-Sacerdotes predijeron el juego del Blood Bowl antes de que fuese descubierto por Roze-EI. Así que no es sorprendente que los Hombres Lagarto jueguen al Blood Bowl. Con una curiosa mezcla de destreza y fuerza, pueden mantener el tipo ante equipos de fuerza como el Caos, al tiempo que es capaz de emular las rápidas carreras de los Skavens.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Esquizones	60,000	8	2	3	7	Esquivar, Escurridizo	A	GFP
0-6	Saurios	80,000	6	4	1	9	Ninguna	GF	AP
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	1	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cola Prensil, Cabeza Dura	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Mantapalos (220k), Quetzal Brinco (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k).

★ BLOOD BOWL

EQUIPOS DE HUMANOS

Aunque los equipos de Humanos no tienen la fuerza individual o habilidades naturales de las que disponen otras razas, tampoco sufren ninguna de sus debilidades. Esto hace extremadamente flexibles a los equipos humanos, siendo capaces de correr con el balón, pasarlo o ignorarlo ¡y machacar a los contrarios contra el césped!

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	50,000	6	3	3	8	Ninguna	G	AFP
0-4	Receptores	70,000	8	2	3	7	Atrapar, Esquivar	GA	FP
0-2	Lanzadores	70,000	6	3	3	8	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Blitzers	90,000	7	3	3	8	Placar	GF	AP
0-1	Ogro	140,000	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP



0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Helmut Wulf (110k), Puggy Alientodebacon (140k), Zug el Poderoso (260k), Zara la Cazadora (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE KHEMRI

Hace unos 8.000 años, los Khemri jugaron los primeros partidos de Blood Bowl contra los Slann. Pero, con la muerte del reino, el juego también murió, hasta que fue redescubierto. Y con el retorno del juego, era inevitable que los antiguos jugadores y estrellas de los Khemri volvieran al campo en el que una vez jugaron.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Esqueletos	40,000	5	3	2	7	Regeneración, Cabeza Dura	G	AFP
0-2	Thro-Ras	70,000	6	3	2	7	Pasar, Regeneración, Manos Seguras	GP	AF
0-2	Blitz-Ras	90,000	6	3	2	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-4	Guardias del Templo	100,000	4	5	1	9	Degenerar, Regeneración	F	GAP



0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), Húmero Carpo (130k), Ithaca Benoin (220k), Setekh (220k), Ramtut III (380k).

EQUIPOS DE NIGROMANTES

Los malditos y los condenados no siempre vagan por los bosques o cementerios del Viejo Mundo. A veces se reúnen formando un grupo con el que cazar a aquellas almas más afortunadas. Dado que encuentran el descanso en maniacos arrebatos de terrible violencia, estos grupos se dedican a hacer lo que más calma su sufrimiento: presentarse a jugar un buen partido de Blood Bowl.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Zombis	40,000	4	3	2	8	Regeneración	G	AFP
0-2	Necrófagos	70,000	7	3	3	7	Esquivar	GA	FP
0-2	Tumularios	90,000	6	3	3	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Golems de Carne	100,000	4	4	2	9	Regeneración, Mantenerse Firme, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Hombres Lobo	120,000	8	3	3	8	Garras, Furia, Regeneración	GA	FP



0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Hack Enslash (120k), J Orejapiojosa (180k), Setekh (220k), Wilhelm Chaney (240k), Ramtut III (380k), Counde Luthor von Drakenborg (390k).

EQUIPOS DE NO MUERTOS

En el Viejo Mundo, los muertos no descansan en paz. Los Vampiros acechan en sus castillos encantados, los Nigromantes intentan escapar de la muerte, los Nigromantes No Muertos gobiernan sobre legiones de cadáveres y en el campo de Blood Bowl los jugadores que murieron hace mucho tiempo vuelven al escenario de su pasada gloria para jugar de nuevo.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Esqueletos	40,000	5	3	2	7	Regeneración, Cabeza Dura	G	AFP
0-16	Zombis	40,000	4	3	2	8	Regeneración	G	AFP
0-4	Necrófagos	70,000	7	3	3	7	Esquivar	GA	FP
0-2	Tumularios	90,000	6	3	3	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Momias	120,000	3	5	1	9	Golpe Mortífero, Regeneración	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Sinnedbad (80k), Hack Enslash (120k), J Orejapiojosa (180k), Setekh (220k), Ramtut III (380k), Counde Luthor von Drakenborg (390k).

EQUIPOS DE NÓRDICOS

Los equipos Nórdicos tienen una bien merecida reputación de ferocidad, tanto fuera como dentro del campo. El Nórdico que juega a Blood Bowl es un espécimen inclasificable, interesado sólo en la cerveza, mujeres y en cantar fuera del campo de juego ¡Y en la cerveza, las mujeres y una sangrienta carnicería mientras se encuentra en él!



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	50,000	6	3	3	7	Placar	G	AFP
0-2	Lanzadores	70,000	6	3	3	7	Placar, Pasar	GP	AF
0-2	Corredores	90,000	7	3	3	7	Placar, Agallas	GA	FP
0-2	Berserkers	90,000	6	3	3	7	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	AP
0-2	Ulfwereners	110,000	6	4	2	8	Furia	GF	AP
0-1	Troll de las Nieves	140,000	5	5	1	8	Solitario, Garras, Presencia Perturbadora, Furia, Animal Salvaje	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Boomer Eziasson (60k), Helmut Wulf (110k), Wilhelm Chaney (240k), Zara la Cazadora (270k), Pieldehielo Golpedemartillo (330k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE NURGLE

Los equipos de Nurgle son un tipo de equipo del Caos cuyos jugadores adoran al dios Nurgle. Nurgle es el dios del Caos de la corrupción y la enfermedad y recompensa a sus jugadores otorgándoles una enfermedad bastante desagradable conocida como la Putrefacción de Nurgle, que les deja la carne semidescompuesta y rodeados por enjambres de moscas.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Putrefactos	40,000	5	3	3	8	Degenerar, Putrefacción de Nurgle	GM	AFP
0-4	Pestigors	80,000	6	3	3	8	Cuernos, Putrefacción de Nurgle, Regeneración	GFM	AP
0-4	Guerreros de Nurgle	110,000	4	4	2	9	Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Putrefacción de Nurgle, Regeneración	GFM	AP
0-1	Bestia de Nurgle	140,000	4	5	1	9	Solitario, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Golpe Mortífero, Putrefacción de Nurgle, Realmente Estúpido, Regeneración, Tentáculos	F	GAPM

0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Max Arrancabazos (130k), Abrazolascivo Brazolátigo (150k), Brick Far'th y Grotty (290k), Lord Borak el Saqueador (300k), Grashnak Pezuñanegra (310k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE OGROS

Los equipos de Ogros han existido desde que se formó la NAF e incluso han cosechado algún éxito, como ganar la XV Blood Bowl. Sin embargo, como cualquier persona sensata te podría decir, tener más de un Ogro en el mismo sitio y al mismo tiempo es un desastre a punto de ocurrir. La clave de los equipos de Ogros son los Snotlings. Si están lo suficientemente cerca como para golpear a un Ogro en la pierna para recordarle que está jugando un partido, puedes empezar a tener la base de un equipo.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Snotlings	20,000	5	1	3	5	Esquivar, Agilidad Felina, Echarse a un Lado, Escurridizo, Canijo	A	GFP
0-6	Ogros	140,000	5	5	2	9	Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Bomber Regateasnotlings (60k), Nobbla Verruganegra (130k), Scrappa Cabezadolorida (150k), Bertha Puñogrande (290k), Brick Far'th y Grotty (290k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE ORCOS

Los equipos Orcos han jugado a Blood Bowl desde que se inventó el juego, y equipos como los Arrancaojos y los Cortacabezas están entre los mejores de la liga. Los equipos Orcos son duros y resistentes, demoliendo la línea contraria para crear huecos que exploten sus excelentes Blitzers.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	50,000	5	3	3	9	Ninguna	G	AFP
0-4	Goblins	40,000	6	2	3	7	Agilidad Felina, Esquivar, Escurridizo	A	GFP
0-2	Lanzadores	70,000	5	3	3	8	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Defensas Orcos Negros	80,000	4	4	2	9	Ninguna	GF	AP
0-4	Blitzers	80,000	6	3	3	9	Placar	GF	AP
0-1	Troll	110,000	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Bomber Regateasnotlings (60k), Ugroth Bolgrot (100k), Scrappa Cabezadolorida (150k), Ripper (270k), Varag Masticamuertos (290k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE SKAVENS

Puede que no sean fuertes y seguro que no son resistentes. ¡Pero son increíblemente rápidos! Más de un oponente se ha quedado clavado en los placajes iniciales mientras los veloces jugadores Skaven penetraban por un hueco en la defensa y corrían para conseguir anotar un rápido touchdown.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	50,000	7	3	3	7	Ninguna	G	AFPM
0-2	Lanzadores	70,000	7	3	3	7	Pasar, Manos Seguras	GP	AFM
0-4	Corredores de Alcantarillas	80,000	9	2	4	7	Esquivar	GA	FPM
0-2	Blitzers	90,000	7	3	3	8	Placar	GF	APM
0-1	Rata Ogro	150,000	6	5	2	8	Solitario, Furia, Golpe Mortífero, Cola Prensil, Animal Salvaje	F	GAPM

0-8 Fichas de SO: 60,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Fezglitch (100k), Skitter Klava-Klava (160k) Hakflem Colapincho (200k), Glart Machacarraja Jr. (210k), Aplastacráneos (340k), Morg 'n' Thorg (430k).

NUEVOS EQUIPOS DE BLOODBOWL

Un artículo de Tom Anders (Galak) traducido por Kafre

Blood Bowl y las imágenes de este artículo son propiedad © de Games Workshop.

Durante las Revisiones de Reglas de 2007, 2008 y 2009, los 5 miembros del Comité de Reglas de Blood Bowl (CRBB) (que incluye al creador del juego, Jervis Johnson) votaron de manera **unánime** la adición de los siguientes tres equipos al juego de Blood Bowl en el LRB 6.0. Sin embargo, Games Workshop no permitirá que estos tres equipos sean oficialmente incluidos en el Living Rulebook, hasta un momento en el futuro en el que Juegos de Especialista tenga la capacidad de crear un rango de miniaturas que apoye apropiadamente los tres lanzamientos. Así que estos tres equipos disfrutan del estado de ser equipos de Blood Bowl Aprobados por el CRBB pero no pueden estar **todavía** en el Living Rulebook. Además, la FAN, (thenaf.net) la organización oficial de seguimiento de torneos de Blood Bowl, aprueba estos 3 equipos para su uso en torneos.

EQUIPOS DE PACTO DEL CAOS

Los equipos de Pacto del Caos son una mezcla de razas malvadas y caóticas. Los Bárbaros, aunque entusiastas tienen que ser entrenados para suplir las distintas necesidades del equipo mientras otras razas proporcionan el músculo y la finura para apoyar a los Bárbaros. No obstante, debido a la naturaleza arrogante, estúpida o animal de los miembros del equipo, es raro ver a un equipo de Pacto del Caos efectivo y bien organizado. Las Estrellas del Caos son el mejor ejemplo de cómo de bueno este equipo puede ser con el entrenador adecuado.

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-12	Bárbaros	50,000	6	3	3	8	Ninguna	GFPM	A
0-1	Renegado Goblin	40,000	6	2	3	7	Animosidad, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	AM	GFP
0-1	Renegado Skaven	50,000	7	3	3	7	Animosidad	GM	AFP
0-1	Renegado Elfo Oscuro	70,000	6	3	4	8	Animosidad	GAM	FP
0-1	Troll del Caos	110,000	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAPM
0-1	Ogro del Caos	140,000	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAPM
0-1	Minotauro	150,000	5	5	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Animal Salvaje	F	GAPM



0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Bomber Regateasnotlings (60k), Zzharg Ojorrabioso (90k), Ugroth Bolgrot (100k), El loco Igor (120k), Lewgrip Brazolátigo (150k), Morg 'n' Thorg (430K).

EQUIPOS DE SLANN

Los equipos de Slann están formados por una antigua raza de viajeros espaciales varados en este planeta desde hace muchos años. Tras aceptar que nunca vendrían a rescatarlos se asentaron y comenzaron a gobernar sobre los Hombres Lagarto. Mientras que la mayor parte de los Slann prefieren acabar siendo vagos y gordos mientras reinan sobre los Hombres Lagarto, unos pocos de los más jóvenes y enérgicos disfrutan viajando por el reino y jugando a Blood Bowl. Aunque los Slann no tienen un juego aéreo mencionable, su habilidad para saltar, arrojarse e interceptar, no tienen parangón.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	60,000	6	3	3	8	Saltar, Piernas Muy Largas	G	AFP
0-4	Receptores	80,000	7	2	4	7	Recepción Heroica, Saltar, Piernas Muy Largas.	GA	FP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3	8	Placaje Heroico, En Pié de un Salto, Piernas Muy Largas, Saltar.	GAF	P
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	1	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cola Prensil, Cabeza Dura	F	GAP

0-8 Fichas de SO: 50,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Helmut Wulf (110K), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Brinco (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k).

EQUIPOS DE INFRAMUNDO

En ocasiones los Skavens y Goblins que viven bajo las odiadas razas que caminan por encima en el Sol, se unen para formar equipos de Blood Bowl. Los Arrastrados Subterráneos son el más conocido y más exitoso de estos equipos de Inframundo hasta la fecha. Sin embargo estos equipos a menudo tienen muy pobres estadísticas ya que pasan la mayor parte del tiempo peleando y culpándose entre sí por los errores cometidos en cada jugada. La característica que hace que muchos aficionados acudan a sus partidos es que los jugadores duermen y se bañan en Piedra Bruja (algunos incluso la comen). Aunque esto mata a la mayor parte de los jugadores potenciales antes de unirse al equipo, los que sobreviven a menudo desarrollan mutaciones fascinantes.



Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-12	Goblins del Inframundo	40,000	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	AM	GFP
0-2	Líneas Skaven	50,000	7	3	3	7	Animosidad	GM	AFP
0-2	Lanzadores Skaven	70,000	7	3	3	7	Animosidad, Pasar, Manos Seguras	GPM	AF
0-2	Blitzers Skaven	90,000	7	3	3	8	Animosidad, Placar	GFM	AP
0-1	Troll de Piedra Bruja	110,000	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	FM	GAP

0-8 Fichas de SO: 70,000 monedas cada una.

JE disponibles por Incentivos: Bomber Regateasnotlings (60k), Fezglitch (100k), Nobbla Verruganegra (130k), Skitter Klava-Klava (160k), Glart Aplastarraja Jr. (210k), Morg 'n' Thorg (430k).

ESTRATEGIA BÁSICA

PACTO DEL CAOS

El singular acceso a habilidades de los Bárbaros, permite desarrollar el equipo para ajustarse a tu estilo de juego. Algunos de los jugadores pueden seguir el camino de la fuerza, con habilidades como Golpe Mortífero, Defensa y Furia. Otros pueden convertirse en Lanzadores con Pasar, Pase Preciso y Manos Seguras. Mantén tu mente abierta a la mezcla de habilidades mientras desarrollas a los Bárbaros.



Para los Renegados, el Goblin puede convertirse en un desagradable e imprevisto Blitzter con Cuernos y Dos Cabezas. Brazos Adicionales y Atrapar en el Elfo Oscuro lo convierten en un buen Receptor ya que la Animosidad lo hace un Lanzador más pobre de lo que pudieras llegar a desarrollar con un Bárbaro. El renegado Skaven está abierto a la discusión. ¿Merece la pena el MO 7? Algunos dicen que sí... otros que no... en realidad depende de lo que necesites la velocidad.

En lo que respecta a los 3 Tipos Grandes, la teoría de juego más extendida es empezar con el Ogro y el Troll y añadir el Minotauro más tarde, cuando tu equipo se haya desarrollado un poco. Es genial tener toda esa Fuerza 5 y Golpe Mortífero en tu equipo, pero viene con el precio de los rasgos

negativos. Un buen entrenador de Pacto del Caos que despliega a los 3 Tipos Grandes aprenderá a manejar esto.

SLANN

Jugar con y contra los Slann es una experiencia completamente diferente en Blood Bowl. Con todos los jugadores capaces de Saltar a 3+ y los receptores a 2+ la movilidad de este equipo es increíble. El truco está en aprender cómo sacarle todo el jugo a la habilidad Saltar. Llegarás a odiar y amar al mismo tiempo esta habilidad cuando juegues con este equipo.

El detalle más reseñable de los Slann es que TODAS sus habilidades de inicio tienen que ver con el salto y arrojarse... así es la naturaleza del equipo. Sin embargo, esto implica que no comienzas con las habilidades habituales con las que otros equipos comienzan, como Placar, Esquivar, Manos Seguras, Atrapar o Pasar. Un buen entrenador Slann aprenderá a manejar el particular conjunto de habilidades de los Slann. Ya que solo Profesional y Líder permiten repetir una tirada de Saltar... es muy recomendable que comiences tu equipo Slann con no menos de 3 Segundas Oportunidades de equipo.

El desarrollo habitual de los Blitzters viene en 2 variantes. Las versiones brutales cogen Golpe Mortífero, Placar y Furia como habilidades. El objetivo de estos jugadores es simplemente machacar al contrario y utilizar Saltar para llegar a sus jugadores delicados más protegidos. Otra versión es la dedicada a liberar el balón... este camino favorece el Robar Balón, Forcejeo y Esquivar (o Agallas). También debes tener presente que muchos oponentes olvidarán que los Blitzters tienen En Pié de un Salto. Además puedes conseguir un montón de kilometraje empleando Placaje Defensivo para crear una pantalla defensiva, especialmente útil contra los ágiles Corredores contrarios, en lugar de dejar tus Blitzters cerca de estos para que los plaquen. Por último, si tienes problemas con equipos ágiles, añadir Placar y Placaje Defensivo a los Blitzters hace que esquivar a través de tus defensas sea muy difícil sin tener que derribar a los Blitzters. Ya que Placaje Defensivo evita que se pueda emplear la habilidad Esquivar para repetir una tirada de esquivar, que ya contaba con un modificador de -2.

Los Receptores con sus saltos a 2+ pueden conseguir grandes cosas mientras no sufran la enfermedad élfica de sacar muchos 1s. Algunas habilidades normales son geniales para los Receptores. Manos Seguras para colarse de un salto y recuperar balones semiprottegidos y Esquivar para mantenerlos vivos y guardar ese salto a 2+ para un punto clave del movimiento. Sin embargo, dos habilidades no habituales pueden resultar muy interesantes para los Receptores. Bloquear Pase en un Receptor Slann te da la habilidad de saltar a 2+ en la trayectoria del balón para intentar una intercepción a 4+ o poner una Zona de Defensa al Lanzador/Receptor. Devolver la Patada en 2 Receptores Slann desplegados ofensivamente permite conseguir una tirada gratis de recepción a 3+ para un balón que caiga en CUALQUIER casilla de las 9 filas traseras de tu lado del campo.



La movilidad es la clave de la victoria Slann, así que en los líneas Zafarse y Forcejeo funcionan bien para alejarlos de los contrarios. Patada es una habilidad MUY importante que añadir al equipo. Una patada bien colocada seguida de una recogida fallida del contrario y permite muy a menudo a los Receptores y Blitzers Slann saltar sobre la línea adversaria y

presionar en el campo contrario o incluso rápidamente hacerse con el balón. Muchas buenas defensas Slann pueden marcar en 2 turnos tras una recogida fallida del contrario.

INFRAMUNDO

Es un equipo con increíble potencial... si los jugadores consiguen sobrevivir con tan poca AR. El buen uso de las mutaciones es un gran condicionante en este equipo. Un entrenador exitoso de Inframundo aprenderá rápidamente como emplear el "todo el mundo pilla Mutaciones" a su favor.

Los Goblins se benefician mucho de Cuernos, Brazos Adicionales y Mano Grande. Estas habilidades pueden convertir rápidamente a los jugadores de tu equipo en unos sorprendentes blitzers a dado (o a dos dados si hay apoyos) y/o pueden recoger el balón de cualquier punto del campo a 2+ sin importar cuantos jugadores haya alrededor (y luego salir del área problemática esquivando a 3+ con Escurririzo). Para algunos jugadores Goblins recepción Heroica es también una buena opción. No tendrás que tirar Animosidad por el Lanzador Skaven si lanzas a una casilla vacía del campo. Esto implica que un Goblin con recepción Heroica puede siempre recibir sin que la Animosidad te cause problemas.

Los Lanzadores Skaven se pueden beneficiar de Brazos Adicionales o de Líder (las SO cuestan 70k). Empleando los Líneas y Blitzers para pillar las habilidades importantes como Placaje Defensivo, Defensa y Patada.

Al Troll de Piedra Bruja le van bien los Tentáculos ya que puedes plantarlo en la Línea de Defensa y ni siquiera activarlo (ee no tires para Realmente Estúpido) y resulta genial para atrapar a los jugadores de la línea contrarios.



ANIMOSIDAD

Un artículo NO OFICIAL de Kafre (entre otros) para el uso y disfrute de la habilidad Animosidad.

Blood Bowl y las imágenes de este artículo son propiedad © de Games Workshop.

DESCRIPCIÓN

Con la llegada de los tres nuevos equipos, todavía no oficiales pero oficiosos, Slann, Pacto del Caos e Inframundo, ha aparecido una nueva habilidad negativa y por tanto de tipo extraordinario que merece la pena comentar.

Animosidad (Extraordinaria)

Al jugador con esta habilidad no le gustan los jugadores de su equipo que son de distinta raza a la suya y a menudo rehusará jugar con ellos a pesar de las órdenes del entrenador. Si el jugador al final de una Acción de Pase o Entregar el Balón intenta entregar o pasar el balón a un compañero de equipo de una raza distinta a la suya, tira un D6. Con un 2+, la Acción se realiza con normalidad. Con un 1, el jugador se niega a dar el balón a cualquier compañero que no sea de su propia raza. Su entrenador puede cambiar el objetivo del pase o entrega a otro compañero de equipo de la misma raza que el jugador, sin embargo no se permite mover más al jugador con Animosidad, por lo que la Acción puede perderse ese turno.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P: ¿Qué es una raza?

R: La raza es un concepto un tanto gris y hace referencia a los miembros de la hoja de equipo que comparten especie con el jugador y/o aparecen con él en una hoja de equipo distinta. Este concepto se extiende a Mercenarios, Jugadores Estrella, Independientes y al resto de posibles miembros.

P: ¿Tengo que tirar Animosidad al hacer un pase (o entrega a la mano) a un Jugador Estrella / Mercenario / Independiente?

R: Sólo tendrás que realizar la tirada de Animosidad si el Jugador Estrella / Mercenario / Independiente es de una raza distinta a la del jugador con Animosidad.

P: ¿Puedo emplear Recepción Heroica para evitar los efectos de la Animosidad?

R: Sí. Empleando la habilidad Recepción Heroica puede ahorrarse la pérdida de un pase (en lo concerniente a la tirada de Animosidad), haciendo un pase a una casilla adyacente al jugador objetivo. Al no ser objetivo del pase, no activa la habilidad. Aunque resulta bastante arriesgado.

P: ¿Se obtiene alguna bonificación por hacer un pase preciso a una casilla vacía en el caso de emplear Recepción Heroica?

R: Sí. Pero debes tener presente que el modificador de +1 por Recepción Heroica NO se aplica nunca, ya que la casilla objetivo no es la del receptor. El único bonificador que se obtiene es el +1 por Pase Preciso a la casilla vacía.

P: ¿Se obtienen puntos de estrellato por recepción de un pase dirigido a otra casilla cuando se emplea Recepción Heroica?

R: No. Para que de puntos de estrellato el pase debe estar dirigido a la casilla del jugador que realiza la recepción.

P: Tras fallar una tirada de Animosidad ¿Puedo pasar el balón a una casilla vacía? ¿y a un jugador contrario? ¿y a un jugador de la misma raza pero tumbado o aturdido?

R: No. No. Sí.

La habilidad, especifica que el jugador puede decidir no hacer el pase o hacer un pase a otro jugador de su misma raza. Entonces tras declarar un pase a un jugador y fallar la tirada de animosidad no se puede más que pasar a otro jugador con el que no sufra animosidad o cancelar la acción. Esto quiere decir, que **no** se puede pasar a una casilla vacía si se activa la animosidad. Tampoco podrá en este segundo intento, pasar a un contrario como indica el manual en Lanzamiento del Balón (ya que la habilidad Animosidad especifica que tiene que ser un compañero de equipo).



P: ¿Cómo afecta Animosidad a Pase Precipitado?

R: Le afecta la Animosidad normalmente, ya que se está realizando un Pase Rápido.

P: ¿En que orden se realizan las tiradas de pase cuando hay una intercepción de por medio?

R: Las intercepciones se realizan antes de realizar la tirada de pase y la habilidad Animosidad se activa al final de la acción de pase. Antes de realizar el pase, pero después de declararlo.

La tirada de Animosidad se realiza ANTES de la declaración de Intercepción. La secuencia de pase queda como sigue:

Declaración de jugador objetivo, tirada de Animosidad, resolución de Animosidad, declaración de Bloquear Pase, resolución de la Intercepción y resolución del Pase.

P: ¿Puedo utilizar una segunda oportunidad de equipo para repetir una tirada de Animosidad?

R: Sí.

ARMAS SECRETAS Y ESCURRIDIZOS

Una recopilación NO OFICIAL de Korgluk (entre otros), editado por Kafre.

Blood Bowl y las imágenes de este artículo son propiedad © de Games Workshop.

INTRODUCCIÓN

Lo que a continuación se expone son las preguntas más frecuentes a la hora de jugar un partido con equipos que cuenten entre sus filas con Armas Secretas y equipos escurridizos (aquellos cuyos jugadores tienen la habilidad Escurridizo). La cuestión es que siempre se repiten más o menos las mismas preguntas y la respuesta cambia dependiendo del día, llegando a casos extremos donde ni siquiera los propios entrenadores de estos equipos conocen su uso. Sirva este artículo de guía.

GENERAL

P: ¿Cómo afecta la habilidad Cola Prensil a los Escurridizos?

R: De manera normal. EG: Un goblin que salga de la zona de defensa de una Rata Ogro deberá realizar una tirada de esquivar a 4+. Agilidad 3 = 4+, +1 por realizar una tirada de esquivar y -1 por la Cola Prensil de la Rata Ogro. Lo que no afecta a la tirada, gracias a Escurridizo, es el modificador de -1 por cada zona de defensa sobre la casilla a la que se mueve.

P: Tengo un jugador en Inconscientes con un arma secreta que va a ser expulsado al finalizar la Entrada. Cuento con un Soborno al Árbitro pero no quiero malgastarlo en ese jugador si se va a quedar Inconsciente. ¿Qué se tira primero, el Inconsciente o el Soborno al Árbitro?

R: Primero debe emplearse el soborno. Los sobornos pueden usarse en el momento que un jugador es expulsado del campo o si tiene un Arma Secreta y finaliza la Entrada. En el momento que termina la entrada, han de tirarse los sobornos y antes de desplegar los jugadores en el campo se tiran los inconscientes.



SIERRA MECÁNICA Y PUÑAL

P: ¿Consumo un punto de movimiento cuando se emplea una Sierra Mecánica o Puñal en lugar de un placaje durante una acción de Penetración?

R: Sí. Estas habilidades tienen que emplearse en lugar de realizar un placaje. Para realizar un placaje durante una acción de Penetración, consumes un punto de movimiento. (Si tuvieras que ir APE para poder placar, lo tirarías primero). Así que tienes que pagar el punto de movimiento para placar y en su lugar emplear la habilidad.

P: ¿Puedo utilizar la habilidad Aplastar con una Sierra Mecánica o un Puñal?

R: No.

BOMBAS Y BOMBARDEROS

P: ¿Cuándo causa un Bombardero cambio de turno?

R: El Bombardero produce cambio de turno si al lanzar la bomba resulta balón perdido (esto es, un uno antes o después de modificar el resultado del pase) o cuando un jugador de su equipo resulta derribado debido a la bomba. Las intercepciones de la bomba no producen cambio de turno.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Pase a lo Loco con Bombardero?

R: Sí. Todas las habilidades que afectan a un pase normal, se pueden utilizar con Bombardero.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Pase Precipitado con Bombardero?

R: No.

P: ¿Se puede emplear la habilidad Bloquear Pase cuando se pasa la bomba? ¿Incluso cuando la lanza el Bombardero por primera vez?

R: Sí y Sí.

P: Un jugador con la habilidad negativa Sin Manos ¿Puede recoger una bomba que le sea lanzada?

R: Un jugador sin manos no puede recoger la bola, así que no puede recoger la bomba. Por favor, ten en cuenta que el Bombardero ya no tiene la habilidad Sin Manos.

P: Si lanzo la bomba a una casilla adyacente a un jugador y el pase no es preciso ¿La bomba rebota tres casillas?

R: No, la bomba se desvía 3 casillas. Es un error muy habitual confundir desvío con rebote. Cuando se habla de desvío tanto en la patada inicial como en un pase, el balón (o la bomba) vuela alto en el aire y es entonces cuando se desvía de su trayectoria (3D8) pero sin haber llegado al suelo.

P: El jugador objetivo de la bomba ¿Puede intentar interceptarla?

R: No. Cualquier jugador del equipo contrario y que cumpla las condiciones necesarias, puede intentar interceptar la bomba salvo el objetivo. Aunque este tenga Bloquear Pase.

P: ¿Los jugadores están obligados a intentar atrapar la bomba?

R: Sí, no puedes decidir no atrapar la bomba.

P: ¿Puedo emplear Recepción Heroica para intentar atrapar una bomba en una casilla adyacente?

R: Sí, pero recuerda que no obtienes el +1 por la habilidad Recepción Heroica a menos que la bomba fuese dirigida originalmente a la casilla del jugador. Ten presente también que si el pase tenía como objetivo una casilla adyacente y este es preciso el jugador tendrá un +1 por el Pase Preciso.



FANATICOS Y BOLA CON CADENA

P: Si mi fanático placa a uno de mis jugadores... ¿Pierdo turno? ¿Y si mi jugador estaba tumbado? ¿Tras tirar los dados de placaje quién decide el resultado?

R: En el caso de que el Fanático plaque a uno de tus jugadores, se produce cambio de turno si uno de los dos o ambos jugadores resultan derribados. Si el jugador se encontraba tumbado no se produce cambio de turno. El resultado de los dados de placaje lo decides tú.

P: Si mi fanático placa a uno de mis jugadores... ¿Qué jugadores pueden apoyar en el placaje, los de mi equipo o los del equipo contrario?

R: El placaje se resuelve de forma normal, sin embargo el equipo atacante y defensor pertenecen al mismo entrenador. Los apoyos no son obligatorios, así que el entrenador puede elegir los que más le convengan. Recuerda que para que un jugador pueda apoyar debe estar fuera de zonas de defensa contrarias.

P: ¿Se puede usar una SO para repetir la tirada de movimiento del fanático? ¿Por qué?

R: Sí. Aunque está fuera de la secuencia normal del juego la realiza un jugador que se encuentra en el campo durante su turno de juego y no es una tirada de armadura, heridas o el resultado de una herida.

P: ¿Cuando un jugador con bola con cadena falla una tirada de "a por ellos" (APE) donde se cae? Si es la

casilla a la que iba a mover ¿Qué ocurre si esta estaba ocupada por otro jugador?

R: El jugador cae en la casilla a la que se trataba de mover. Si la casilla estaba ocupada el jugador se cae en la casilla desde la que trataba de mover, de manera similar a una acción de Penetración.

LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO

P: Si el jugador lanzado resulta balón perdido ¿Pierdo turno?

R: Sólo si el jugador llevaba el balón y resulta derribado.

P: Si el jugador lanzado resulta balón perdido ¿Rebota? ¿Puede intentar aterrizar?

R: No. Tiene que intentar aterrizar en la casilla donde fue recogido.

P: Si un Troll intenta comerse (Siempre Hambriento) a un goblin, pero finalmente este se escapa. ¿El goblin cae en la casilla donde estaba o rebota? Si se lo termina comiendo ¿Pierdo Turno?

R: Si el jugador se libra de la tirada Siempre Hambriento se trata como un balón perdido, así que intentará aterrizar en la casilla donde estaba. Que el goblin sea devorado no es cambio de turno a menos que tuviese el balón.

P: ¿Qué resultado tengo que sacar para no obtener balón perdido con un tipo grande?

R: Consulta la tabla a continuación para tipos grandes sin zonas de defensa.

Tipo Grande	Pase Rápido	Pase Corto
Troll	2+	3+
Ogro	2+	3+
Hombre Árbol	2+	2+

NOTA: No importa obtener un resultado de 6 ya que el pase SIEMPRE es impreciso.

P: ¿Qué diferencia hay entre un pase normal y Lanzar Compañero de Equipo?

R: Lanzar compañero de equipo funciona exactamente como un pase normal con las siguientes excepciones:

- Siempre se resta 1 a la tirada
- Solo se permiten pases rápidos y cortos.
- Un balón perdido no es automáticamente cambio de turno.
- Un pase preciso se considera siempre como impreciso.
- No se puede interceptar.
- No da puntos de estrellato.

Los resultados de tiempo afectan al pase, las zonas de defensa contrarias afectan al pase, cualquier habilidad que se pudiera usar con un pase se puede utilizar con esta habilidad (Brazo fuerte, Precisión...). Sin embargo, no se puede combinar con las habilidades Pase Precipitado ni Pase a lo Loco.

P: ¿Qué sucede si un jugador escurridizo aterriza sobre otro jugador?

R: El jugador sobre el que aterriza es derribado, efectúa una tirada de armadura. El jugador escurridizo rebota a una casilla adyacente (tira 1D8) y resultará derribado (tira armadura).

P: Si después de aterrizar sobre un jugador, en el rebote el escurridizo cae sobre otro ¿Resulta derribado y tiro armadura por el jugador?

R: No. Sólo se puede derribar a un solo jugador. Si cae sobre otro jugador el escurridizo volverá a rebotar hasta que caiga en una casilla vacía donde resultará derribado (tira armadura).

P: Si lanzando a un escurridizo que no había realizado ninguna acción, falla el aterrizaje, pero no pasa armadura. ¿Puedo seguir moviendo con él? ¿Tengo que hacerlo inmediatamente?

R: Como no se pierde turno, puedes realizar la acción que desees con ese jugador en cualquier momento durante tu turno.

HOMBRES ÁRBOL

P: Si quiero realizar una acción de Penetración con mi Hombre Arbol que se encuentra tumbado. ¿Tengo que ir APE?

R: Sí, aunque la tirada para levantarse a 4+ le permite levantarse, se considera que ha consumido todo su movimiento, por lo que tendrá que ir APE. Observa que no se considera que haya consumido ningún APE al levantarse con lo que podrá realizar hasta dos de estos movimientos.

P: ¿Cómo afecta Enraizar a un Hombre Árbol que se encuentra en el tumbado? ¿Cuándo hay que hacer la tirada?

R: De manera normal. La tirada de enraizar debe ser la primera en hacerse. La secuencia es la que sigue:

1. Declaración de acción.
2. Tirada de Enraizar.
3. Tirada para levantarse.
4. Resolución de la acción,

NOTA: Debes tener presente que si fallas la tirada de enraizar, aunque el jugador puede levantarse no podrá placar, ni moverse, ni ir APE. Así que si habías declarado la acción de penetración con este jugador, se perderá.

P: Mi Hombre Arbol ha perdido un punto de movimiento y ahora solo tiene uno. ¿Cómo puede ponerse de pié? ¿Tiene que ir APE?

R: La tirada para levantarse especifica que cualquier jugador de movimiento menor a 3 (2 ó 1 inclusive) ha de realizar una tirada a 4+ para levantarse. Tras superar esta tirada podrá ir APE para moverse si lo desea, no habiendo consumido hasta el momento ninguno de ellos.



ARMAS SECRETAS Y PUNTOS DE ESTRELLATO

P: Si al placar a un jugador con sierra mecánica el atacante resulta derribado y herido ¿Se cuentan los PE?

R: No.

P: ¿Qué da PE al emplear armas secretas?

R: Consulta la tabla siguiente, pensada para emplearse cuando el jugador use su arma secreta

ARMA	COMP	TD	HER	INT	MJE
Pogo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Puñal/Estacas	Sí	Sí	No*	Sí	Sí
Sierra	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Bola y Cadena	No	No	Si	No	Sí
Bomba	No*	Sí	No*	No*	Sí
Apisonadora	No	No	Sí	No	Sí

Puñal/Estacas: Las bajas dan PE si se realizan sin emplear Puñal/Estacas, a diferencia de la s.

Bomba: Los pases completos con el balón las bajas mediante placajes y las intercepciones del balón dan PE, pero no las bombas.

BLOODBOWL 7 CON LRB 6.0

Basado en el original de Tom Merrigan, con modificaciones de Andy Hall, Jervis Johnson.

Un artículo NO OFICIAL de Geoff sacado de TYBBL sin su permiso.

Traducción de Lupus, Apóstol de Bacus, eban y Kafre entre otros.

Blood Bowl y las imágenes de este artículo son propiedad © de Games Workshop.

Bienvenido a Blood Bowl Siete, el juego de Fútbol Americano Fantástico durante las pausas del almuerzo. Inspirado en el popular 40K en 40 minutos, Blood Bowl Siete fue creado para que el personal de la oficina central de Games Workshop pudiese disfrutar de un partido de Blood Bowl en su pausa para comer. Para gran parte del personal, la familia y otros compromisos sociales implican que el único momento del que disponen para jugar un partido es durante la pausa para el almuerzo. Tradicionalmente, esto implicaba jugar la primera parte en una pausa para comer y la segunda parte en otra. Sin embargo, lo que normalmente ocurre es que te quedas sin tiempo y terminas acelerando el último par de turnos o estás ocupado al día siguiente y la segunda parte puede llegar a tardar una semana en jugarse. ¡Cosa no muy recomendable para comisarios de liga que traten de sacar adelante una liga oficial!

Así pues, la idea era crear una versión del Blood Bowl que pudiera ser jugada en una hora y que permitiese a los comisionados de liga organizar fácilmente una liga de Blood Bowl. La manera más fácil que encontré para hacerlo posible fue realizar dos cambios: reducir el número de jugadores que participan en el encuentro y reducir también el tamaño del campo. Aquí me inspire en los "Hong Kong Sevens" un campeonato de rugby de siete jugadores por equipo. Con menos jugadores y un campo más pequeño las primeras pruebas se mostraron satisfactorias. Sin embargo, el juego todavía no encajaba bien. Necesitaba algo que lo cuadrara todo. Lo siguiente que hice fue diferenciar las dos modalidades de juego. Decidí hacer del Blood Bowl Siete una versión amateur del Blood Bowl que todos conocemos. Esto me daría mayor libertad para hacer los cambios que necesitaba para hacer más fluido el juego y aún más importante, que pudiese ser jugado en aproximadamente una hora. Así que sin más dilación, os presento... Blood Bowl Siete.

EL TERRENO DE JUEGO

El campo de Blood Bowl Siete es bastante fácil de hacer, mide 20 casillas de largo y 11 de ancho. Cada Zona Ancha tiene 2 casillas de ancho. Hay dos Líneas de Defensa (una por cada equipo) en lugar de tan solo una en el centro del terreno de juego. Desde las Zonas de Defensa, hay 6 casillas hasta la zona de Touchdown y 6 casillas de separación entre sí. Si no os salen las cuentas, pensad que cada Zona de Touchdown tiene una casilla de largo. El diagrama de la derecha muestra el tamaño exacto del campo, por si lo queréis hacer en vuestras casas.

REGLAS DEL JUEGO

Estas son las principales reglas que necesitarás para jugar a Blood Bowl Siete. Excepto por las indicadas más adelante, los Entrenadores tienen que utilizar las siguientes reglas del además de las ya contenidas en el Living Rule Book 6.0.

PREPARACION DEL JUEGO

Cada jugador puede colocar 7 jugadores entre su propia Línea de Defensa y su Zona de Touchdown. En Blood Bowl Siete los equipos se despliegan separados el uno del otro de una manera similar al Rugby. Esto explica que haya dos Líneas de Defensa (una para cada equipo) en lugar de solo una en el medio del campo. También se aplican las siguientes excepciones a las restricciones:

1. No hay un número mínimo de jugadores a colocar en la Línea de Defensa.
2. No puede colocarse más de un jugador en cada Zona Ancha.

LA PATADA INICIAL

Después de que ambos jugadores hayan colocado, el entrenador del equipo lanzador coloca el balón en cualquier punto del terreno de juego, salvo entre su propia Zona de Defensa y su Zona de Touchdown o dentro de su propia Zona de Touchdown. La patada inicial se realiza normalmente, pero sólo se producirá un 'Touchback' si el balón sale del campo (como de costumbre) o cruza la Línea de Defensa del equipo lanzador (no la antigua zona media del campo). Atención: Esto puede ocasionar que el balón termine en frente del equipo lanzador, en la zona de nadie que hay entre las dos Zonas de Defensa.

LA TABLA DE PATADA INICIAL

Se emplea la siguiente tabla de Patada Inicial en lugar de la habitual. Tira 2D6 y consulta la tabla de la página siguiente:

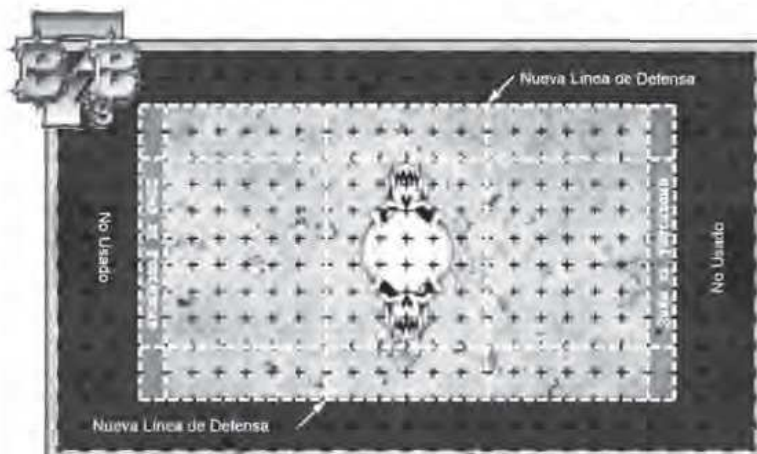


TABLA DE PATADA INICIAL

2D6 Resultado

2 Perro suelto en el campo: Un perro se ha escapado de su dueño y ha decidido unirse a la diversión. Al inicio del turno de cada Entrenador si el balón se encuentra en el suelo, rebota automáticamente una casilla en una dirección aleatoria. Este efecto dura hasta que termine la entrada, momento en el cual algo parecido al control se restablece.

3 ¿Cuánto tiempo llevamos jugado?: No es raro que el que lleva la cuenta del tiempo olvide cuanto llevan jugando los equipos y haga un "ajuste rapido". Tira un D6. Con un resultado de 1 a 3 ambos entrenadores mueven sus contadores de turno una casilla atrás a no ser que hacer esto llevase sus contadores por debajo del turno uno. Con un resultado de 4 a 6 el reloj se adelantará, mueve la casilla de turno de cada entrenador una casilla hacia adelante, si se supera el turno 8 para ambos entrenadores, el partido termina inmediatamente.

4 ¡De vuelta al partido! Deseosos de volver de nuevo al terreno de juego tan pronto como sea posible, todos los jugadores inconscientes de ambos equipos se mueven de la zona de inconscientes del banquillo a la de reservas, listos para jugar la siguiente entrada.

5 Una ayudita: Un hincha local decide que su equipo necesita un poco de apoyo. Si uno de los dos equipos va perdiendo, puede robar una carta de "Medidas Desesperadas". En caso de que esta necesitara ser declarada antes del encuentro, se aplican los efectos de manera inmediata.

6 Mala Patada: El balón se desvía un numero de casillas igual al resultado de 2D6 en la patada inicial, en lugar de un solo 1D6.



2D6 Resultado

7 Tiempo Variable: Haz una nueva tirada en la tabla de tiempo. Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Tiempo Perfecto", una suave brisa desviará el balón una casilla adicional en una dirección al azar antes de aterrizar.

8 Anticipación: El equipo receptor empieza a moverse antes de que la defensa este preparada, cogiendo al equipo lanzador desprevenido. Todos los jugadores del equipo receptor pueden moverse una casilla. Este movimiento es gratuito y puede hacerse a cualquier casilla adyacente.

9 Focos Rotos: Bajo la protección de la oscuridad el equipo lanzador comienza a avanzar tras patear el balón. Todos los jugadores del equipo lanzador, pueden mover una casilla. Este movimiento es gratuito y puede hacerse a cualquier casilla adyacente.

10 Batalla Campal: De vez en cuando las cosas se van un poco de las manos en el terreno de juego, se cuestiona la línea de descendencia paterna o los equipos recuerdan deslices anteriores. De cualquier manera, no pasa mucho tiempo hasta que aparece una pelea a gran escala. Tira un D6 por cada jugador de ambos equipos (incluyendo los que se encuentren en la zona de reservas). Con un resultado de 6, se considerarán inconscientes.

11 A LA CARGAAAA: Un miembro de la defensa trata de conseguir ventaja y carga contra el equipo receptor antes de que el ataque esté preparado, intentando cogerlo desprevenido. Un jugador del equipo lanzador puede realizar una acción de Penetración inmediatamente.

12 Pedrada: Cada entrenador tira 1D6. Los hinchas del entrenador con el resultado más alto, lanzan una piedra. Un empate significa que ambas hinchadas lanzan una piedra. Decide aleatoriamente que jugador del equipo contrario de entre los que se encuentran en el terreno de juego resulta elegido. El jugador se considera derribado.

CREACIÓN DE UN EQUIPO DE BLOOD BOWL SIETE

Cada Entrenador dispone de 600 mo con las cuales crear su equipo de Blood Bowl Siete. Puede elegir su equipo entre aquellos que aparecen en el Living Rule Book y los tres nuevos equipos. Utiliza las reglas normales para crear tu equipo de Blood Bowl Siete, pero con las siguientes excepciones:

1. Todos los precios del equipo se dividen por 1,000. Así pues, si un jugador normalmente cuesta 80,000 mo en Blood Bowl, ficharlo para tu equipo de Blood Bowl Siete te costará un total de 80 mo. De manera similar, un Médico costará 50 mo (50,000 mo /1,000) Esto se hace principalmente, para reflejar la naturaleza no profesional (poca patrocinación y salarios bajos) de las ligas de Blood Bowl Siete.
2. Debes tener un mínimo de tres, pero no más de 10 jugadores en tu hoja de equipo. Las compras futuras de jugadores no pueden hacer que el equipo supere los 10 jugadores (los entrenadores se quedarían sin dedos con los que contarlos)
3. El Factor de Hinchas, los Ayudantes de Entrenador y las Animadoras son para los profesionales, no para el BB7. No se puede comprar ninguno de estos.
4. Al ser una liga no profesional, el buen (o incluso mal) cuadro técnico es difícil de encontrar y de todas formas los jugadores rara vez aparecen por los entrenamientos. No se pueden comprar Segundas Oportunidades de equipo
5. Los jugadores con restricciones de cantidad 0-1 NO pueden ser comprados. Los jugadores con cantidades de 0-2 pasan a ser de 0-1, las de 0-4 pasan a ser de 0-2 y las de 0-6 a 0-3. El resto de jugadores permanece sin afectar.
6. No se pueden comprar Jugadores Estrella, ni siquiera como independientes. Blood Bowl Siete es una liga no profesional y un jugador estrella no sería visto ni muerto en un sitio así, no hablemos ya de jugar de forma permanente para un equipo de Blood Bowl Siete.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE EQUIPO

Un entrenador no puede comprar ninguna Segunda Oportunidad cuando cree su equipo, tampoco podrá comprarlas una vez la liga haya comenzado. Esto representa las escasas posibilidades de que un equipo de Blood Bowl Siete sea capaz de entrenar con efectividad y realizar algún tipo de jugada preparada.

HERIDAS

A diferencia de sus contrapartidas profesionales, los jugadores de Blood Bowl Siete no intentan mantener a los jugadores contrarios fuera de juego durante el máximo periodo de tiempo, sino tan solo quitarlos de en medio mientras intentan que no los quiten a ellos. Es por esto que a propósitos de partidos de liga, se ignoran todos los resultados de "Lesionado para el proximo encuentro".

LANZANDO EL BALON

Al ser una liga no profesional, los jugadores de Blood Bowl Siete no son tan atléticos como sus contrapartidas profesionales, sin embargo los portadores del balón tampoco están sujetos a los mismos tipos de presión. Para representar esto, el máximo rango de pase se reduce a Pase Largo, sin embargo un Pase solo se considerará balón perdido con una tirada inmodificada de 1.

JUGADORES GRATUITOS

El hechizo "Levantar a los muertos" de los No-Muertos y Nigrománticos y la habilidad "Podredumbre de Nurgle" solo funcionan a 4+ en lugar de automáticamente. Esto se debe a que los Nigromantes son meros acólitos de las artes oscuras y a que la Podredumbre no es tan fuerte.



EL PUBLICO

Debido a las bajas afluencia, no hay un "público" en sí. Los jugadores empujados o que salen fuera de las bandas se colocan en la Zona de Reservas directamente sin hacer tirada de Heridas.

PUNTOS DE ESTRELLATO

Los jugadores no ganan Puntos de Estrellato en Blood Bowl Siete. En su lugar, tras cada encuentro, elige un jugador de tu hoja de equipo que participó en el encuentro, tira 2D6 y consulta la tabla de Tiradas de Jugador Estrella como haces normalmente. Esta tirada se hace automáticamente y es la única manera en la que un jugador puede ganar nuevas habilidades. Tienes que elegir un jugador de tu hoja de equipo después de cada encuentro que juegues y hacer una tirada por el en la tabla de Jugador Estrella. No puedes negarte a elegir un jugador y hacer la tirada. Puede elegir un jugador que ya haya recibido una tirada de Jugador Estrella (TJE) pero cuantas más habilidades reciba el jugador, mayor es la posibilidad de que un equipo profesional se fije en él y lo contrate para jugar en una liga profesional de Blood Bowl (ver el Draft, más adelante). **NOTA:** La habilidad "Lider" no puede ser seleccionada.

EL DRAFT

Cuanto más experimentado se vuelve un jugador hay más oportunidades de que un equipo profesional de una liga mayor se fije en él. Cuando esto ocurre hay poco que un entrenador pueda hacer cuando su jugador es tentado con la promesa de un salario por las nubes, toda la cerveza que pueda beber y un montón de mujeres hermosas. Hay pocos jugadores que puedan rechazar una oferta así. Cada vez que hagas una tirada en la Tabla de Jugador Estrella deberás realizar una tirada más para ver si un equipo profesional de Blood Bowl ha fichado al jugador en cuestión. Tira un 1D6 y consulta la siguiente tabla. Si el resultado supera o iguala el resultado de la columna Draft, entonces el jugador no habrá atraído todavía la atención de un equipo profesional y continuará jugando para su equipo de Blood Bowl Siete. Si el resultado es menor que el requerido entonces el jugador será fichado para la liga profesional de Blood Bowl y nunca volverá a ser visto de nuevo jugando para su ex-equipo de Blood Bowl Siete. Deberás eliminar al jugador de tu hoja de equipo y ajustar tu valoración de equipo en consecuencia.

Tiradas JE	Descripción	Draft
Ninguna	Novato	Ninguna
1	Experimentado	6+
2	Veterano	5+
3	Estrella Emergente	4+
4	Estrella	3+
5	Super Estrella	2+
6+	Leyenda	Automático

RECAUDACIÓN

Tras el encuentro, cada entrenador debe calcular las ganancias de su equipo. El entrenador que gana el partido recibe $(1D6 + 1) \times 10$ mo. El entrenador que perdió el encuentro recibe $1D6 \times 10$ mo.

VALOR DE EQUIPO

El Valor de Equipo de un Equipo de Blood Bowl Siete se calcula de la siguiente manera. Suma el coste total del equipo en monedas de oro, incluyendo el dinero que pueda estar en la tesorería del equipo. El resultado se divide entre 10 para obtener la Valoración de Equipo básica, que para equipos nuevos será siempre de 60. Además, se añaden 10 puntos adicionales a la Valoración de Equipo por cada TJE que haya recibido cada jugador de la Hoja de Equipo. Así que si tienes un equipo donde tres jugadores han recibido 1 TJE cada uno y un jugador que ha recibido 2 TJE, entonces deberás añadir 50 puntos adicionales ($5 \text{ TJE} \times 10$) a tu Valoración de Equipo. Si un jugador resulta fichado en el Draft debes asegurarte de corregir tu Valoración de Equipo apropiadamente, restando el coste del jugador y cualquier TJE que pudiera tener de tu Valoración de Equipo.

INCENTIVOS

Las reglas normales de Blood Bowl para los Incentivos, no se aplican. En su lugar se emplean las Medidas Desesperadas

MEDIDAS DESESPERADAS

Si el equipo contrario cuenta con un valor de equipo que es 50 puntos superior al tuyo, puedes utilizar una Medida Desesperada para tratar de igualar las cosas en el encuentro. Es importante que seas capaz de mantener en secreto tu Medida Desesperada hasta que las utilices, por lo que necesitarás utilizar las fichas de elección aleatoria para determinarla. Coge las fichas numeradas del 1 al 12 y elige una aleatoriamente. Mantén en secreto la ficha que has elegido hasta que la utilices. Date cuenta de que el conjunto de fichas de elección aleatoria no estará completo, así que necesitaras o bien otro método, o bien las fichas de tu oponente para elegir jugadores al azar durante el encuentro hasta que la ficha que has elegido sea utilizada.



TABLA DE MEDIDAS DESESPERADAS

1D12 Resultado

- 1 Piel de plátano**
Acción: Uno de tus jugadores ha estado comiendo un energético plátano.
Declaración: Cuando un jugador contrario entre en la zona de defensa de uno de tus jugadores. Los jugadores sin zona de defensa no pueden utilizar esta medida.
Efecto: El jugador contrario cae y debe realizar una Tirada de Armadura. Esto no causa cambio de turno a no ser que llevase el balón.
- 2 Visto y no visto.**
Acción: Uno de tus jugadores ha estado entrenándose duro para el partido, porque ha oído que un ojeador de un equipo profesional estará presente.
Declaración: Después de que unos de tus jugadores haya terminado una acción.
Efecto: Ese jugador puede realizar otra acción inmediatamente. **Atención:** se mantiene la restricción a una acción de pase, penetración, etc.
- 3 ¡Resaca!**
Acción: Un jugador del equipo contrario ha salido de fiesta la noche anterior al partido y llega tarde.
Declaración: Antes del encuentro.
Efecto: Un jugador al azar del otro equipo se pierde la primera parte del partido.
- 4 Espía**
Acción: Has contratado un espía para robarle la libreta de jugadas al entrenador rival y obtener ventaja en el partido.
Declaración: Después de que un jugador contrario tire para pasar o atrapar.
Efecto: Fuerza al contrario a repetir la tirada.
- 5 Soborno al Árbitro**
Acción: El árbitro ha sido sobornado para que haga la vista gorda.
Declaración: Cuando un oponente tire una falta.
Efecto: El árbitro expulsa inmediatamente al jugador contrario y el equipo sufre un cambio de turno. La falta no llega a producirse (no resuelvas el resultado).
- 6 ¿Ha sido Touchdown?**
Acción: La visión del árbitro ha sido momentáneamente obstaculizada.
Declaración: Cuando un jugador contrario anote un touchdown.
Efecto: El equipo contrario sufre inmediatamente un cambio de turno y el touchdown no tiene lugar este turno. El siguiente turno podrá marcar con normalidad.

1D12 Resultado

- 7 Asesino**
Acción: Has alquilado un asesino antes del encuentro para sacar a un jugador contrario del encuentro.
Declaración: Al final de uno de tus turnos, antes de que el contrario comience el suyo.
Efecto: El asesino ataca a un jugador contrario con un dardo envenenado. Elige a un jugador del equipo contrario y colócalo en la zona de Inconscientes de su banquillo.
- 8 Drogas ilegales**
Acción: Uno de tus jugadores se ha dopado para mejorar su rendimiento antes del partido.
Declaración: Antes de que comience el encuentro.
Efecto: Elige un jugador de tu equipo. Ese jugador tendrá aumentado en 1 punto su agilidad o fuerza durante el resto del encuentro. Después de que termine una entrada, tira un D6 por el jugador. Con un 1 el jugador sufrirá una reacción alérgica a las drogas y deberá perderse el resto del encuentro.
- 9 Partido de revancha**
Acción: Ambos equipos tienen una larga historia de partidos en común.
Declaración: Al inicio del encuentro.
Efecto: Tu equipo puede hacer cualquier número de faltas por turno, en lugar de solo una.
- 10 Nudilleras**
Acción: Uno de tus jugadores ha introducido unas nudilleras en el campo.
Declaración: Cuando uno de tus jugadores realice una acción de placaje y derribe a un jugador.
Efecto: Pasa automáticamente la armadura del jugador placado, realiza la tirada de heridas.
- 11 Jugada ensayada**
Acción: En preparación para el gran partido tu equipo ha estado ensayando algunas jugadas de equipo.
Declaración: Cuando uno de tus jugadores realice un acción de pase.
Efecto: Puedes añadir +1 a las tiradas de Pasar y Recibir.
- 12 Pergamino mágico**
Acción: Un tipo de aspecto sospechoso de un club de apuestas te da un pergamino de hechizo antes de que comience el encuentro.
Declaración: En cualquier momento durante el encuentro.
Efecto: Cuenta como tener un hechicero en tu equipo, permitiéndote lanzar un hechizo.

TABLA DE AGILIDAD

Agilidad del jugador	1	2	3	4	5	6+
Tirada D6 necesaria	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Un resultado de "1" sin modificar SIEMPRE es un fracaso un resultado de "6" SIEMPRE es un éxito

MODIFICADORES AL PASE

Pase Rápido	+1
Pase Corto	+0
Pase Largo	-1
Bomba Larga	-2
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

MODIFICADORES A INTERCEPTAR

Intentar una intercepción	-2
Por cada zona de defensa enemiga	-1

MODIFICADORES A ATRAPAR

Atrapar un Pase Preciso	+1
Atrapar un balón rebotado, desviado o devuelto	+0
Por cada zona de defensa enemiga	-1

MODIFICADORES A RECOGER

Recoger el balón del suelo	+1
Por cada zona de defensa enemiga	-1

MODIFICADORES A FALTAS

¿QUIÉN?	+/- Tirada Armadura
El que pisa	+0
Asistencias ofensivas/defensivas*	+1/-1

*solo se puede asistir fuera de Zona de Defensa

EXPULSIONES

Tirada 2D6 Armadura*	Resultado
NO se sacan dobles	Nada
SI se sacan dobles	Expulsado

SECUENCIA PRE-PARTIDO

Tirar en la Tabla de Clima.
Transferir oro desde la tesorería a Dinero en Efectivo.
Comprar Incentivos.

EL PARTIDO

Calcular el número de hinchas y la FAMA
Decidir quién patea
Coloca el equipo el pateador
Coloca el equipo el receptor
Poner el balón en el campo
Rebote del balón 1D8+1D6
Tirar en la Tabla de Patada inicial
Resolver la Tabla de Patada Inicial
Rebote del balón 1D8
Atrapar el balón o salida del campo
Turno del equipo receptor,,,
Turno del equipo pateador,,,

MODIFICADORES AL LANZAR COMPAÑERO

Pase Rápido	+0
Pase Corto	-1
Pase Largo	NO PERMITIDO
Bomba Larga	NO PERMITIDO
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

MODIFICADORES AL ATERRIZAJE

Intentar aterrizar despues de un lanzamiento	+0
Preciso o Impreciso	
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla de aterrizaje	-1

MODIFICADORES A ESQUIVAR

Intentar una esquiva	+1
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla a la que intentas esquivar	-1

TABLA DE PÉRDIDA DE TURNO

Un jugador del equipo que está moviendo es Derribado (ser herido por el público o colocarlo Tumbado no es cambio de turno a menos que fuese el jugador que tenia el balón. Las habilidades como Placaje Heroico, Aplastar y Forcejeo cuentan como ponerlo Tumbado)

Se realiza un Pase, o Entrega a la mano y el balón no es atrapado por un miembro del equipo que está moviendo antes de que deje de moverse

Un jugador del equipo que está moviendo intenta recoger el balón del suelo y falla

Se anota un Touchdown

Se supera el límite de tiempo para efectuar el turno (4 min)

Un intento de pase resulta Balón Perdido incluso si un jugador del equipo en movimiento lo atrapa

Un jugador con el balón es lanzado utilizando la habilidad Lanzar Compañero de Equipo y no consigue aterrizar bien (incluye ser engullido o zafarse de la tirada de Siempre Hambriento)

Un jugador es expulsado por el árbitro al cometer una falta

SECUENCIA POST-PARTIDO

MJE y Tiradas de mejora
Calcular ingresos y espiral de gastos
Recalcular Factor de Hinchas
Fichajes y nuevas adquisiciones
Contratar permanentemente independientes
Recalcular valor del equipo
Actualizar la hoja de Equipo

TABLA DE HERIDAS

2D6	RESULTADO
	Aturdido: Deja al jugador boca abajo.
2-7	Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final de su <u>próximo</u> turno de equipo
	Inconsciente: Saca al jugador del campo y colócalo en zona de KO del banquillo. En el siguiente pateo, antes de desplegar a los jugadores, tira por cada uno de los jugadores que estén KO. Con una tirada de 1-3, continuarán KO y no podrán ser usados
8-9	Con una tirada de 4-6 los pasas a Reservas
10-12	Lesión: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Jugadores Muertos y Heridos. El jugador se perderá el resto del encuentro. En partidos de liga, tira en la tabla de lesiones.

TABLA DE LESIONES

D68	RESULTADO	EFECTO
11-38	Contusión	Sin efecto
41	Costillas rotas	LPE
42	Tirón en la cadera	LPE
43	Derrame ocular	LPE
44	Mandíbula rota	LPE
45	Brazo fracturado	LPE
46	Pierna fracturada	LPE
47	Mano rota	LPE
48	Pinzamiento nervioso	LPE
51	Lesión de espalda	Lesión Permanente
52	Rodilla rota	Lesión Permanente
53	Cadera rota	-1 MO
54	Tobillo roto	-1 MO
55	Contusión grave	-1 AR
56	Cráneo fracturado	-1 AR
57	Cuello roto	-1 AG
58	Clavícula rota	-1 FUE
61-68	MUERTO	¡Muerto!

Lesionado Próximo Encuentro (LPE): Anota una L en la casilla de Lesiones (LES) de tu hoja de equipo, el jugador se perderá el próximo partido de Liga

Lesión Permanente: Como antes. Además, anota una P en la casilla de heridas de la hoja. Cada LP añade 1 a las siguientes tiradas de Herida.

-1 MO, FU, AG, AR: Se pierde el próximo encuentro. Anota el cambio en la hoja. Aún así, un atributo no puede bajar más de 2 puntos o por debajo de 1; cualquier herida posterior que reduzca más dicho atributo será ignorada.

TABLA DE CLIMA

2D6	RESULTADO
2	Calor asfixiante: Tira 1D6 por cada jugador en el terreno de juego al final de cada parte o después de anotarse un TD. Si sale un 1 el jugador no podrá jugar hasta la próxima patada inicial.
3	Muy soleado: Un día glorioso, pero el sol es tan brillante que provoca un -1 a los pases.
4-10	Día perfecto: Tiempo perfecto para Blood Bowl
11	Lluvioso: -1 a todos los intentos de atrapar, interceptar, o recoger el balón del suelo.
12	Ventisca: Solo Pases Rápidos y Cortos, además te caes con 1 o 2 al hacer "A por ellos".

TABLA DE PATADA INICIAL

2D6	RESULTADO
2	A por el árbitro: Los hinchas se vengan del árbitro. Cada jugador recibe un Soborno para usar este partido. Al usar el soborno tira 1D6, con un 1 no tiene efecto. Cada soborno solo se puede usar una vez por partido.
3	Disturbios: Si el turno del receptor es el 7 ambos jugadores desplazan 1 hacia atrás su ficha de turno. Si el receptor no había realizado ningún turno esa parte ambos jugadores desplazan su ficha de turno 1 hacia adelante. En cualquier otro caso tira 1D6, con 1-3 los ambos mueven una casilla hacia adelante, con Un 4-6 ambos mueven su ficha de turno una casilla hacia atrás.
4	Defensa perfecta: El entrenador del equipo lanzador puede reorganizar el despliegue de sus jugadores. Es decir, puede situarlos de nuevo como desee sobre el terreno de juego. Los jugadores del equipo receptor deben permanecer en la posición en que estaban.
5	Patada alta: El balón ha sido pateado muy alto. Un jugador cualquiera del equipo receptor que no esté en la zona de defensa de un jugador contrario podrá situarse en la casilla donde vaya a aterrizar el balón, siempre que esa casilla esté vacía.
6	Los Hinchas Animan: Cada entrenador tira 1D3, añade su FAMA y animadoras al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una SO extra durante esta parte. Si empatan ambos la ganan.
7	Clima variable: Vuelve a tirar en la Tabla de clima. Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Día perfecto", una suave brisa desvía el balón una casilla adicional en una dirección aleatoria.
8	Táctica brillante: Cada entrenador tira un 1D3, añade su FAMA y ayudantes de entrenador al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una SO extra durante esta parte. Si empatan ambos ganan
9	Anticipación: Todos los jugadores del equipo receptor pueden mover una casilla. Este movimiento es gratuito e ignora las zonas de defensa. Puede emplearse para entrar en la mitad del campo contrario.
10	¡Penetración!: El equipo lanzador recibe un turno "extra" de manera gratuita, pero los jugadores que esten en una zona de defensa contraria al inicio del turno no podrán realizar ninguna acción. Se pueden usar SO durante la Penetración. Si se produce un cambio de turno, el turno extra finaliza de inmediato.
11	Pedrada: Un enfurecido hincha lanza una gran roca a uno de los jugadores del equipo contrario. Cada entrenador tira 1D6, añade su FAMA. Quien pierda recibirá la pedrada. ¡En caso de empate lanzarán una roca contra cada equipo! Decide aleatoriamente quien recibe la pedrada (solo jugadores en el terreno de juego) y resuelve directamente la <u>herida</u> que sufre.
12	Invasión del campo: Ambos entrenadores tiran 1D6 por cada jugador contrario que se encuentre en el campo y añade su FAMA. Si el total es 6 o más tras la bonificación, el jugador resultará Aturdido (los jugadores con la habilidad Bola con Cadena quedan Inconscientes).

TABLA DE AGILIDAD

Agilidad del jugador	1	2	3	4	5	6+
Tirada D6 necesaria	6+	5+	4+	3+	2+	1+
Un resultado de "1" sin modificar SIEMPRE es un fracaso un resultado de "6" SIEMPRE es un éxito						

MODIFICADORES AL PASE

Pase Rápido	+1
Pase Corto	+0
Pase Largo	-1
Bomba Larga	-2
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

MODIFICADORES DE HABILIDAD

Precisión	+1 al D6 al pasar
Pase Precipitado	El lanzador puede hacer un Pase Rápido justo cuando vaya a ser placado
Pase a lo loco	Pase Impreciso a cualquier casilla
Nervios de Acero	Ignora zonas de defensa
Pasar	Puede repetir la tirada de Pase
Pase Seguro	Si le interceptan, puede hacer una tirada de AG sin modificar para cancelar
Brazo Fuerte	+1 al D6 en Pase Corto, Largo y Bomba

MODIFICADORES AL LANZAR COMPAÑERO

Pase Rápido	+0
Pase Corto	-1
Pase Largo	NO PERMITIDO
Bomba Larga	NO PERMITIDO
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador y aterrizaje	-1

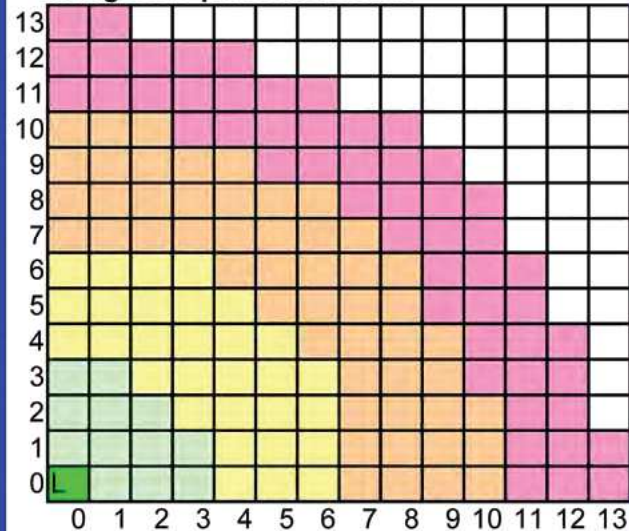
* Siempre impreciso: tira desvío 3 veces

*Un "1" no causa cambio de turno, el jugador lanzado cae en su casilla original, tira aterrizaje

* No puede ser interceptado

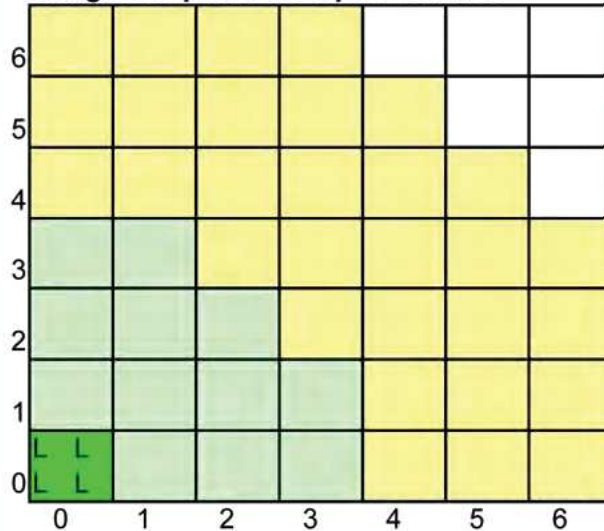
*Si el jugador lanzado cae en una casilla ocupada, pon Derribado al jugador de esa casilla y tira armadura, el jugador lanzado rebota una casilla, si está ocupada vuelve a tirar. Solo derriba al primer jugador.

Rangos de pases Normales



L Casilla del Lanzador L Pase Largo
B Bomba Larga
C Pase Corto

Rangos de pases de Tipos Grandes



L Casilla del Lanzador
C Pase Corto

INCENTIVOS

TIPO	CANTIDAD	COSTE	EFEECTO
Chicas Bloodweiser	0-2	50.000	abajo
Sobornos	0-3	100.000	"
Entrenamiento extra	0-4	100.000	"
Gran Chef Halfling	0-1	300.000	"
Igor	0-1	100.000	"
Mercenarios	0-?	Varía	"
Jugadores estrella	0-2	Varía	"
Médicos ambulantes	0-2	100.000	"
Hechicero	0-1	150.000	"

DESCRIPCIÓN INCENTIVOS

Chicas Bloodweiser

Compras un barril de cerveza Bloodweiser y chica lo sirve a tus jugadores antes de cada Patada Inicial. La combinación de la cerveza y la agradable chica da un +1 a la tirada para recuperarse desde K.O. a tus jugadores.

Sobornos

Cada Soborno permite una tirada para evitar una expulsión por falta o arma secreta. Tira 1D6 con un 2-6 logras evitar la expulsión del jugador y el cambio de turno en caso de falta. Si sacas un 1 se pierde el Soborno y se aplican los efectos de la expulsión. Cuestan 50,000 para Goblins.

Entrenamiento Extra

Cada Entrenamiento Extra adquirido te da una Segunda Oportunidad extra para este partido.

Gran Chef Halfling

A los Halfling les cuesta solo 100.000. Tira 3D6 al inicio de cada parte. Por cada 4+ ganas una SO extra y restas una SO del rival, si es que le queda alguna.

Igor

Solo lo pueden contratar equipo que no pueden tener un médico. Permite repetir una tirada de regeneración fallada por partido.

Mercenarios

Son jugadores eventuales que puedes contratar. Cuestan lo que un jugador posicional +30.000. Además por 50.000 adicionales puedes comprar una habilidad normal para él. No permiten superar el límite de posicionales, pero si en caso de bajas

Jugadores estrella

Puedes contratar un jugador estrella permitido a tu equipo.

Médicos ambulantes

Te proporcionan médicos extras utilizables solo durante este partido.

Hechicero

Una vez por encuentro al inicio de tu turno antes de realizar una acción puedes lanzar una Bola de fuego o Relámpago. Bola de Fuego: cualquier casilla y 8 adyacentes 4+ al suelo. Relámpago: cualquier jugador, 2+ al suelo. A efectos golpean con Golpe mortífero

ENTRADA / FAMA

Cada entrenador 2D6+ Factor Hinchas X1.000= Entrada	
Igual que el oponente	+0 FAMA
Más que el oponente	+1 FAMA
El doble que el oponente	+2 FAMA

TABLA DE GANANCIAS

Ganar/Empatar	(1D6+FAMA)X10.000+10.000 (repetible)
Perder	(1D6+FAMA)X10.000

TABLA DE FACTOR DE HINCHAS

Ganar el partido	Si es mayor que tu FH
Tira 3D6	+1FH
Perder/Empatar el partido	Si es menor que tu FH
Tira 2D6	-1FH

TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO

Por Pase Completo	1 PE
Por Lesión	2 PE
Por Intercepción	2 PE
Por Touchdown	3 PE
Por Mejor Jugador del Encuentro	5 PE

PE	Categoría	Tiradas de mejora
0-5	Novato	Ninguna
6-15	Experimentado	Una
16-30	Veterano	Dos
31-50	Estrella emergente	Tres
51-75	Jugador estrella	Cuatro
76-175	Super estrella	Cinco
176+	Leyenda	Seis

TABLA DE TIRADAS DE MEJORA

2D6	Resultado
2-9	Nueva habilidad
10	+1 MO o +1 AR o Nueva habilidad
11	+1 AG o Nueva habilidad
12	+1 FU o CUALQUIER Nueva habilidad

TABLA DE VALOR DE LOS JUGADORES

+ 20.000	Nueva habilidad
+ 30.000	Habilidad elegible con DOBLES
+ 30.000	+1 MO o +1 AR
+ 40.000	+1 AG
+ 50.000	+1 FU

CATEGORIAS DE LAS HABILIDADES

GENERAL		AGILIDAD	
Agallas	Patada	Atrapar	Rastrero
Anticiparse	Perseguir	Carrera	Recepción heroica
Bloquear pase	Placaje def.	Echarse a un lado	
Furia	Placar	En pie de un salto	
Forcejeo	Profesional	Esquivar	
Juego Sucio	Robar balón	Pies firmes	Saltar
Manos Seguras	Zafarse	Placaje heróico	
PASE		FUERZA	
Nervios de acero		Abrise paso	Defensa
Pasar	Precisión	Aplastar	Golpe mortif.
Pase a lo loco		Apartar	Juggernaut
Pase precipitado		Brazo fuerte	M. firme
Pase seguro	Líder	Cabeza dura	Placaj. Mult.

MUTACIONES

Apariencia asquerosa	Cuernos	Garras	Dos cabezas
Brazos adicionales	Mano grande	Piernas muy largas	
Cola prensil	Presencia perturbadora	Tentáculos	

EXTRAORDINARIAS

Agilidad felina	Echar raíces	Putrefacción
Animal salvaje	Escurrizado	Realmente estúpido
Arma secreta	Estacas	Regenerar
Bola con cadena	Favorito del público	Sed de sangre
Bombardero	Lanzar compañero	Siempre hambriento
Cabeza hueca	Mirada hipnótica	Sierra mecánica
Canijo	Puñal	Sin manos
Degeneración		Solitario