

COMPENDIO BLOOD BOWL

Versión 1.17

Death Zone

2020



BLOOD BOWL



ESPAÑOL



COOLABORAN:



Este documento está realizado por el equipo de Mezquita Bowl, es un documento no oficial de ayuda y consulta para la confección de rosters de ligas y torneos, compilando en un único lugar todas las dispersas novedades que seguramente vendrán en un futuro.

NOTA: Cualquier errata detectada en el documento rogamos nos lo comunicuéis para poder solventarla lo antes posible, vía correo electrónico al mezquitabowl@gmail.com



ÍNDICE

EQUIPOS DISPONIBLES

- Alianza del Viejo Mundo.....	04
- Altos Elfos (Lgd)	06
- Amazonas (Lgd)	08
- Demonios de Khorne (Naf)	10
- Elegidos del Caos.....	12
- Elfos Oscuros.....	14
- Elfos Silvanos.....	16
- Enanos.....	18
- Enanos del Caos (Lgd)	20
- Goblins.....	22
- Halflings.....	24
- Hombres Lagarto.....	26
- Humanos.....	28
- Inframundo.....	30
- Nigromantes.....	32
- Nobles Imperiales.....	34
- No Muertos.....	36
- Nórdicos (Lgd)	38
- Nurgle.....	40
- Ogros.....	42
- Orcos.....	44
- Orcos Negros.....	46
- Renegados del Caos.....	48
- Reyes Funerarios (Lgd)	50
- Skaven.....	52
- Slann (Naf)	54
- Snotlings.....	56
- Unión Élfica.....	58
- Vampiros (Lgd)	60

JUGADORES ESTRELLA

- Jugadores Estrella.....	62
---------------------------	----

INCENTIVOS

- Incentivos.....	64
- Incentivos de Liga.....	66
- Personal Infame.....	67
- Arbitros.....	70
- Magos y Hechiceros.....	71
- Gigante Mercenario.....	74
- Jugadores Mercenarios.....	75
- Jugadores Mercenarios.....	76
- Jugadores Mercenarios.....	77
- Jugadores Mercenarios.....	78
- Jugadores Mercenarios.....	79

HABILIDADES

- Rasgos Extraordinarios.....	80
- Habilidades Generales.....	81
- Habilidades de Agilidad.....	82
- Habilidades de Fuerza.....	82
- Habilidades de Pase.....	83
- Mutaciones.....	83
- Armas Secretas.....	84
- Reglas Raciales.....	85
- Tabla de Clima.....	85

CAMBIOS EN REGLAS BB2020

- Plegarias de Nuffle.....	86
- Secuencia del Partido.....	87
- Pase, Lanzamiento de Compañero.....	89
- Tablas de Habilidades.....	90
- Acciones.....	91
- Tabla de Heridas y Lesiones.....	91
- Protestar al Árbitro y Soborno.....	91
- Faqs y Correcciones.....	92
- Hoja de Equipo.....	101





★ ALIANZA DEL VIEJO MUNDO ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Humanos del Viejo Mundo	50k	6	3	3+	4+	9+		G	AF
0-1	Receptor Humano del Viejo Mundo	65k	8	2	3+	5+	8+	Atrapar, Esquivar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GA	F
0-1	Lanzador Humano del Viejo Mundo	80k	6	3	3+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GP	AF
0-1	Blitzer Humano del Viejo Mundo	90k	7	3	3+	4+	9+	Placar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GF	A
0-2	Defensas Enanos del Viejo Mundo	75k	4	3	4+	5+	10+	Llave de Brazo, Luchador, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-1	Blitzer Enano del Viejo Mundo	80k	5	3	3+	4+	10+	Placar, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-1	Corredor Enano del Viejo Mundo	85k	6	3	3+	4+	9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GP	AF
0-1	Matador Enano del Viejo Mundo	95k	5	3	4+	-	9+	Placar, Furia, Agallas, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-2	Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Animosidad (Enanos y Humanos)	A	GF
Un equipo de Alianza el Viejo Mundo puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA
0-1	Hombre Árbol del Bosque de Altern	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, ¡Tronco va!, Lanzar Compañero, Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Old World Classic										
Clásica del Viejo Mundo										

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-2	100k	Apotecarios Errantes	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales						
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios						
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA					
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-1	40k	Maestro de Balística			
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial	0-1	80k	Mungo Spinecracker						
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli									





★ JUGADORES ESTRELLA ALIANZA DEL VIEJO MUNDO ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ ALTOS ELFOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Altos Elfos	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	FP
0-4	Receptores Altos Elfos	90k	8	3	2+	5+	8+	Atrapar	GA	F
0-2	Lanzadores Altos Elfos	100k	6	3	2+	2+	9+	Pasar, Pase Seguro, Partenubes	GAP	F
0-2	Blitzers Altos Elfos	100k	7	3	2+	4+	9+	Placar	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Elven Kingdoms League										
Liga de los Reinos Élficos										

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Alto Mago Asur
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	40k	Galandril Silver

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario

INCENTIVOS DE LIGA

0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal



★ JUGADORES ESTRELLA ALTOS ELFOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							



★ AMAZONAS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Amazonas	50k	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	G	AF
0-2	Lanzadoras Águila Guerrera	75k	6	3	3+	3+	8+	Esquivar, Pasar	GP	AF
0-2	Receptoras Piraña Guerrera	75k	6	3	3+	5+	8+	Esquivar, Atrapar	GA	F
0-4	Blitzers Koka Kalim	90k	6	3	3+	5+	8+	Esquivar, Placar	GF	A

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Lustrian Superleague									
Superliga Lustriana									

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario

INCENTIVOS DE LIGA

0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal





★ JUGADORES ESTRELLA AMAZONAS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ DEMONIOS DE KHORNE (Naf) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Luchadores del Pozo	60k	6	3	3+	4+	9+	Furia	G	AF
0-4	Demonios Desangradores	80k	6	3	3+	4+	8+	Cuernos, Imparable, Regeneración	GAF	P
0-2	Heraldos de Khorne	90k	6	3	3+	5+	9+	Furia, Cuernos, Imparable	GF	AP
0-1	Devorador de Almas	180k	6	5	5+	-	10+	Ira Descontrolada, Furia, Cuernos, Imparable, Garras, Regeneración, Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Favoured of Khorne								
		Elegidos de Khorne								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional				0-2	50k	Barriles de Bloodweiser				
0-4	20k	Animadoras Temporales				0-1	30k	Cambiaclimas				
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial				0-5	100k	Jugadas Especiales				
0-2	*	Jugadores Estrella				0-3	*	Mercenarios				
0-1	*	MAGO				0-2	*	PERSONAL INFAME				
0-1	150k	Mago Deportivo				0-1	100k	Josef Bugman				
0-1	150k	Hechicero del Caos				0-1	100k	Ayleen Andar				
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii				0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	*	ARBITROS						INCENTIVOS DE LIGA				
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						0-1	30k	Mascota del Equipo		
0-1	120k	Jorm El Ogro						0-1	60k	Ungüento Medicinal		
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes										





★ JUGADORES ESTRELLA DEMONIOS DE KHORNE ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





ELEGIDOS DEL CAOS

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Hombres Bestia	60k	6	3	3+	4+	9+	Cuernos	GFM	AP
0-4	Guerreros del Caos	100k	5	4	3+	5+	10+		GFM	A
Un equipo de Elegidos del Caos puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll del Caos	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero, Proyectil de Vómito, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA
0-1	Ogro del Caos	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA
0-1	Minotauro	150k	5	5	4+	-	9+	Ira Descontrolada, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Favoured of ... (Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh or Tzeentch)										
Elegidos de... (Caos Absoluto, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch)										

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos			
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling			
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes			
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario			
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA					
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo			
0-1	150k	Hechicero del Caos	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal			
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-3	30k	Nurgletes Brincantes			
0-1	150k	Horticultor de Nurgle	0-1	80k	Papa Skullbones						
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim									
0-1	*	ARBITROS									
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									





★ JUGADORES ESTRELLA ELEGIDOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





ELFOS OSCUROS

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos Oscuros	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	F
0-2	Corredores	80k	7	3	2+	3+	8+	Pase Precipitado	GAP	F
0-2	Asesinos	85k	7	3	2+	5+	8+	Perseguir, Apuñalar	GA	FP
0-4	Blitzers	100k	7	3	2+	4+	9+	Placar	GA	FP
0-2	Brujas Elfas	110k	7	3	2+	5+	8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Elven Kingdoms League										
Liga de los Reinos Élficos										

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-2	100k	Apotecarios Errantes	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	INCENTIVOS DE LIGA					
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	30k	Mascota del Equipo	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME						
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman						
0-1	150k	Alto Mago Asur	0-1	100k	Ayleen Andar						
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan						
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	*	ARBITROS	0-1	40k	Galandril Silver						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									





★ JUGADORES ESTRELLA ELFOS OSCUROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoat	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoat?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							





★ ELFOS SILVANOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos Silvanos	70k	7	3	2+	4+	8+		GA	F
0-4	Receptores	90k	8	2	2+	4+	8+	Esquivar, Atrapar	GA	FP
0-2	Lanzadores	95k	7	3	2+	2+	8+	Pasar	GAP	F
0-2	Bailarines Guerreros	125k	8	3	2+	4+	8+	Placar, Esquivar, Saltar	GA	FP
0-1	Hombre Árbol de Lorien	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, Brazo Fuerte, Lanzar Compañero, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier	①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Elven Kingdoms League											
Liga de los Reinos Élficos											

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Alto Mago Asur
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	40k	Galandril Silver

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal

INCENTIVOS DE LIGA



★ JUGADORES ESTRELLA ELFOS SILVANOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							





★ ENANOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Defensas Enanos	70k	4	3	4+	5+	10+	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	A
0-2	Blitzers	80k	5	3	3+	4+	10+	Placar, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Corredores	85k	6	3	3+	4+	9+	Manos Seguras, Cabeza Dura	GP	AF
0-2	Matadores	95k	5	3	4+	-	9+	Placar, Furia, Agallas, Cabeza Dura	GF	A
0-1	Apisonadora	170k	4	7	5+	-	11+	Arma Secreta, Mantenerse Firme, Imparable, Golpe Mortífero (+1), Sin Manos, Abrirse Paso, Juego Sucio (+2), Solitario (5+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic		Worlds Edge Superleague						
		Clásica del Viejo Mundo		Superliga del Fin del Mundo						

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES							
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-2	100k	Apotecarios Errantes	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA			
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo	
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	100k	Ayleen Andar		0-1	60k	Ungüento Medicinal	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	90k	Schielund Scharlitan		0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	
0-1	*	ARBITROS		0-1	50k	Kari Coldsteel		0-1	80k	Olla Caliente Halfling	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial		0-1	80k	Mungo Spinecracker		0-1	40k	Maestro de Balística	
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli									
0-1	120k	Thoron Korensson									





★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skruhl Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150K
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ENANOS DEL CAOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Hobgoblins	40k	6	3	3+	4+	8+		G	AF
0-6	Defensas Enanos del Caos	70k	4	3	4+	6+	10+	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	AM
0-2	Blitzers Centauros Toros	130k	6	4	4+	6+	10+	Esprintar, Pies Firmes, Cabeza Dura	GF	A
0-1	Minotauro Esclavizado	150k	5	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier	①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl				Worlds Edge Superleague		Favoured of...			
		Reyerta en las Yermas				Superliga del Fin del Mundo		Elegidos de...			

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ogro Panzafuego
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes
0-1	120k	Thoron Korensson

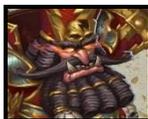
INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skullbones
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	70k	Krot Shockwhisker

INCENTIVOS DE LIGA

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-3	30k	Nurgletes Brincantes
0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!





★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ GOBLINS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Goblins	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GFP
0-1	Chiflado	40k	6	2	3+	-	8+	Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta	A	GF
0-1	Bombardero	45k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Bombardero, Arma Secreta	A	GFP
0-1	Goblin Volador	60k	6	2	3+	6+	8+	Escurridizo, Humanoide Bala, Planear	A	GF
0-1	Hooligan	65k	6	2	3+	6+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Presencia Perturbadora, Juego Sucio (+1)	A	GFP
0-1	Fanático	70k	3	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bola con Cadena	F	GA
0-1	Pogo	75k	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Pogo Saltarín	A	GFP
0-2	Trolls Entrenados	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl			Bribery and Corruption		Underworld Challenge		
		Reyerta en las Yermas			Soborno y Corrupción		Reto del Inframundo		

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	150k	Ogro Panzafuego		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno		0-1	90k	Fink da Fixer	
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	80k	Mungo Spinecracker	
0-1	150k	Horticultor de Nurgle		0-1	80k	Papa Skulbones	
0-1	150k	Ingeniero Brujo		0-1	70k	Krot Shockwhisker	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim					
0-1	*	ARBITROS					
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial					
0-1	80k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					





★ JUGADORES ESTRELLA GOBLINS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ HALFLINGS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-2	Fortachones Halflings	50k	5	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Zafarse	AP	GF
0-2	Receptores Halflings	55k	5	2	3+	5+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Atrapar, Esprintar	A	GF
0-2	Hombres Árbol del Bosque de Altern	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, ¡Tronco va!, Lanzar Compañero, Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Halfling Thimble Cup					
		Clásica del Viejo Mundo			Copa Dedal Halfling					

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	40k	El Triplete Piesrodantes
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	100k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	60k	Olla Caliente Halfling
0-1	30k	Maestro de Balística
0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante



★ JUGADORES ESTRELLA HALFLINGS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ HOMBRES LAGARTO ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Eslizones	60k	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo	A	GFP
0-2	Eslizones Camaleón	70k	7	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Atento al Balón, Perseguir	A	GFP
0-6	Saurios	85k	6	4	5+	6+	10+		GF	A
0-1	Kroxigor	140k	6	5	5+	-	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Cola Prensil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				

REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Lustrian Superleague
Superliga Lustriana

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES		
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel			
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						
0-1	120k	Jorm El Ogro						
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes						
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli						





★ JUGADORES ESTRELLA HOMBRES LAGARTO ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



HUMANOS

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Humanos	50k	6	3	3+	4+	9+		G	AF
0-4	Receptores Humanos	65k	8	2	3+	5+	8+	Atrapar, Esquivar	GA	FP
0-2	Lanzadores Humanos	80k	6	3	3+	2+	9+	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Blitzers Humanos	85k	7	3	3+	4+	9+	Placar	GF	AP
0-3	Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic Clásica del Viejo Mundo								

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli

INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS DE LIGA

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	40k	Maestro de Balística





★ JUGADORES ESTRELLA HUMANOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ INFRAMUNDO ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Goblins del Inframundo	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala	AM	GF
0-6	Snotlings del Inframundo	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado, Colarse	AM	G
0-3	Skavens del Clan	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GM	AF
0-1	Lanzador Skaven	85k	7	3	3+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GPM	AF
0-1	Corredor de Alcantarillas	85k	9	2	2+	4+	8+	Esquivar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GAM	FP
0-1	Blitzer Skaven	90k	7	3	3+	5+	9+	Placar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GFM	AP
Un equipo de Inframundo puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll del Inframundo	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (4+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	FM	GAP
0-1	Rata Ogro Mutante	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe mortífero (+1) Cola Prensil, Solitario (4+)	FM	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Bribery and Corruption			Underworld Challenge					
		Soborno y Corrupción			Reto del Inframundo					

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	150k	Hechicero del Caos	0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	150k	Horticultor de Nurgle	0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	150k	Ingeniero Brujo	0-1	80k	Papa Skulbones
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	70k	Krot Shockwhisker
0-1	*	ARBITROS			
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial			
0-1	80k	Jorm El Ogro			
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes			

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	50k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario

INCENTIVOS DE LIGA

0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal





★ JUGADORES ESTRELLA INFRAMUNDO ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ NIGROMANTES ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Zombies	40K	4	3	4+	-	9+	Regeneración	G	AF
0-2	Corredores Necrófagos	75K	7	3	3+	4+	8+	Esquivar	GA	FP
0-2	Espectros	95K	6	3	3+	-	9+	Placar, Echarse a un Lado, Sin Manos, Apariencia Asquerosa, Regeneración	GF	A
0-2	Gólems de Carne	115K	4	4	4+	-	10+	Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración	GF	A
0-2	Hombres Lobo	125K	8	3	3+	4+	9+	Furia, Garras, Regeneración	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario *	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Masters of Undeath			Sylvanian Spotlight				
		Señores de los No Muertos			Selectiva de Sylvania				

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	130k	Professor Frönkelheim
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	*	ARBITROS			
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial			
0-1	120k	Jorm El Ogro			
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes			

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal





★ JUGADORES ESTRELLA NIGROMANTES ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Modedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							



★ NOBLES IMPERIALES ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Criados Imperiales	45k	6	3	4+	4+	8+	Zafarse	G	AF
0-2	Lanzadores Imperiales	75k	6	3	3+	3+	9+	Pasar, Pase en Carrera	GP	AF
0-4	Guardaespaldas	90k	6	3	3+	5+	9+	Forcejear, Mantenerse Firme	GF	A
0-2	Blitzers Nobles	105k	7	3	3+	4+	9+	Placar, Atrapar	GA	FP
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic Clásica del Viejo Mundo								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	*	ARBITROS		0-1	50k	Kari Coldsteel	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial		0-1	80k	Mungo Spinecracker	
0-1	120k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli					
						INCENTIVOS DE LIGA	
				0-3	100K	Sobornos	
				0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
				0-2	100k	Apotecarios Errantes	
				0-1	350k	Gigante Mercenario	
				0-1	30k	Mascota del Equipo	
				0-1	60k	Ungüento Medicinal	
				0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	
				0-1	80k	Olla Caliente Halfling	
				0-1	40k	Maestro de Balística	



★ JUGADORES ESTRELLA NOBLES IMPERIALES ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ NO MUERTOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Zombies	40K	4	3	4+	-	9+	Regeneración	G	AF
0-12	Líneas Esqueletos	40K	5	3	4+	6+	8+	Cabeza Dura, Regeneración	G	AF
0-4	Corredores Necrófagos	75K	7	3	3+	4+	8+	Esquivar	GA	FP
0-2	Blitzers Tumularios	90K	6	3	3+	5+	9+	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Momias	125K	3	5	5+	-	10+	Golpe Mortífero (+1), Regeneración	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✖		Tier ①	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Masters of Undeath			Sylvanian Spotlight						
		Señores de los No Muertos			Selectiva de Sylvania						

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional				0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales				0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial				0-5	100k	Jugadas Especiales		0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-2	*	Jugadores Estrella				0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO				0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo				0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Bruja Malvada				0-1	130k	Professor Frönkelheim		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo				0-1	100k	Ayleen Andar				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	*	ARBITROS										
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial										
0-1	120k	Jorm El Ogro										
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes										





★ JUGADORES ESTRELLA NO MUERTOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Modedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							



★ NÓRDICOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Nórdicos	50k	6	3	3+	4+	8+	Placar	G	AF
0-2	Lanzadores Nórdicos	70k	6	3	3+	3+	8+	Placar, Pasar	GP	AF
0-2	Receptores Nórdicos	90k	7	3	3+	5+	8+	Placar, Agallas	GA	F
0-2	Berserkers Nórdicos	90k	6	3	3+	5+	8+	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	A
0-2	Ulfwereners	105k	6	4	4+	-	9+	Furia	GF	A
0-1	Yeti Nórdico	140k	5	5	5+	-	9+	Garras, Furia, Presencia Perturbadora, Ira Descontrolada, Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Lustrian Superleague				
		Clasicos del Viejo Mundo			Superliga Lustriana				

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	*	ARBITROS	0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial			
0-1	120k	Jorm The Ogre			
0-1	80k	The Trundlefoot Triplets			
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli			

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	40k	Maestro de Balística



★ JUGADORES ESTRELLA NÓRDICOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Zolcath the Zoat	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoat?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ NURGLE ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Pútridos	35k	5	3	4+	6+	9+	Descomposición, Infectado	GM	AF
0-4	Pestigors	75k	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Infectado, Regeneración	GFM	AP
0-4	Guerreros de Nurgle	115k	4	4	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Infectado, Presencia Perturbadora, Regeneración	GFM	A
0-1	Bestia de Nurgle	140k	4	5	5+	-	10+	Realmente Estúpido, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+), Apariencia Asquerosa, Infectado, Presencia Perturbadora, Regeneración	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✖		Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Favoured of Nurgle Elegidos de Nurgle								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-1	100k	Médico de la Peste
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	100k	Ayleen Andar		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii		0-1	90k	Schielund Scharlitan		0-3	30k	Nurgletes Brincantes
0-1	150k	Horticultor de Nurgle		0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim								
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								





★ JUGADORES ESTRELLA NURGLE ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ OGROS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Gnoblars	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado	A	G
0-5	Ogros	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP
0-1	Pateador Ogro	145k	5	5	4+	4+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1)	FP	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Badlands Brawl			Low Cost Linemen		
		Clásica del Viejo Mundo			Reyerta en las Yermas			Líneas Prescindibles		

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	150k	Ogro Panzafuego		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno		0-1	50k	Kari Coldsteel	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	80k	Mungo Spinecracker	
0-1	*	ARBITROS		0-1	90k	Fink da Fixer	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial					
0-1	120k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli					
						INCENTIVOS DE LIGA	
				0-3	100K	Sobornos	
				0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
				0-2	100k	Apotecarios Errantes	
				0-1	350k	Gigante Mercenario	
				0-1	100K	Novatos Embravecidos	
				0-1	30k	Mascota del Equipo	
				0-1	60k	Ungüento Medicinal	
				0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	
				0-1	80k	Olla Caliente Halfling	
				0-1	40k	Maestro de Balística	
				0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!	
				0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante	





★ JUGADORES ESTRELLA OGROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Varag Ghou-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ORCOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Orcos	50k	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Línea Orco)	G	AF
0-2	Lanzadores Orcos	65k	5	3	3+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Todo el Equipo)	GP	AF
0-4	Blitzers Orcos	80k	6	3	3+	4+	10+	Placar, Animosidad (Todo el Equipo)	GF	AP
0-4	Defensas Orcos Grandotes	90k	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Defensa Orco Grandote)	GF	A
0-4	Goblins	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-1	Troll Desentrenado	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (4+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl								
		Reyerta en las Yermas								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Ogro Panzafuego		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	90k	Fink da Fixer	
0-1	*	ARBITROS		0-1	80k	Mungo Spinecracker	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial					
0-1	120k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					
						INCENTIVOS DE LIGA	
				0-3	100k	Sobornos	
				0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
				0-2	100k	Apotecarios Errantes	
				0-1	350k	Gigante Mercenario	
				0-1	30k	Mascota del Equipo	
				0-1	60k	Ungüento Medicinal	
				0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!	





★ JUGADORES ESTRELLA ORCOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ ORCOS NEGROS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Goblins Peleones	45k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Cabeza Dura	A	GFP
0-6	Orcos Negros	90k	4	4	4+	5+	10+	Luchador, Apartar	GF	AP
0-1	Troll Entrenado	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+) Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl				Bribery and Corruption			
		Reyerta en las Yermas				Soborno y Corrupción			

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Ogro Panzafuego
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial
0-1	80k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	50K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!





★ JUGADORES ESTRELLA ORCOS NEGROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ RENEGADOS DEL CAOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Humanos Renegados	50k	6	3	3+	4+	9+		GM	AF
0-1	Goblin Renegado	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Animosidad (Todo el Equipo)	AM	GP
0-1	Orco Renegado	50k	5	3	3+	5+	10+	Animosidad (Todo el Equipo)	GM	AF
0-1	Skaven Renegado	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Todo el Equipo)	GM	AF
0-1	Lanzador Humano Renegado	75k	6	3	3+	3+	9+	Proteger el Cuero, Pasar, Animosidad (Todo el Equipo)	GPM	AF
0-1	Elfo Oscuro Renegado	75k	6	3	2+	3+	9+	Animosidad (Todo el Equipo)	GAM	FP
Un equipo de Renegados del Caos puede elegir hasta tres Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll Renegado	115k	4	5	5+	5+	10+	Regeneración, Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Lanzar Compañero, Vómito, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Ogro Renegado	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Minotauro Renegado	150k	5	5	4+	-	9+	Ira Descontrolada, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Rata Ogro Renegada	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe mortífero (+1), Cola Prensil, Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Favoured of ... (Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh or Tzeentch)										
Elegidos de... (Caos Absoluto, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch)										

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	80k	Papa Skullbones
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-3	30k	Nurgletes Brincantes





★ JUGADORES ESTRELLA RENEGADOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ REYES FUNERARIOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Esqueletos	40k	5	3	4+	6+	8+	Cabeza Dura, Regeneración	G	AF
0-2	Lanzadores Ungidos	70k	6	3	4+	3+	8+	Manos Seguras, Pasar, Cabeza Dura, Regeneración	GP	A
0-2	Blitzers Ungidos	90k	6	3	4+	6+	9+	Placar, Cabeza Dura, Regeneración	GF	AP
0-4	Guardianes de la Tumba	100k	4	5	5+	-	10+	Descomposición, Regeneración	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✖		Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Sylvanian Spotlight Selectiva de Sylvania								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional				0-2	50k	Barriles de Bloodweiser			
0-4	20k	Animadoras Temporales				0-1	30k	Cambiaclimas			
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial				0-5	100k	Jugadas Especiales			
0-2	*	Jugadores Estrella				0-3	*	Mercenarios			
0-1	*	MAGO				0-2	*	PERSONAL INFAME			
0-1	150k	Mago Deportivo				0-1	100k	Josef Bugman			
0-1	150k	Bruja Malvada				0-1	130k	Professor Frönkelheim			
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo				0-1	100k	Ayleen Andar			
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS									
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									
						INCENTIVOS DE LIGA					
						0-3	100k	Sobornos			
						0-1	300k	Chef Maestro Halfling			
						0-1	100k	Ayudante de la Morgue			
						0-1	350k	Gigante Mercenario			
						0-1	30k	Mascota del Equipo			
						0-1	60k	Ungüento Medicinal			



★ JUGADORES ESTRELLA REYES FUNERARIOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skruhl Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Modadura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							





SKAVEN

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Skaven del Clan	50k	7	3	3+	4+	8+		G	AFM
0-2	Lanzadores Skaven	85k	7	3	3+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar	GP	AFM
0-4	Corredores de Alcantarillas	85k	9	2	2+	4+	8+	Esquivar	GA	FPM
0-2	Blitzers Skaven	90k	7	3	3+	5+	9+	Placar	GF	APM
0-1	Rata Ogro	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Underworld Challenge Reto del Inframundo								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno		0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno				
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	150k	Hechicero del Caos				
0-1	150k	Horticultor de Nurgle		0-1	150k	Horticultor de Nurgle				
0-1	150k	Ingeniero Brujo		0-1	150k	Ingeniero Brujo				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								





★ JUGADORES ESTRELLA SKAVEN ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Slann	60k	6	3	3+	4+	9+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas	G	AF
0-4	Receptores Slann	80k	7	2	2+	4+	8+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas, Recepción Heroica	GA	FP
0-4	Blitzers Slann	110k	7	3	3+	4+	9+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas, Placaje Heroico, En Pie de un Salto	GAF	P
0-1	Kroxigor	140k	6	5	5+	-	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Cola Prensil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				

REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Lustrian Superleague
Superliga Lustriana

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES		
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel			
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						
0-1	120k	Jorm El Ogro						
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes						
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli						





★ JUGADORES ESTRELLA SLANN ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ SNOTLINGS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Snotlings	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado, Colarse	A	G
0-2	Saltadores Snotlings	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Pogo Saltarín	A	G
0-2	Corredores con Zancos	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Esprintar	A	G
0-2	Lanza Hongos	30k	5	1	3+	4+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Bombardero, Arma Secreta	AP	G
0-2	Vagonetas de Ataque	105k	4	5	5+	-	9+	Realmente Estúpido, Juego Sucio (+1), Imparable, Mantenerse Firme, Arma Secreta, Golpe Mortífero (+1)	F	GA
0-2	Trolls Entrenados	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Bribery and Corruption			Underworld Challenge		Low Cost Linemen		
		Soborno y Corrupción			Reto del Inframundo		Líneas Prescindibles		

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial
0-1	80k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skulbones
0-1	70k	Krot Shockwhisker

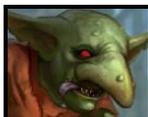
INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	50k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	100k	Novatos Embravecidos
0-1	350k	Gigante Mercenario

INCENTIVOS DE LIGA

0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante





★ JUGADORES ESTRELLA SNOTLINGS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





UNION ÉLFICA

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos	60k	6	3	2+	4+	8+		GA	F
0-2	Lanzadores	75k	6	3	2+	2+	8+	Pasar	GAP	F
0-4	Receptores	100k	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, Nervios de Acero	GA	F
0-2	Blitzers	115k	7	3	2+	3+	9+	Placar, Echarse a un Lado	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elven Kingdoms League								
		Liga de los Reinos Élficos								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Alto Mago Asur		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	50k	Kari Coldsteel	
0-1	*	ARBITROS		0-1	40k	Galandril Silver	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial					
0-1	120k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					
						INCENTIVOS DE LIGA	
				0-1	30k	Mascota del Equipo	
				0-1	60k	Ungüento Medicinal	





★ JUGADORES ESTRELLA UNION ÉLFICA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							





★ VAMPIROS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Esclavos	40k	6	3	3+	5+	8+		G	AF
0-6	Blitzers Vampiros	110k	6	4	2+	3+	9+	Animal Feroz, Mirada Hipnótica, Regeneración	GAF	P

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓		Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Sylvanian Spotlight Selectiva de Sylvania								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES		
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	130k	Professor Frönkelheim	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo	0-1	100k	Ayleen Andar			
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						
0-1	120k	Jorm El Ogro						
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes						



★ JUGADORES ESTRELLA VAMPIROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Modedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							

★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							Todos los Equipos
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							Selectiva de Sylvania
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							Todos los Equipos
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150k
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							Liga de los Reinos Élficos
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							Liga de los Reinos Élficos
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Ariete: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	180k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							Elegidos de... y Reto del Inframundo
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							Elegidos de... y Reto del Inframundo
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo, Superliga Lustriana y Superliga del Fin del Mundo
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Modadura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							Selectiva de Sylvania



★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurrizado, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo. Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica. Liga de los Reinos Élficos							
Zolcath the Zoat	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoat?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse. Superliga Lustriana y Liga de los Reinos Élficos							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada. Clásica del Viejo Mundo y Selectiva de Sylvania							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+). Todos los Equipos							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde. Elegidos de...							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo. Selectiva de Sylvania							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE). Liga de los Reinos Élficos							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar. Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280k
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión). Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada. Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	340k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla. Todos los Equipos excepto Selectiva de Sylvania							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+). Liga de los Reinos Élficos							



© INCENTIVOS ©

0-4	Animadoras Temporales	Todos los Equipos	20k
Añade +1 a las Animadoras durante el partido.			
0-3	Ayudantes a Tiempo Parcial	Todos los Equipos	20k
Añade +1 a los Ayudantes del Entrenador durante el partido.			
0-8	Entrenamiento Adicional	Todos los Equipos	100k
Añade 1 Re-Roll de Equipo durante el partido.			
0-2	Apotecarios Errantes	Todos los Equipos con opción a Apotecario	100k
Añade 1 Apotecario extra durante el partido.			
0-1	Ayudante de la Morgue	Sólo Equipos Selectiva de Silvania	100k
Permite repetir 1 tirada de Regeneración fallida durante el partido.			
0-1	Doctor de la Peste	Sólo Equipos Elegidos de Nurgle	100k
Permite repetir 1 tirada de Regeneración fallida durante el partido, alternatively puede recuperar del KO a un jugador como si fuera un Apotecario.			
0-2	Barriles de Bloodweiser	Todos los Equipos	50k
Añade +1 a la tirada para recuperar jugadores del KO durante todo el partido .			
0-3	Soborno	Todos los Equipos / Soborno y Corrupción	100k/50k
Puede usarse un Soborno cuando un jugador es expulsado por cometer Falta o usar Arma Secreta, tira 1d6, 2-6 el Soborno es exitoso y el jugador no es expulsado, no causa pérdida de turno. Solamente se puede utilizar un Soborno por falta.			
Si se protesta al Árbitro y se obtiene un 1, y el propio entrenador es expulsado, no puede usarse un Soborno para evitar la expulsión.			
0-1	Mago Cambiaclimas	Todos los Equipos	30k
Puedes usar el Mago una vez por partido, al inicio de tu turno, antes de activar algún jugador, tira en la tabla de Clima, puedes modificar dicha tirada en +1 o +2, -1 o -2 y aplicar el nuevo resultado hasta el final del siguiente turno del oponente. Después, volverá a aplicarse el Clima anterior.			
0-1	Chef Maestro Halfling	Todos los Equipos / Copa Dedal Halfling	300k/100k
Al inicio de la primera y segunda parte del partido, después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), tira 3d6, por cada 4+ tu equipo ganará una Re-Roll extra, además el equipo rival perderá una Re-Roll de equipo.			
0-1	Novatos Embravecidos	Sólo Equipos Líneas Prescindibles	100k
Adicionalmente al número de Líneas Solitarios que se añadan al equipo, tu equipo puede ganar 2d3+1 Líneas Solitarias adicionales. Estos jugadores adicionales pueden sobrepasar el límite de 16 jugadores, cuentan como Líneas Solitarios a todos los efectos, pueden ganar Xp, conseguir el MVP y ser contratados normalmente. De lo contrario serán despedidos.			



© INCENTIVOS DE LIGA ©

0-1	Tamborilero del Waaagh!	Reyerta en las Yermas	50k
<p>Al inicio de cada entrada, tras haber resuelto el evento de patada inicial, pero antes de que el balón aterrice, tira 2d6, por cada 4+, puedes empujar una casilla hacia su propia Zona de Anotación a un jugador del equipo oponente. Puedes empujar varias veces al mismo jugador.</p>			
0-3	Nurgletes Brincantes	Elegidos de Nurgle	30k
<p>Al inicio del partido, un equipo puede aumentar en +1 su Factor de Hinchas y su número de Animadoras.</p>			
0-1	Herrero Rúnico Enano	Clásicos del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo	50k
<p>Durante cada secuencia de inicio de entrada, tras el Paso 2 pero antes del Paso 3, puedes seleccionar un único jugador de tu equipo que esté sobre el terreno de juego y no sea Solitario (x+), elige una de las Runas disponibles y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ La Runa funciona, ya no puedes usar el Herrero Rúnico. - 2-3 La Runa no funciona, puedes volver a usar el Herrero Rúnico en otra entrada. - 1, La Runa no funciona, ya no puedes volver a usar el Herrero Rúnico. <p>Runa de Poder.- Hasta el final de la entrada el jugador gana la habilidad Golpe Mortífero (+1). Runa de Furia.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Agallas y Furia. Runa de Velocidad.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Esprintar y Pies Firmes Runa de Hierro.- Hasta el final de la entrada el jugador gana la habilidad Mantenerse Firme y +1 Armadura. Runa de Impacto.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Imparable y Cuernos.</p>			
0-1	Estofado Halfling	Clásicos del Viejo Mundo / Copa Dedal Halfling	80k/60k
<p>Un estofado Halfling puede ser usado una vez por partido, inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del oponente. Elige una casilla donde lanzar el Estofado Halfling y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 El disparo Impacta en el blanco. - 2-5 El disparo se desvía 1d3 en dirección aleatoria 1d8. - 1 Tira 1d3 jugadores aleatorios del banquillo de Reservas del jugador que usó el Estofado y muevelos a la zona de Incoscientes. <p>Un jugador impactado (de pie o tumbado) por el Estofado Halfling resulta Derribado y se tira Armadura aplicando un modificador +2 a la tirada de Armadura o Heridas. Además, cualquier jugador en la zona de defensa del objetivo también será impactado con un resultado de 4+.</p>			
0-1	Maestro de Balística	Clásicos del Viejo Mundo / Copa Dedal Halfling	40k/30k
<p>Durante el Paso 2 de cada secuencia de inicio de entrada, tras colocar el Balón pero antes de tirar para desviarlo, tira 1d3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Falta de Entendimiento.- Efectúa el desvío de la manera habitual. - 2 Interesante Teoría.- Reduce en 1 la distancia del d6 de desvío del Balón. Mínimo de 0. - 3 Aplicación Práctica Exitosa.- El pateador puede elegir modificar el resultado del d6 o d8, en +1, +2, -1 o -2. Hasta un mínimo de 1 y máximo de 6 u 8 respectivamente. 			
0-3	Botellas de Brebaje Intoxicante	Sólo equipos Tier 3	40k
<p>Al inicio de una entrada, después de que ambos equipos hayan desplegado pero antes de la patada inicial, entre el Paso 1 y 2, selecciona 1d3 jugadores aleatorios con el Rasgo Escurridizo sobre el terreno de juego, dichos jugadores ganan las Habilidades Agallas, Furia y Realmente Estúpido (4+).</p>			
0-1	Mascota del Equipo	Todos los Equipos	30k
<p>El Equipo gana una Re-Roll de equipo, pero para poder usarla debe tirar 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-4 La Re-Roll, no funciona durante esta mitad del partido, podrás volver a usarla en la siguiente mitad. Puedes usar Re-Roll normal de Equipo. - 5+ La re-Roll funciona como una normal. 			
0-1	Unguento Medicinal	Todos los Equipos	60k
<p>Si un jugador de tu equipo es retirado del juego tras obtener un 10-12 Herido Grave en la Tabla de Lesiones, después de que todos los intentos de curarlo hallan fallado, puedes usar este incentivo. El jugador pasa a la zona de Reservas y puede continuar jugando. Sin embargo, al final del partido el resultado de 10-12, Herida Grave se le aplicará normalmente.</p>			
0-1	Apuesta Autorizada	Todos los Equipos	xxx k
<p>Tras el Paso 4, pero antes del Paso 5 de la Secuencia anterior al partido puedes hacer una Apuesta entre 10.000 y 100.000 mo. A que tu equipo va a ganar el partido. Si al final del partido ganas la apuesta ganarás el doble de lo apostado, si pierdes, perderás lo apostado.</p>			



0-2 PERSONAL INFAME

0-1	JOSEF BUGMAN	Todos los equipos	100K				
	Bugman's XXXXXX:	Cuando se realiza la tirada para recuperar jugadores de la zona del KO, puedes repetir las tiradas de 1.					
	Jugador Interesado	Si el equipo de Josef Bugman no tiene 11 jugadores al inicio de cualquier entrada, puede decidir formar parte del equipo y entrar al campo a jugar durante esta entrada					
NOMBRE		MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES
Josef Bugman		5	3	3+	6+	9+	Forcejear, Placaje Defensivo, Cabeza Dura, Solitario (5+)
Expulsado: Cuando termine la entrada donde haya jugado , Josef Bugman es expulsado inmediatamente y no podrá volver a jugar en este partido. No se puede Protestar ni usar Soborno.							

0-1	PROFESSOR FRÖNKELHEIM	Selectiva de Sylvania	130K
	Tienes pensada alguna Mejora?	Durante la secuencia previa al partido después de Paso 4 (elegir Incentivos) pero antes del Paso 5 (Tiradas en la Tabla de Nuffle), puedes elegir aleatoriamente 1d3 jugadores de tu equipo disponibles para jugar este partido, los cuales serán modificados por el Professor.	
Hasta el final del partido, cada jugador seleccionado gana una Habilidad aleatoria de Mutaciones. Además al inicio del Paso 3 (Subida de Experiencia) de la secuencia del Post partido, tira 1d6 por estos jugadores a menos que hayan sufrido una Lesión de 15-16.			
1	El jugador pierde la Habilidad, además el jugador se pierde el siguiente partido.		
2-5	El jugador pierde la Habilidad.		
6	El Jugador mantiene la Habilidad sin necesidad de gastar Xp y aumenta su valor en +20.000.		

0-1	KARI COLDSTEEL	Clásica del Viejo Mundo, Liga de Reinos Elfos, Superliga Lustriana, Superliga del fin del Mundo	50K				
	Si quieres un trabajo bien hecho...:	Kari cuenta como 2 Animadoras Temporales.					
	Les enseñare como se hace:	Si el equipo de Kari no puede alinear a 11 jugadores en una entrada, el entrenador puede elegir que Kari forme parte del equipo hasta el final de la entrada, pero ya no contará como 2 Animadoras Temporales.					
NOMBRE		MO	F	AG	PA	AR	HABILIDADES
Kari Coldsteel		6	2	3+	5+	8+	Placar, Agallas, Furia, Solitario (4+)
Expulsada: Cuando termine la entrada donde haya jugado , Kari es expulsada inmediatamente y no podrá volver a jugar en este partido. No se puede Protestar ni usar Soborno.							

0-1	MUNGO SPINECRACKER	Clásica del Viejo Mundo, Reyerta en las Yermas, Reto del Inframundo	80K
	Ya estoy Bien, Mungo, Gracias!	Cuando un jugador de tu equipo sufra un resultado en la tabla de Heridas de 8-9 (Inconsciente) o 7-8 en la tabla de Heridas para Escurridizos, puedes tirar 1d6 antes de retirarlo del juego:	
1	El jugador queda Lesionado, se aplica automáticamente resultado de Magullado y va a la zona de Lesionados.		
2-4	El jugador se coloca normalmente en la Zona de Inconscientes.		
5-6	El Jugador permanece en el terreno de juego y queda Aturdido.		

0-1	SCHIELUND SCHARLITAN	Todos los Equipos	90K
	<p>Haré de ti una Estrella! Durante la secuencia anterior al partido, tras el Paso 4 pero antes del 5, selecciona aleatoriamente a 1d3 Jugadores de tu equipo disponibles para jugar. Hasta el final del partido estos jugadores ganan la Habilidad Profesional.</p> <p>Al final del partido, al inicio del Paso 3 de la secuencia posterior al partido tira 1d6 por cada uno de ellos excepto si han Muerto:</p>		
1	El jugador gana permanentemente la Habilidad Solitario (2+).		
2-5	El jugador no obtiene nada.		
6	El Jugador mantiene permanentemente la Habilidad Profesional, no cuesta Xp pero aumenta 20k su valor.		

0-1	AYLEEN ANDAR	Todos los Equipos	100K
	<p>Este chico tiene Potencial! Durante la secuencia anterior al partido, en el Paso 3, si tu equipo ha contratado Líneas Solitarios, Tira 1d6 por cada uno de ellos, aplicando un -1 a la Tirada por cada Línea Solitario contratado.</p> <p>Las Habilidades obtenidas en la Tabla no aumentan el Valor del Equipo para este partido. Posteriormente durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido pueden contratarse de manera habitual, pero su coste aumentará en 10k por cada Habilidad ganada.</p>		
1 o menos	El jugador pierde el rasgo Solitario (4+).		
2-5	El jugador gana una Habilidad Primaria Aleatoria.		
6	El Jugador gana dos Habilidades Primarias Aleatorias del mismo tipo.		

0-1	PAPA SKULBONES	Elegidos de..., Reto del Inframundo	80K
	<p>Por el Pder de los Dioses! Al inicio de cada Entrada, una vez que los equipos hayan desplegado pero antes de la Patada Inical. Puedes intentar bendecir a un Jugador (No Jugadores Estrella ni Mercenarios). Elige un jugador de tu equipo y Tira 1d8 en la Tabla.</p> <p>Las Habilidades obtenidas se mantienen hasta el final de la Entrada, si ya tuviera alguna de las Habilidades obtenidas no tendrán más efecto. Un jugador que ya haya sido seleccionado para tirar en la Tabla, No podrá volver a ser elegido para tirar en la misma.</p>		
1	Indigno: El jugador se coloca inmediatamente en la zona de Incoscientes.		
2	Mesnospreciado: Elige aleatoriamente otro jugador del mismo equipo y tira de nuevo en esta Tabla.		
3	Proporciones Aberrantes: El Jugador gana las Habilidades Mano Grande y Piernas muy Largas.		
4	Tentáculos Agarradores: El Jugador gana las Habilidades Tentáculos y Cola Prensil.		
5	Aspecto Horrible: El Jugador gana las Habilidades Presencia Perturbadora y Apariencia Asquerosa.		
6	Bifurcación Espeluznante: El Jugador gana las Habilidades Brazos Adicionales y Dos Cabezas.		
7	Protuberancias Espinosas: El Jugador gana las Habilidades Garras y Cuernos.		
8	Favor de los Dioses: El Jugador gana dos Habilidades elegidas de la categoría Mutaciones.		

0-1	KROOT SHOCKWHISKER	Reto del Inframundo	70K
	<p>Un nuevo Especim... Digooo... Paciente: Una vez por partido, durante el Paso 2 de la Secuencia de final de Entrada, Elige un jugador que haya sido retirado del partido como Lesionado (No Jugador Estrella ni Mercenario), Se puede seleccionar un jugador Muerto.</p> <p>Tira 1d6 en la siguiente Tabla:</p>		
1	Ha habido... Complicaciones: El jugador tira de nuevo en la Tabla de Lesiones, se le aplica además de la Lesión Original.		
2-3	No había nada que hacer: El jugador permanece en la zona de Lesionados, mantiene su Lesión Original.		
4-5	Ejecución Chapucera: El jugador es devuelto a la zona de Reservas, gana Realmente Estúpido (4+), si ya lo tuviera aumenta a (5+). Al final de la Entrada el jugador se devuelve a la zona de Lesionados aplicando su Lesión Original.		
6	Un Trabajo Perfecto!: El jugador es devuelto a la zona de Reservas. Al final de la Entrada el jugador se devuelve a la zona de Lesionados aplicando su Lesión Original.		

0-1	GALANDRIL SILVER	Liga de los Reinos Elficos	40K
	<p>Adelante Equipo!: Siempre que el equipo que contrató a Galadril obtenga un resultado de Los Hinchas Animan en la Patada Incial, suma 1d3 a las Animadoras del equipo, sino tuviera ninguna contará como 1.</p> <p>Además, siempre que el equipo que contrató a Galadril obtenga un resultado de 15-16 en la Tabla de Plegarias a Nuffle o un 8 en Partido de Torneo, ganará una Re-Roll de Equipo para esa entrada.</p>		

0-1	FINK DA FIXER	Reyerta en las Yermas, Reto del Inframundo	90K
	<p>Bien Hecho, Mister!: Una vez por Partido, cuando tu equipo use un Soborno, puedes repetir el d6 para ver si el Soborno es Efectivo.</p> <p>Además, al tirar en la Tabla de Protestar al Árbitro, Fink tratará el resultado de 5-6 como "Ahora que lo dices..." y una tirada de 2-4 como "Me da igual", en cambio con un resultado de 1 será expulsado y no podrá volver a ser usado en el Partido.</p>		

0-1

ÁRBITRO POCO IMPARCIAL

0-1 ÁRBITRO POCO IMPARCIAL

Todos los equipos / Soborno y Corrupción 120K/80K



Observador Minucioso

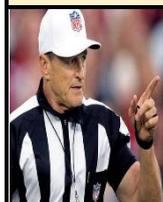
Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 5+ El jugador será expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.

No he visto nada!

Cuando el jugador que ha contratado al Árbitro poco Imparcial protesta al árbitro, puede sumar +1 a la tirada. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo y el árbitro expulsa al Entrenador.

0-1 RANULF 'RED' HOKULI

Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana 130K



Revisión de la Jugada

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador que cometió la Falta debe elegir una de estas opciones:
Puede usar Soborno, si los tiene.
- Puede aceptar la Expulsión.
- Puede quejarse al Árbitro, tirando Armadura con +2 a la tirada;
* Si es mayor que su Armadura, tira Heridas, no se expulsa y no hay Cambio de Turno.
* Si es igual o menor, el jugador es expulsado y hay Cambio de Turno.

No estoy para Discutir!

Si Ranulf ha sido contratado para el Partido, ningún entrenador puede Protestar al Árbitro.

0-1 THORON KORENSSON

Superliga del Fin del Mundo 120K



Disciplina Estricta

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador será Expulsado. No puede usar Soborno.
Puede Protestar al Árbitro, pero si obtiene un 1, Expulsa al jugador, al Entrenador y a otro jugador Aleatorio.

Siéntese y Cállense!

Siempre que en la Tabla de Patada Inical se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, se repite la Tirada.

0-1 JORM EL OGRO

Todos los equipos / Soborno y Corrupción 120K/80K



A Jorm no le Gustan los Tramposos!

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador será Derribado, aplicando un +1 a la Tirada de Armadura o Heridas.
Puede Protestar al Árbitro

A Callar Fanáticos!

Siempre que en la Tabla de Patada Inical se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, se Ignora ese resultado y ambos equipos reducen su Factor de Hinchas en -1 para este partido.

0-1 EL TRIPLETE PIESRODANTES

Todos los equipos / Copa Dedal Halfling 80K/40K



Incompetencia Flagrante

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 5+ El jugador será expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.
- 2-4 El jugador no es expulsado.
- 1 El jugador que ha sufrido la Falta es Expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.

Los Jugadores Inteligentes siguen las Reglas!

Al inicio de cada Entrada, antes de la Patada Inicial, tira 1d6, con un resultado de 6, un jugador del Equipo Oponente que no esté en zona de Defensa se tumna boca abajo.

No Parecen muy Contentos

Siempre que en la Tabla de Patada Inical se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, Además de apicarlo normalmente, el Triplete Piesrodantes abandonará el Partido y no podrá usarse más.

0-1

MAGO

0-1 MAGO MERCENARIO DEPORTIVO

Todos los equipos

150K



Bola de Fuego

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige una casilla del campo y tira 1d6 por cada jugador amigo o enemigo:
 - **4+** El jugador es impactado por la Bola de Fuego.
 - **1-3** El jugador evita la Bola de Fuego.
 Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.

Zap!

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador rival y tira 1d6:
 - Si la tirada es igual o mayor que la FU del rival, se convierte en una rana hasta el final de la entrada.
 - Si la tirada es menor que la FU del rival, el hechizo no tiene efecto.

NOMBRE

MO

FU

AG

PA

AR

HABILIDADES

Rana

5

1

2+

-

5+

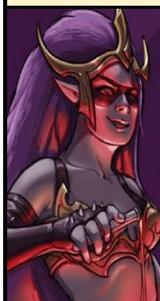
Sin Manos, Esquivar, Saltar, Piernas muy Largas, Escurridizo, Canijo

Sólo es un Rana: Cuando se tire en la tabla de lesiones contra la rana, no es necesario hacer la tirada, inmediatamente se trata como un resultado de Contusión, además no se puede hacer uso del Apotecario, ya que sólo es una rana. Al final del partido el jugador volverá a su forma original.

0-1 BRUJA MALVADA

Clásica del Viejo Mundo, Selectiva de Sylvania y Reto del Inframundo

150K



Plaga de Verrugas

Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en el campo y tira 1d6:
 - **3+** El jugador es impactado por el Hechizo.
 - **1-2** El jugador evita el efecto del Hechizo.
 Hasta el final de esta entrada, el jugador impactado, reduce en 1 MO, FU y AG. Además gana Presencia Perturbadora y Apariencia Asquerosa.

Zap!

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador rival y tira 1d6:
 - Si la tirada es igual o mayor que la FU del rival, se convierte en una rana hasta el final de la entrada.
 - Si la tirada es menor que la FU del rival, el hechizo no tiene efecto.

NOMBRE

MO

FU

AG

PA

AR

HABILIDADES

Rana

5

1

2+

-

5+

Sin Manos, Esquivar, Saltar, Piernas muy Largas, Escurridizo, Canijo

Sólo es un Rana: Cuando se tire en la tabla de lesiones contra la rana, no es necesario hacer la tirada, inmediatamente se trata como un resultado de Contusión, además no se puede hacer uso del Apotecario, ya que sólo es una rana. Al final del partido el jugador volverá a su forma original.

0-1 HECHICERO DEL CAOS

Elegidos de ... y Reto del Inframundo

150K



Relámpago

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:
 - **3+** El jugador es impactado por el Relámpago.
 - **1-2** El jugador evita el Relámpago.
 Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.

Mutación Descontrolada

Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador de tu equipo y tira 1d6:
 - **2+** Hasta el final de la entrada ese jugador gana dos Habilidades de Mutación elegidas.
 - **1** Hasta el final de la entrada ese jugador gana la Habilidad Presencia Perturbadora.

0-1 HECHICERA DEPORTIVA DRUCHII

Elegidos de ... y Liga de los Reinos Elfos

150K



Relámpago

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:
 - **3+** El jugador es impactado por el Relámpago.
 - **1-2** El jugador evita el Relámpago.
 Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.

Mil Cortes

Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador del oponente y tira 1d6:
 - **3+** El jugador es impactado por el Hechizo. Hasta el final de la entrada reduce en 1 MO, FU y AG.
 - **1-2** El jugador evita el Hechizo.

0-1	ALTO MAGO ASUR	Liga de los Reinos Elfos	150K
	Relámpago	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. <p>Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Distorsión Temporal	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente. Puedes elegir mover ambos marcadores de Turno una casilla hacia delante o hacia atrás, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5+ El Hechizo tiene éxito, mueve ambos marcadores de Turno de la misma manera. - 1-4 El Hechizo no tiene efecto. 	

0-1	HORTICULTOR DE NURGLE	Elegidos de ... y Reto del Inframundo	150K
	Crecimiento Vigoroso	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Durante ese turno se aplicará un modificador de -2 en las tiradas de Casillas Adicionales (APE). Se aplica adicionalmente a cualquier otro modificador.</p>	
	Flora Extraña	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Puedes elegir una casilla vacía del terreno de juego y 1d3 jugadores en pie y a dos casillas o menos de la casilla elegida como blanco del Hechizo, tira 1d6 por cada jugador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-2 El Hechizo no tiene efecto. 	

0-1	NECROTEURGO DEPORTIVO	Selectiva de Sylvania	150K
	Incorpóreo	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador gana el Rasgo Sin Manos y pierde la zona de Defensa hasta el inicio de su siguiente Turno. - 1-2 El jugador evita el Hechizo. 	
	Danza Macabra de Vanhalable	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ Durante este turno cada jugador Línea de tu equipo (Incluidos Solitarios) gana 1 punto en MO, AG o PA, elegido en el momento de activar a ese jugador. - 1-2 El Hechizo no tiene efecto. 	

0-1	INGENIERO BRUJO	Reto del Inframundo	150K
	Relámpago	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. <p>Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Relámpago de Disformidad	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de Banda como punto de inicio del Hechizo, el Hechizo se prolonga en línea recta hasta salir por la Línea de Banda contraria, Tira 1d6 en orden por cada jugador en pie en la trayectoria del Hechizo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. - Después de impactar a un jugador el hechizo se acaba al sacar un 1 en 1d6.. 	

0-1	OGRO PANZAFUEGO	Reyerta en las Yermas	150K
	Bola de Fuego	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige una casilla del campo y tira 1d6 por cada jugador amigo o enemigo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por la Bola de Fuego. - 1-3 El jugador evita la Bola de Fuego. <p>Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Columna de Fuego	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de Banda como punto de inicio del Hechizo, el Hechizo se prolonga en línea recta hasta salir por la Línea de Banda contraria, Tira 1d6 en orden por cada jugador en pie en la trayectoria del Hechizo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por el Hechizo. Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-3 El jugador evita el Hechizo. 	

0-1	SHAMAN GOBLIN NOCTURNO	Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas	150K
	Pie de Gorko (o Morko)	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en pie y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6+ El jugador es Lanzado como Pase Salvajemente Fallido. - 3-5 El jugador se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.. - 1-2 El jugador evita el Hechizo. 	
	Nube de Esporas	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente y en pie, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2+ El jugador gana los Rasgos Solitario (5+) y Realmente Estúpido, hasta el final de la Entrada. - 1 El jugador evita el Hechizo. 	

0-1	MAGO SACERDOTE SLANN	Super Liga Lustriana	200K
	Distorsión Temporal	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente. Puedes elegir mover ambos marcadores de Turno una casilla hacia delante o hacia atrás, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5+ El Hechizo tiene éxito, mueve ambos marcadores de Turno de la misma manera. - 1-4 El Hechizo no tiene efecto. 	
	Temblores Tectónicos	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Durante ese turno se aplicará un modificador de -2 en las tiradas de Casillas Adicionales (APE). Se aplica adicionalmente a cualquier otro modificador.</p>	
	Intercambio en la Realidad	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige dos jugadores de tu equipo en pie, que no sean Solitario (x+) o que tengan el balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ Los jugadores intercambian sus posiciones. - 1-2 Los dos jugadores pierden su Zona de Defensa y ganan SIN Manos hasta el inicio del siguiente Turno. 	

0-1	HORATIO X. SCHOTTENHEIM	Todos los equipos	80K
	En toda tu Boc... Oooops!	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige una casilla del campo, el Hechizo se desvía 1d3 casillas en dirección aleatoria determinada por 1d8, posteriormente tira 1d6 por cada jugador en pie en la casilla objetivo del Hechizo o adyacente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por la Bola de Fuego. - 1-3 El jugador evita la Bola de Fuego. <p>Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Zap!	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador rival y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la tirada es igual o mayor que la FU del rival, se convierte en una rana hasta el final de la entrada. - Si la tirada es menor que la FU del rival, el hechizo no tiene efecto. 	

0-1

GIGANTE MERCENARIO

0-1

Todos los equipos

350K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 7 5+ 5+ 11+

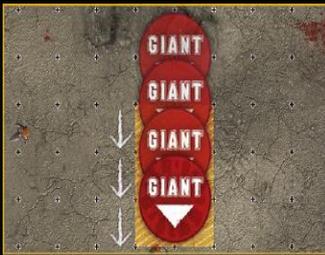
Abrirse Paso, Estúpido, Imparable, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Mantenerse Firme, Placaje Múltiple, Siempre Hambriento, Solitario (4+).

TAMAÑO DE PEANA : Un Gigante ocupa cuatro casillas del campo, siempre ocupará cuatro casillas, tanto si está de pie, tumbado boca arriba o Aturdido.

ZONA DE DEFENSA: La dirección en la que un Gigante está encarado determinará las casillas adyacentes que forman su Zona de Defensa.

Como otros jugadores las 8 casillas marcadas son la Zona de Defensa del Gigante, por lo que estas casillas son las válidas para Placajes, Apoyos y demás.

Si alguna de las cuatro casillas ocupadas por la Base de un Gigante es objetivo de un efecto de juego, como Mago o Carta Especial, se considera que el jugador sufre el efecto como cualquier otro jugador.



MOVIMIENTO: Un Gigante se mueve exactamente igual que cualquier otro jugador, hacia delante, hacia atrás y en diagonal, siempre que no entre en una casilla ocupada por otro jugador en pie (de cualquier equipo).

Si alguna de las cuatro casillas del Gigante está en la Zona de Defensa de un jugador contrario, debe hacer tirada de AG para esquivar si quiere salir de la Zona de Defensa como cualquier otro jugador, aplicando negativos si alguna de las cuatro casillas entra en otra Zona de Defensa de otro jugador.

ANDAR SOBRE JUGADORES BOCA ARRIBA O ATURDIDOS: Un Gigante no necesita Brincar para pasar por encima de un jugador tumbado boca arriba o aturdido, puede mover por encima de ellos siempre que le quede movimiento para pasar completamente y ninguna parte de su peana quede sobre el jugador tumbado. Si el Gigante se cae al pasar por encima, el jugador sobre el que se pasa debe empujarse hacia atrás para dejar hueco al Gigante.

RODEADO!: Si en algún momento un Gigante encuentra una o más de las cuatro casillas que ocupa obstruidas por un jugador, no puede moverse a esa casilla.

EMPUJADO: como cualquier otro jugador, un Gigante debe ser empujado a una casilla vacía, si esto no es posible hay que empujar a los jugadores de la forma habitual.

EMPUJADO FUERA DEL CAMPO: Si cualquier parte de la peana del Gigante es empujada fuera del campo, se considera que ha salido por la Banda.

LANZAMIENTO DE COMPAÑEROS: Los Gigantes pueden repetir un resultado de 1 al lanzar Compañeros.

OBSTRUCCIÓN GIGANTESCA: Un Gigante reduce en 2 los modificadores negativos a la hora de Interferir un Pase.

ESCORAR EL BALÓN: Para determinar donde se escora un balón desde alguna de las casillas que ocupa el gigante se debe utilizar un d16 y consultar la tabla siguiente.



0-2 ESCURRIDIZOS EXCEPCIONALES

					Todos los equipos	30K
					HABILIDADES	
	MO	FU	AG	PA	AR	
	5	2	3+	4+	6+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide Bala, Solitario (4+).

Un Escurridizo Excepcional debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 30.000**.

HABILIDADES ADICIONALES		
0-1	Habilidad de Agilidad	+10.000
2 o más	Habilidades de Agilidad	+20.000 cada una
0-1	Habilidad General	+40.000
0-1	Habilidad de Pase	+20.000
0-1	Mutación	+30.000
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Juego Sucio (+1) 		

ATRIBUTOS		
	+1 MO	+30.000
	+1 AG	+40.000
	+1 PA	+30.000
	+1 AR	+30.000
	-1 Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puede aumentar o reducir cualquier atributo en 2 puntos. 		

PAQUETES DE RASGOS	
Puede cambiar Humanoide Bala por un único Paquete de Rasgos	
<p>Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga Lustriana.</p> <p>Furtivo, Juego Sucio (+1) y Solitario (5+) +50.000</p>	<p>Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga del Fin del Mundo.</p> <p>Arma Secreta y Bombardero +40.000</p>
<p>Copa Dedal Halfling y Reyerta en las Yermas.</p> <p>Furtivo, Juego Sucio (+2) y Solitario (5+) +80.000</p>	<p>Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.</p> <p>Arma Secreta y Apuñalar +20.000</p>
<p>Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.</p> <p>Pogo Saltarín +50.000</p>	<p>Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas.</p> <p>Arma Secreta, Bola con Cadena, Sin Manos, +3 FU -2 MO y pierde Esquivar +60.000</p>
<p>Clásica del Viejo Mundo, Copa dedal Halfling, Liga de los Reinos Elves, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.</p> <p>Arma Secreta, Motosierra, Sin Manos Y pierde Esquivar +40.000</p>	

Todos los equipos

50K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 3 3+ 4+ 9+

Solitario (4+).

⚙️ *Un Línea Legendario debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su coste mínimo debe ser 50.000.*

HABILIDADES ADICIONALES

0-1	Habilidad General	+20.000
2 o más	Habilidades Generales	+30.000 cada una
0-1	Habilidad de Agilidad	+30.000
0-1	Habilidad de Pase	+20.000
0-1	Habilidad de Fuerza	+30.000
0-1	Mutación	+30.000
2 o más	Mutaciones	+40.000 cada una
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Juego Sucio (+1) ni Líder 		

ATRIBUTOS

+1	MO	+20.000
+1	PA	+30.000
+1	AR	+20.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puede aumentar o reducir cualquier atributo en 2 puntos. 		

PAQUETES DE RASGOS

Un único Paquete de Rasgos

Cualquier Equipo

Furtivo, Juego Sucio (+1) y Solitario (5+)	+60.000
Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo.	
Furtivo, Juego Sucio (+2) y Solitario (5+)	+90.000
Cualquier Equipo	
Arma Secreta, Motosierra, Sin Manos	+60.000

Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo.

Arma Secreta y Bombardero +40.000

Clásica del Viejo Mundo, Liga de los Reinos Elves, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.

Arma Secreta y Apuñalar +20.000

Todos los equipos

70K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 3 2+ 3+ 8+

Solitario (4+).

⚙️ Un Atleta Asombroso debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 70.000**.

HABILIDADES ADICIONALES

0-1	Habilidad de Agilidad	+30.000
2 o más	Habilidades de Agilidad	+40.000 cada una
0-1	Habilidad General	+30.000
0-1	Habilidad de Pase	+30.000
0-1	Habilidad de Fuerza	+50.000
<ul style="list-style-type: none"> No puede adquirir Defensa ni Golpe Mortífero (+1) 		

ATRIBUTOS

+1	MO	+30.000
+2	MO (Sólo Liga de los Reinos Elves)	+60.000
+1	AG	+50.000
+2	AG (Sólo Liga de los Reinos Elves)	+100.000
+1	PA	+30.000
+2	PA (Sólo Liga de los Reinos Elves)	+60.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puede aumentar o reducir cualquier atributo en 2 puntos. 		

PAQUETES DE RASGOS

Un único Paquete de Rasgos

Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Liga de los Reinos Elves, Reto del Inframundo y Selectiva de Sylvania.		
Mirada Hipnotica y Solitario (5+)		+60.000
Elegidos de..., Reyerta en las Yermas.		
Arma Secreta y Apuñalar		+20.000

MUTACIONES

1 Única Mutación (Elegidos de...)

Mano Grande	+30.000
Brazos Adicionales	+20.000
Dos Cabezas	+30.000
Piernas Muy Largas	+30.000

0-1 GRANDULLONES GLORIOSOS

Todos los equipos

130K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



4 5 4+ 5+ 9+

Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero y Solitario (4+).

⚙️ Un Grandullón Glorioso debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su coste mínimo debe ser 130.000.

HABILIDADES ADICIONALES

0-1	Habilidad de Fuerza	+30.000
2 o más	Habilidades de Fuerza	+40.000 cada una
0-1	Habilidad General	+40.000
0-1	Habilidad de Pase	+30.000
0-1	Mutación	+40.000
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Líder 		

ATRIBUTOS

+1	MO	+20.000
+2	MO (Sólo Elegidos de..., Reto del Inframundo, Selectiva de Slivania y Superliga Lustriana)	+50.000
+1	AG	+40.000
+2	PA (Sólo Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas)	+60.000
+1	AR	+20.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puede aumentar o reducir cualquier atributo en 2 puntos. 		

PAQUETES DE RASGOS

Puede Intercambiar Estúpido por un único Paquete de Rasgos

Cualquier Equipo

Vómito, Realmente Estúpido, Regeneración, Siempre Hambriento y AG -1

-10.000

Cualquier Equipo

Golpe Mortífero (+2) y Solitario (5+)

+50.000

Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.

Arma Secreta, Bola con Cadena, Sin Manos, Realmente Estúpido, FU +2 y Mo -1

+60.000

Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga del Fin del Mundo.

Furia, Cuernos, Ira Descontrolada y Pierde Lanzar Compañero

+20.000

Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.

Furia, Ferocidad Animal, Garras, Cola Prensil Pierde Lanzar Compañero

+20.000

* HABILIDADES *

RASGOS EXTRAORDINARIOS

ANIMAL FERROZ* <i>(Animal Savagery)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara una acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si la acción declarada es Placaje, Blitz o Habilidad Especial que sustituya al Placaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - * 1-3, Un jugador amigo en pie y adyacente, se tumba boca arriba, no causa cambio de turno a menos que lleve el balón. Después debe tirar contra su Armadura, el rival puede usar a su gusto cualquier habilidad aplicable que posea. Una vez resuelto esto puede continuar ejecutando su acción declarada normalmente. - * Si no hay jugador amigo en pie y adyacente, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.
ANIMOSIDAD (X)* <i>(Animosity)</i>	<p>Cuando este jugador desea hacer una Entrega en Mano o un Pase a un jugador listado en (x), debe tirar 1d6, con un resultado de 1 el jugador se queda con el balón y termina su activación. No se aplica a Mercenarios ni a Jugadores Estrella.</p>
SIEMPRE HAMBIRENTO* <i>(Always Hungry)</i>	<p>Si este jugador desea Lanzar Compañero, tira 1d6 después de que haya movido. Con 2+ continúa la acción normalmente, con un resultado de 1, tira otro d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, se come al Compañero, no se puede usar Apotecario ni regeneración. Borra al jugador del Roster. - 2+, el Compañero se escapa y el resultado del Lanzamiento es automáticamente un fumble.
ESTÚPIDO* <i>(Bone Head)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara una acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 2+, el jugador continúa su acción normalmente.
DESCOMPOSICIÓN* <i>(Decay)</i>	<p>Cuando este jugador tira en la tabla de Lesiones debe sumar +1 a dicha tirada.</p>
MIRADA HIPNÓTICA <i>(Hypnotic Gaze)</i>	<p>Durante su activación puede hacer una acción especial de Mirada Hipnótica, declara el jugador en pie objetivo y en su zona de defensa, realiza una tirada de AG aplicando un -1 por cada zona de defensa enemiga. Si se supera la tirada el jugador pierde su zona de defensa hasta su siguiente activación. Una vez usada esta habilidad finaliza la activación del jugador.</p>
CHUTAR COMPAÑERO <i>(Kick Team-mate)</i>	<p>Una vez por turno, además de que otro jugador realice una acción de Pase o Lanzamiento de Compañero, este jugador puede efectuar un Chutar Compañero. Para efectuarlo debes seguir las mismas reglas que con el Lanzamiento de Compañero, pero si el resultado del Lanzamiento es un fumble, el jugador Pateado realiza tirada de Heridas, considerando el KO como resultado mínimo, además el entrenador rival puede hacer uso del Golpe Mortífero del Pateador si lo tuviera.</p>
SOLITARIO (X+)* <i>(Loner)</i>	<p>Si este jugador desea hacer uso de una Re-Roll de equipo debe primero superar una tirada de Solitario (x+), de lo contrario no podrá repetir la tirada y perderá esa Re-Roll que deseaba usar.</p>
SIN MANOS* <i>(No Hands)</i>	<p>Este jugador no puede intentar coger el balón del suelo, atrapar o interferir un pase. Si lo hace falla automáticamente y rebotará, además causará pérdida de turno si voluntariamente intenta cogerlo del suelo al entrar en la casilla del balón.</p>
INFECTADO <i>(Plague Ridden)</i>	<p>Una vez por partido, cuando un oponente con FU 4 o menos que no tenga la habilidad Descomposición, Regeneración o Escurrizado sufre un resultado de 15-16 Muerto como resultado de una acción de Placaje, Blitz o Falta cometida por un jugador con esta habilidad.</p> <p>Si tu equipo tiene la regla especial Favoured of Nurgle, puedes añadir a tu Roster un Línea Putrefacto al banquillo en reservas, puedes sobrepasar el límite de 16 jugadores durante este partido. Durante el post partido puedes contratarlo como si fuera un Línea Solitario de la forma habitual.</p>
POGO SALTARÍN <i>(Pogo Stick)</i>	<p>En lugar de intentar brincar a través de jugadores tumbados, además puede saltar a través jugadores en pie, se realiza de igual forma pero ignorando todos los penalizadores. Un jugador con esta habilidad no puede tener Saltar.</p>
PROYECTIL DE VÓMITO <i>(Projectile Vomit)</i>	<p>En lugar de realizar una acción de Placaje o Blitz, puede elegir un oponente y hacer esta acción especial. Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador se impacta a sí mismo. - 2+, el jugador oponente es impactado. <p>En cualquier caso, el jugador impactado debe tirar por Armadura y Heridas normalmente, ninguna de estas tiradas puede ser modificada de ninguna manera, sino supera la tirada de Armadura, no tiene efecto.</p>
REALMENTE ESTÚPIDO* <i>(Really Stupid)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara una acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si está adyacente a un Compañero en pie que no sea Realmente Estúpido también:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-3, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.
REGENERACIÓN <i>(Regeneration)</i>	<p>Si este jugador sufre una herida en la tabla de Lesiones, puedes ignorar el resultado con una tirada de 4+ exitosa. Si tiene éxito puedes poner al jugador en el banquillo en reservas.</p>
HUMANOIDE BALA* <i>(Right Stuff)</i>	<p>Si este jugador tiene FU 3 o inferior puede ser Lanzado por un Compañero de Equipo.</p>
ARMA SECRETA* <i>(Secret Weapon)</i>	<p>Cuando termine la entrada en la que este jugador haya participado, incluso si ya no se encuentra en el campo al finalizar dicha entrada, este jugador será expulsado por el árbitro como si hubiera cometido una Falta.</p>
APUÑALAR <i>(Stab)</i>	<p>En lugar de realizar una acción de Placaje o Blitz, puede elegir un oponente y hacer esta acción especial, debe tirar por Armadura y Heridas normalmente, ninguna de estas tiradas puede ser modificada de ninguna manera, sino supera la tirada de Armadura, no tiene efecto. Si forma parte de un Blitz no puede seguir moviendo.</p>
ESCURRIDIZO* <i>(Stunty)</i>	<p>Cuando este jugador hace una tirada de AG para Esquivar, puede ignorar todos los modificadores negativos por zonas de defensa enemigas, a menos que tenga la habilidad Bombardero, Motosierra o Planear.</p> <p>Además cuando un rival intenta interferir un Pase hecho por este jugador, puede aplicar un +1 a la tirada de AG. También deben usar la tabla de Heridas de Escurrizados.</p>



RASGOS EXTRAORDINARIOS (Continuación)

COLARSE (Swarming)	Durante el inicio de cada entrada, después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), puedes retirar 1d3 jugadores con esta regla del banquillo de reservas y colocarlos en el campo, superando el límite de 11 jugadores en el campo, no pueden estar en las bandas ni en la línea frontal central.
PLANEAR (Swoop)	Cuando este jugador es Lanzado por un Compañero no se escora normalmente antes de aterrizar, en cambio debes colocar la plantilla de Devolución de balón en dirección a la línea de Touchdown o una de las Bandas y avanzar 1d3 casillas en la dirección aleatoria marcada por la plantilla.
ECHAR RAÍCES* (Take Root)	Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6: <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador quedará enraizado, no podrá abandonar la casilla en la que se encuentre hasta el final de esta entrada, a menos que se tumbe en el suelo. Un jugador enraizado puede realizar cualquier acción que no implique moverse. - 2+, el jugador continúa su acción normalmente.
CANJO* (Tichy)	Este jugador puede aplicar un +1 a la tirada de AG al Esquivar, además cuando un oponente intenta Esquivar a una zona de defensa de un jugador con esta habilidad no aplica modificadores negativos de AG al esquivarle.
LANZAR COMPAÑERO (Throw Team-mate)	Si este jugador tiene FU 5 o superior puede efectuar Lanzar Compañero con la habilidad Humanoide Bala.
¡TRONCO VA! (Timmm-ber!)	Si este jugador tiene MO 2 o inferior, puede aplicar +1 a la tirada de levantarse por cada jugador en pie adyacente, un resultado de 1 siempre se considera fallo.
IRA DESCONTROLADA* (Unchannelled Fury)	Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si la acción declarada es Placaje, Blitz o Habilidad Especial. <ul style="list-style-type: none"> - 1-3, El jugador perderá su acción declarada. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.

HABILIDADES GENERALES

PLACAR (Block)	Si durante un placaje se obtiene el resultado de Ambos Derrribados, el jugador puede ignorar tumbarse en el suelo.
AGALLAS (Dauntless)	Cuando el jugador realiza una acción de Placaje, incluido el Blitz, si el rival objetivo tiene más FU que el jugador antes de aplicar modificadores por apoyos, tira 1d6 y añade la FU del jugador, si el total es superior a la FU del rival objetivo, el jugador aumenta su FU hasta igualar la del rival durante este Placaje, después deben aplicarse los apoyos. En caso de que el jugador tenga la habilidad Furia, que le permite hacer dos Placajes, debe tirar Agallas por cada uno de ellos.
JUEGO SUCIO (+1) (Dirty Player)	Cuando este jugador comete una Falta, puede añadir (+x) a la tirada de Armadura o Heridas.
ZAFARSE (Fend)	Si este jugador es empujado por una acción de Placaje, puede elegir que el rival no pueda coger impulso tras el empujón. Esta habilidad no puede usarse con empujones en cadena, Bola con Cadena o contra un oponente que tenga Imparable y haya efectuado una acción de Blitz.
FURIA* (Frenzy)	Cuando el jugador realice un Placaje, incluido el Blitz, debe coger el impulso obligatoriamente, además debe realizar un segundo Placaje contra el mismo objetivo. Si forma parte de un Blitz, este segundo placaje cuesta un punto de MO, sino tuviera deberá hacer tirada de Casilla Adicional hasta agotarlas, una vez agotadas sino le queda MO no podrá realizar el segundo placaje. Un jugador con esta habilidad no puede tener Apartar.
PATADA (Kick)	Si este jugador es elegido como el jugador que da la Patada Inicial, puede elegir reducir a la mitad el número de casillas que se desvía el balón, reduciendo fracciones hacia abajo.
PROFESIONAL (Pro)	Durante su activación este jugador puede intentar Repetir un único dado, incluso si forma parte de un grupo de dados, excepto tiradas de Armadura, Heridas o lesiones. <ul style="list-style-type: none"> - 3+, el dado elegido puede ser repetido. - 1-2, el dado no se puede repetir. Una vez usada esta habilidad, ya no se puede usar Re-Roll para esta tirada.
PERSEGUIR (Shadowing)	Este jugador puede usar esta habilidad cuando un oponente abandona voluntariamente su zona de defensa. Tira 1d6 y suma el MO del jugador, restando el MO del rival, si la diferencia es 6+, el jugador puede ocupar inmediatamente la casilla abandonada por el rival, sin necesidad de hacer tirada de esquivar alguna. El jugador puede usar esta habilidad múltiples veces por turno, pero sólo un jugador puede usarla si hay varios con posibilidad de hacerlo.
ROBAR BALÓN (Strip Ball)	Cuando este jugador elige como objetivo a un rival en posesión del balón como acción de Placaje o Blitz, puede obligar a soltar el balón en caso de obtener un resultado de empujón. El balón rebotará desde la casilla en la que se empuja al rival.
MANOS SEGURAS (Sure Hands)	El jugador puede repetir una tirada fallida de AG al intentar recoger el balón del suelo. Además el rival no puede usar Robar Balón.
PLACAJE DEFENSIVO (Tackle)	Cuando un jugador rival intenta esquivar desde la zona de defensa de este jugador, el rival no puede usar su habilidad Esquivar. Además cuando un rival es objetivo de un Placaje, o Blitz tampoco puede usarla.
FORCEJEAR (Wrestle)	Este jugador puede usar esta habilidad con el resultado de Ambos Derrribados, en lugar de aplicarlo normalmente, ambos jugadores se tumban en el suelo boca arriba, sin necesidad de tirar Armadura.



HABILIDADES DE AGILIDAD

ATRAPAR (Catch)	El jugador puede repetir una tirada fallida de AG al intentar atrapar un balón.
RECEPCION HEROICA (Diving Catch)	El jugador puede intentar atrapar el balón si un pase, devolución del campo o patada inicial cae en la zona de defensa de este jugador, esta habilidad no funciona si el balón entra en la zona de defensa rebotando. Además tiene un +1 a la tirada de AG para atrapar un pase preciso en la propia casilla del jugador.
PLACAJE HEROICO (Diving Tackle)	Cuando un oponente obtiene un éxito en la tirada de AG y abandona la zona de defensa del jugador al Esquivar, Saltar o Brincar, el jugador puede restar 2 a dicha tirada de AG, este jugador se tumba en el suelo en la casilla abandonada, sin necesidad de tirada de Armadura. Sólo un jugador puede usar esta habilidad si hay varios con opción de hacerlo.
ESQUIVAR (Dodge)	Una vez por turno el jugador puede repetir una tirada de AG al esquivar. Además puede elegir usar esta habilidad como resultado de un Placaje.
ROMPER DEFENSAS (Defensive)	Sólo durante el turno del oponente, cualquier jugador rival con la habilidad Defensa no puede usarla si esta en zona de defensa de este jugador.
EN PIE DE UN SALTO (Jump Up)	Si este jugador está en el suelo, puede levantarse sin gastar ningún punto de MO, además puede intentar hacer acción de Placar desde el suelo, debe superar una tirada de AG con +1, si tiene éxito se levanta el jugador y hace el Placaje normalmente, sino se queda tumbado en el suelo y pierde su acción.
SALTAR (Leap)	Un jugador con esta habilidad puede elegir saltar sobre cualquier casilla adyacente a una casilla libre u ocupada por un jugador en pie o tumbado, siguiendo las reglas de brincar. Reduce en 1 el modificador para Brincar o Saltar hasta un mínimo de -1. Un jugador con la Habilidad POGO SALTARÍN (Pogo Stick) no puede aprender Saltar.
PROTEGER EL CUERO (Safe Pair of Hands)	Si este jugador es derribado o colocado boca abajo (pero no si se cae) mientras está en posesión de la pelota, la pelota no rebota. En su lugar, puedes colocar la bola en una casilla desocupada adyacente a la casilla donde este jugador es derribado o aturdido (colocado boca abajo).
ECHARSE A UN LADO (Side Step)	Si este jugador es empujado por una acción de Placaje, puede elegir a que casilla se moverá de todas las casillas vacías en su zona de defensa. Si no hay casillas vacías disponibles, no puede usar esta habilidad.
FURTIVO (Sneaky Git)	Cuando este jugador comete una Falta, no será expulsado si obtiene un doble en la tirada de Armadura. Además una vez cometida la Falta puede continuar moviendo si le quedan puntos de MO.
ESPRINTAR (Sprint)	Cuando este jugador realiza cualquier acción que incluya movimiento, puede intentar hacer tres a por ellos (APE), en lugar de las dos habituales.
PIES FIRMES (Sure Feet)	Una vez por turno, puede repetir una tirada de casilla adicional fallida.

HABILIDADES DE FUERZA

LLAVE DE BRAZO (Arm Bar)	Si un oponente se cae al suelo tras fallar una tirada de AG al esquivar a un jugador con esta habilidad, puede aplicar un +1 a la tirada de Armadura o herida. Si el oponente esta en zona de defensa de varios jugadores con esta habilidad, sólo uno de ellos puede aplicarla.
LUCHADOR (Brawler)	Cuando este jugador hace una acción de Placaje (No un Blitz) puede repetir un dado con resultado de Ambos Derribados.
ABRIRSE PASO (Break Tackle)	Una vez durante su activación, después de hacer la tirada de AG por esquivar, puede añadir +1 a esa tirada si su FU es 4 o inferior, o +2 si su FU es 5 o superior.
APARTAR (Grab)	Cuando este jugador hace un Placaje (No un Blitz) puede elegir cualquier casilla vacía adyacente al rival para empujarle, sino hay casillas vacías no puede usarse esta habilidad. Además, puede anular la habilidad Echarse a un Lado del rival, cuando hace un Placaje o Blitz.
DEFENSA (Guard)	Este jugador puede apoyar en un placaje incluso si está en zona de defensa de un rival.
IMPARABLE (Juggernaut)	Cuando este jugador hace un Blitz, puede elegir cambiar el resultado de Ambos Derribados como Empujón. Además el rival no puede usar Zafarse, Mantenerse firme o Forcejear.
GOLPE MORTÍFERO (+1) (Mighty Blow)	Cuando un oponente se tumba en el suelo como resultado de una acción de Placaje o Blitz del jugador, puede aplicar un (+x) cuando realice la tirada de Armadura o Heridas. Esta habilidad no puede usarse con Apuñalar o Motosierra.
PLACAJE MÚLTIPLE (Multiple Block)	Cuando este jugador hace un Placaje (No un Blitz) puede elegir hacer dos Placajes, a dos oponentes diferentes en su zona de defensa. Sin embargo, debe reducir su FU en -2 hasta el final de su activación, ambos Placajes se realizan simultáneamente, deben hacerse ambos antes de resolver los mismos. Los dados de cada Placaje se tiran por separado. El jugador no puede coger impulso cuando usa esta habilidad ni tampoco usar Furia.
CRUIR (Pile Driver)	Cuando un oponente se tumba en el suelo como resultado de una acción de Placaje o Blitz del jugador, puede inmediatamente cometer una Falta contra el oponente tumbado. Para usar esta habilidad debe estar adyacente, después de usarla quedará tumbado boca arriba sin tirada de Armadura.
MANTENERSE FIRME (Stand Firm)	El jugador puede elegir no ser empujado como resultado de un Placaje o Blitz, o un Empuje en Cadena.
BRAZO FUERTE (Strong Arm)	El jugador puede aplicar un +1 a la tirada de PA cuando hace un Lanzamiento de Compañero. Un jugador sin la habilidad Lanzar Compañero no puede tener esta habilidad.
CABEZA DURA (Thick Skull)	Cuando este jugador sufre una tirada de Heridas, trata el resultado de 8 como un 7 en la tabla. Si además tiene la regla Escurridizo, sólo irá al KO con resultado de 8 en la tirada de Heridas..



HABILIDADES DE PASE

PRECISIÓN (Accurate)	Cuando este jugador realiza un Pase Rápido o Pase Corto puede añadir +1 a la tirada de PA.
CAÑONERO (Cañonero)	Cuando este jugador realiza un Pase Largo o Bomba Larga puede añadir +1 a la tirada de PA.
PARTENUBES (Cloud Buster)	Cuando este jugador realiza un Pase Largo o Bomba Larga, puedes obligar a repetir la tirada de Interferir del rival.
PASE PRECIPITADO (Dump-Off)	Cuando este jugador es elegido como objetivo de un Placaje, Blitz o acción especial (Apuñalar, motosierra...) y está en posesión del balón, puede inmediatamente intentar una acción de Pase Rápido, esta no causa Cambio de Turno, se aplican las reglas habituales de Pase. Una vez que el Pase haya sido resuelto, el rival puede continuar con su acción de Placaje.
DEJADA (Fublerooskie)	Cuando este jugador realice una acción de Movimiento o Blitz estando en posesión del balón, puede elegir soltar el balón en cualquier casilla por la que haya pasado, no causa Cambio de Turno ni rebote de balón.
PASE A LO LOCO (Hail Mary Pass)	Cuando este jugador realice una acción de Pase (o Bomba) puede elegir cualquier casilla del campo como objetivo. Independientemente del resultado de la tirada de PA, nunca será un Pase Preciso, pero es necesario hacer la tirada para determinar si el pase es Fumble o Salvajemente Impreciso. Un Pase a lo Loco no puede Interferirse ni ser usado con Ventisca.
LÍDER (Leader)	Un equipo con un jugador con esta habilidad gana una Re-Roll de Líder, sólo puede usarse si un jugador con esta habilidad esta en el campo, si el jugador sale del campo antes de haber usado esta Re-Roll, se pierde. Esta Re-Roll puede usarse en la Prórroga si no se ha gastado. Esta Re-Roll no puede perderse con el Chef Maestro Halfling
NERVIOS DE ACERO (Nerves of Steel)	Este jugador puede ignorar los modificadores negativos por estar en zonas de defensa enemigas al Pasar, Atrapar o Interferir.
ATENTO AL BALÓN (On the Ball)	Este jugador puede mover hasta 3 casillas cuando el oponente declara una acción de Pase, este movimiento se efectúa después de declarar la casilla objetivo del pase, pero antes de hacer la tirada de PA, también puede usar esta habilidad si el rival declara un Pase Precipitado, pero si este jugador se cae causará un cambio de turno. Además después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), si este jugador está libre puede mover 3 casillas, no puede entrar en campo contrario ni puede usarla en caso de Touchback.
PASAR (Pass)	Este jugador puede repetir una tirada fallida de PA cuando hace una acción de Pase.
PASE EN CARRERA (Running Pass)	Cuando este jugador realiza un Pase Rápido, puede continuar moviendo después de efectuar el Pase.
PASE SEGURO (Safe Pass)	Cuando este jugador obtiene un resultado de Fumble en una acción de Pase, el balón no rebota y no causa cambio de turno, el balón se queda en posesión del Lanzador y acaba su acción inmediatamente.

MUTACIONES

MANO GRANDE (Big Hand)	Este jugador puede ignorar los modificadores negativos por zonas de defensa o por las condiciones climáticas de lluvia torrencial al intentar coger el balón del suelo.
GARRAS (Claws)	Cuando hagas una tirada de Armadura contra un rival que haya sido derribado como resultado de una acción de Placaje o Blitz hecha por este jugador, con 8+ antes de aplicar modificadores superará la tirada de Armadura.
PRESENCIA PERTURBADORA* (Disturbing Presence)	Cuando un oponente intente hacer un Pase, Lanzar Compañero, Lanzar Bomba, Interferir Pase o Atrapar un balón debe aplicar un -1 por cada jugador con esta habilidad que se encuentra a 3 casillas o menos. Incluso si está tumbado en el suelo.
BRAZOS ADICIONALES (Extra Arms)	Este jugador puede aplicar +1 cuando intenta coger el balón del suelo, Atrapar o Interferir un pase.
APARIENCIA ASQUEROSA* (Foul Appearance)	Cuando un oponente declara acción de Placaje (por sí sola o como parte de una acción Blitz), o Acción Especial, el oponente primero debe tirar 1d6 incluso si este jugador ha perdido su Zona de defensa, con un resultado de 1, el jugador no puede realizar dicha acción la cual se pierde.
CUERNOS (Horns)	Cuando este jugador realiza un Blitz puede aplicar un +1 a su FU, se aplica antes de sumar apoyos u otros modificadores de FU.
PIEL FÉRREA (Iron Hard Skin)	Un jugador con Garras no puede aplicarlas contra este jugador.
BOCA MONSTRUOSA (Monstrous Mouth)	El jugador puede repetir cualquier intento de Atrapar el balón, además no se puede usar Robar Balón contra esta jugador.
COLA PRENSIL (Prehensile Tail)	Cuando un oponente intenta Esquivar, Saltar o Brincar para abandonar la zona de defensa de este jugador debe aplicar un -1 adicional a su tirada de AG.
TENTÁCULOS (Tentacles)	Este jugador puede usar esta habilidad cuando un oponente abandona voluntariamente su zona de defensa. Tira 1d6 y suma el FU del jugador, restando el FU del rival, si la diferencia es 6+, el oponente es agarrado firmemente y no puede abandonar la casilla, terminando su movimiento inmediatamente. El jugador puede usar esta habilidad múltiples veces por turno, pero sólo un jugador puede usarla si hay varios con posibilidad de hacerlo.
DOS CABEZAS (Two Heads)	Este jugador puede aplicar un +1 a la tirada de AG cuando hace una Esquiva.
PIERNAS MUY LARGAS (Very Long Legs)	Este jugador puede reducir en 1 los negativos al intentar Brincar a través de un jugador tumbado o Saltar hasta un mínimo de -1. Además tiene +2 a la tirada de AG a los intentos de Interferir. También anula la habilidad de Rompenubes.



ARMAS SECRETAS

Cuando este jugador es activado, sólo puede realizar la acción especial de Bola con Cadena.

- Coloca la plantilla de devolución de balón en dirección a la zona de Touchdown o a una Banda.
- Tira 1d6 y mueve una casilla en la dirección indicada.
- Una Bola con Cadena obtiene éxito automático en las tiradas de AG de Esquiva.
- Si el movimiento le lleva fuera del campo, haz una tirada de Heridas.
- Si el movimiento le lleva a una casilla ocupada por el balón, éste rebota y no hay cambio de turno.

Cuando este jugador mueve a una casilla ocupada por otro jugador en pie (amigo o enemigo) debe realizar un Placaje

- Una Bola con Cadena ignora Apariencia Asquerosa.
- Debe coger siempre el movimiento de impulso.

BOLA CON CADENA* (Ball & Chain)

Si este jugador mueve a una casilla ocupada por un jugador tumbado en el suelo, se empuja y se tira contra su Armadura.

Si el jugador declara que desea hacer alguna Casilla Adicional, debe colocar la plantilla, tirar 1d6 y moverse:

- Si el jugador mueve a una casilla libre:
 - **2+**, el jugador mueve normalmente.
 - **1**, el jugador se cae al suelo.
- Si el jugador mueve a una casilla ocupada por un jugador en pie.
 - **2+**, el jugador mueve normalmente y efectúa el placaje correspondiente.
 - **1**, el jugador empuja al jugador de pie y posteriormente se cae en la casilla dejada.

Si el jugador se cae o es tumbado, inmediatamente tira en Heridas, considerando el KO como resultado mínimo.

Un jugador no puede tener Placaje Heroico, Furia, Apartar, Saltar, Placaje Múltiple, En la Bola o Perseguir.

Cuando se activa este jugador y esta en pie, puede efectuar una acción especial de Lanzamiento de Bomba, esta acción No se considera ni Pase ni Lanzamiento de Compañero, pero sólo se puede ejecutar un Lanzamiento de Bomba por turno.

Una Bomba puede ser Lanzada, Atrapada e Interferida igual que un balón, usando las reglas habituales de Pase con las siguientes excepciones:

- Un jugador no puede levantarse o mover antes de Lanzar una Bomba.
- La Bomba no rebota nunca, se mantiene en la casilla destinada. Si un jugador falla al atraparla, se mantendrá en la casilla ocupada por el jugador.
- Si el Lanzamiento de Bomba es un Fumble, explotará inmediatamente en la casilla ocupada por el Lanzador.
- Si la Bomba cae en una casilla vacía o atrapada por un rival no causa cambio de turno.
- Un jugador en posesión del balón puede también coger una bomba.
- Cualquier habilidad usada para realizar un Pase (PA) puede usarse para Lanzar una Bomba, excepto En la Bola.

BOMBARDERO (Bombardier)

Si la Bomba es atrapada por algún jugador tira 1d6:

- **4+**, la Bomba explota como se describe a continuación.
- **1-3**, el jugador debe Lanzar la Bomba inmediatamente.

Si la Bomba abandona el campo, explota en el público y se pierde.

Cuando la Bomba cae en el suelo, sobre un jugador tumbado o en casilla ocupada por jugador y falla al atrapar, explota.

- Si la Bomba explota en una casilla ocupada, el jugador es inmediatamente impactado.
- Tira 1d6 por cada jugador adyacente a la casilla donde explota la Bomba.
 - **4+**, el jugador es impactado.
 - **1-3**, el jugador evita la explosión.

Cualquier jugador en pie impactado por la Bomba, se tumba en el suelo. Se debe tirar por Armadura y Heridas si corresponde con un modificador de +1 a la Armadura o Heridas. Igualmente para los jugadores tumbados impactados.

En lugar de efectuar una acción de Placaje o Blitz, este jugador puede hacer una acción especial de Motosierra, declara el objetivo del ataque y tira 1d6:

- **2+**, el objetivo es impactado por la Motosierra.
- **1**, el atacante es impactado a sí mismo con la Motosierra.

El jugador impactado por la Motosierra debe hacer una tirada de Armadura aplicando un +3 a la tirada.

Si se supera la tirada de Armadura, se hace la tirada de Heridas, que no puede ser modificada de ninguna manera.

Si no se supera la tirada de Armadura, el ataque no tiene efecto.

MOTOSIERRA (Chainsaw)

El jugador sólo puede usar la Motosierra una vez por turno (no puede combinarse con Placaje Múltiple o Furia)

Si el ataque forma parte de un Blitz no podrá continuar moviendo.

Si el jugador con Motosierra se cae o se tumba el oponente puede sumar +3 a la tirada de Armadura.

Si el jugador oponente tumba al jugador por medio de un Placaje o Blitz, aplica un +3 a la tirada de Armadura, así como si el resultado es Ambos Derribados ambos aplican el 3 a la tirada de Armadura.

Si el jugador comete Falta sobre un oponente tira 1d6 para ver si se impacta a sí mismo, sino aplica el 3 a la tirada de Armadura.



▶ REGLAS RACIALES DE EQUIPO ◀

SOBORNO Y CORRUPCIÓN <i>(Bribery and Corruption)</i>	Una vez por partido, cuando se tira por Protestar al Árbitro, puedes repetir un resultado de 1.
ELEGIDOS DE... <i>(Favoured of...)</i>	Un equipo con esta regla especial, debe escoger uno de los Poderes del Caos disponibles, el cual no podrá cambiarlo durante la liga, lo que le dará acceso a Incentivos con dicha regla especial.
LINEAS PRESCINDIBLES <i>(Low Cost Linemen)</i>	Durante la liga cuando se calcula la Valoración de Equipo (TV), no se tiene en cuenta el valor inicial de los Líneas del equipo.
SEÑORES DE LOS NO MUERTOS <i>(Masters of Undeath)</i>	Cuando un oponente con FU 4 o menos que no tenga la habilidad Regeneración o Escurrizado sufre un resultado de 15-16 Muerto, y el Apotecario no haya podido salvarlo. Puedes añadir a tu Roster un Línea Zombie al banquillo en reservas, puedes sobrepasar el límite de 16 jugadores durante este partido. Durante el post partido puedes contratarlo gratuitamente.

★ JUGADORES ESTRELLA POR REGIÓN ★

REYERTA EN LAS YERMAS <i>(Badlands Brawl)</i>	The Black Gobbo, Varag Ghoul - Chewer.
LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS <i>(Elven Kingdoms League)</i>	Eldril Sidewinder, Gloriel Summerbloom, Roxanna Darknail, Swift Twins, Willow Rosebark, Zolcath the Zoat.
ELEGIDOS DE... <i>(Favoured of...)</i>	Glart Smashrip, Hakflem Skuttlespike, Lord Borak the Despoiler.
COPA DEDAL HALFLING <i>(Halfling Thimble Cup)</i>	Deeproot Strongbranch, Griff Oberwald, Grimm Ironjaw, Karla Von Kill, Migty Zug, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal the White Dwarf.
CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO <i>(Old World Classic)</i>	Deeproot Strongbranch, Griff Oberwald, Grimm Ironjaw, Karla Von Kill, Migty Zug, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal the White Dwarf, Frank 'n' Stein.
SELECTIVA DE SYLVANIA <i>(Sylvanian Spotlight)</i>	Gretchen Wachter the Blood Bowl Widow, Skrull Halfheight, Bryce `The Slice` Cambuel, Wilhelm Chaney, Frank 'n' Stein.
RETO DEL INFRAMUNDO <i>(Underworld Challenge)</i>	The Black Gobbo, Glart Smashrip, Hakflem Skuttlespike, Varag Ghoul- Chewer.
SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO <i>(Worlds Edge Superleague)</i>	Grimm Ironjaw, Rumbelow Sheepskin, Skrull Halfheight, Grombrindal the White Dwarf.
SUPERLIGA LUSTRIANA <i>(Lustrian Superleague)</i>	Grombrindal the White Dwarf, Karla Von Kill, Migty Zug, Zolcath the Zoat.
TODOS LOS EQUIPOS <i>(All Teams)</i>	Akhorne The Squirrel, Grak and Crumbleberry, Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg (Excepto Selectiva de Sylvania).

⚙️ TABLA DE CLIMA ⚙️

2	Calor Asfixiante	Cuando termine cada entrada los jugadores eligen aleatoriamente 1d3 jugadores, los cuales pasan a reservas y no podran jugar esta entrada.
3	Muy Soleado	Aplica un modificador de -1 a las tiradas que se realicen usando el Atributo de Pase (PA).
4-10	Tiempo Perfecto	Condiciones Perfectas para jugar al Blood Bowl.
11	Tiempo Lluvioso	Aplica un modificador de -1 a las tiradas de AG para coger el balón del suelo, Atrapar o Interferir un Pase.
12	Ventisca	Aplica un modificador de -1 a las tiradas de mover una casilla adicional (APE). Además sólo puede hacerse Pases Rápidos y Pases Cortos.



RESUMEN DE CAMBIOS EN LAS REGLAS BB2020

GENERALES
Desvío (Deviate).- 1d6 + 1d8
Escorarse (Scatter).- 3x1d8
Rebote (Bounce).- 1d8
Devolución de Esquina. Se usa plantilla de Dispersión con el 1,2 y 3.

STAFF
Hinchas.- Mínimo de 1 y Máximo de 6 (No cuenta al TV)
Animadoras.- 0-12
Ayudantes del Entrenador.- 0-6

Características	Mov	Fue	Ag	Pas	Arm
Máximas	9	8	1+	1+	11+
Mínimas	1	1	6+	6+	3+

☠ TABLA DE PLEGARIAS DE NUFFLE ☠

		☠ TABLA DE PLEGARIAS DE NUFFLE ☠	
Tabla para Liga	Tabla para Torneo	1	Trampilla Traicionera: Hasta el final de esta mitad, cada vez que un jugador entre en una casilla de Trampilla, por alguna razón, tira un D6. con un resultado de 1, la trampilla está abierta y el jugador es retirado inmediatamente del juego. Tira directamente por Heridas como si hubiera salido del campo por la banda. Si el jugador estaba en posesión de la pelota, esta rebota desde la casilla de la trampilla.
		2	Amigos del Árbitro: Hasta el final de esta entrada, puede tratar una tirada de 5+ en la tabla protestar al árbitro como un resultado de 6 éxito.
		3	Estilete: Selecciona al azar un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, ese jugador obtiene la habilidad Apuñalar.
		4	Iron Man: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Ese jugador gana +1 a la AR, hasta un máximo de 11+, hasta el final del partido.
		5	Puños Americanos: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, ese jugador gana la habilidad Golpe Mortífero (+1).
		6	Malos Hábitos: Selecciona al azar 1D3 jugadores del rival que estén disponibles para jugar durante esta entrada y que no tengan el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, esos jugadores obtienen el rasgo Solitario (2+).
		7	Botas Grasientas: Selecciona al azar un jugador del rival que esté disponible para jugar durante esta entrada. Hasta el final de esta entrada, reduce su MO en -1.
		8	Jugador Bendecido por Nuffle: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final del partido, ese jugador obtiene la habilidad Profesional.
		9	Túneles Bajo del Campo: Hasta el final de esta mitad, aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente mover una casilla adicional. (APE) (-2 si ambos entrenadores han obtenido este resultado).
		10	Pases Perfectos: Hasta el final del Partido, cualquier jugador de tu equipo que complete un pase ganará 2 XP, en lugar de 1 XP habitual.
		11	Interacción de los Fans: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo causa una baja al empujar a un oponente fuera del campo, ese jugador ganará 2 XP exactamente como si hubiera causado una baja al realizar una acción de Placaje.
		12	Violencia Necesaria: Hasta el final de esta entrada, cualquier jugador de tu equipo que cause una baja gana 3 XP, en lugar de los 2 XP habituales.
		13	Frenesí de Faltas: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo causa una baja al cometer una Falta, ese jugador ganará 2 XP exactamente como si hubiera causado una baja al realizar una acción de Placaje.
		14	Lanzar una Piedra: hasta el final de esta entrada, si un jugador del rival "Aguanta el Balón" , al final de su turno de equipo tiras un dado de D6. Con una tirada de 5+, un fan enojado le lanza una piedra a ese jugador. El jugador es inmediatamente Derribado.
		15	Bajo Vigilancia (VAR): Hasta el final de esta mitad, el árbitro ve automáticamente a cualquier jugador del equipo contrario que cometa una falta, incluso si no se obtiene un doble natural en la tirada.
		16	Entrenamiento Intensivo: Selecciona al azar un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final del partido, ese jugador gana una habilidad Primaria a tu elección.



SECUENCIA PRE-PARTIDO

- 1 - **Fan Factor:** Cada jugador tira 1d3 + Hinchas. La suma de esta tirada es el Fan Factor de cada jugador.
- 2 – **Tiempo:** Cada jugador tira 1d6, la suma de los resultados se consulta en la tabla de tiempo. (Calor asfixiante son 1d3 jugadores de cada equipo)
- 3 - **Añadir Solitarios:** Si algún equipo no tiene para alinear 11 jugadores en el campo, añade Líneas Solitarios hasta completar 11, estos se suman al TV.
- 4 – **Incentivos:** Se calculan los TV de cada equipo, el equipo con TV más bajo gana la diferencia de TV en oro para gastar en incentivos (Petty Cash).
 - 4.1 – **Añadir Tesorería:** Cada entrenador puede añadir dinero de su tesorería para comprar incentivos.
 - 4.2 – **Comprar Incentivos:** Cada entrenador gasta el dinero acumulado en Incentivos.
 - 4.3 – **Recalcular el TV:** Se calcula de nuevo el TV, sumando los Incentivos comprados, el equipo con el TV más bajo (Underdog) gana una tirada en Plegarias de Nuffle por cada 50k de diferencia.
- 5 – **Tirada tabla de Plegarias de Nuffle**
- 6 – **Determinar quién empieza**

SECUENCIA DEL PARTIDO

1. Después de colocar equipos y el balón, se debe nominar el pateador.
2. Patada Inicial
- 2 **A por el Árbitro:** Cada equipo gana un Soborno gratuito para la duración del partido.
- 3 **Disturbios:** Si el equipo Pateador esta en el turno 6,7 y 8, ambos retrasan un turno, sino avanzan un turno.
- 4 **Defensa Perfecta:** El equipo Pateador recoloca 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa enemiga (Abiertos).
- 5 **Patada Alta:** El equipo Receptor puede colocar bajo el balón a un jugador que no esté en zona de defensa.
- 6 **Los Hinchas Animar:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Animadoras, el jugador que tenga el total más alto, gana una tirada en la tabla de Plegarias de Nuffle. En caso de empate nadie gana la tirada en la tabla.
- 7 **Táctica Brillante:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Ayudantes del Entrenador, el jugador que tenga el total más alto, gana una Re-Roll de equipo que podrá usar durante esta entrada, si no se usa se pierde. En caso de empate nadie gana el Re-Roll..
- 8 **Tiempo Variable:** Efectúa una nueva tirada en la tabla de Clima y aplica el nuevo resultado, en caso de "Tiempo Perfecto" el balón se escora 3d8 antes de aterrizar. Si aterriza en casilla vacía se tira el último rebote.
- 9 **Anticipación:** El equipo receptor puede mover 1 casilla en cualquier dirección hasta 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa.
- 10 **Blitz:** El equipo lanzador puede activar 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa.
- 11 **Árbitro Estricto:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Fan Factor, el jugador que tenga el total más bajo, selecciona un Jugador aleatoriamente y tira 1d6 (1 Expulsado, 2-6 Boca Abajo). En caso de empate ambos jugadores seleccionan un jugador aleatoriamente.
- 12 **Invasión de Campo:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Fan Factor, el jugador que tenga el total mas bajo selecciona aleatoriamente 1d3 Jugadores, los cuales se colocan tumbados Boca Abajo, En caso de empate ambos jugadores seleccionan 1d3 jugadores aleatoriamente.
3. **Demasiados Jugadores:** Si se inicia el turno 1 y hay más de 11 jugadores en el campo, el rival elige 1 jugador y lo expulsa, se puede protestar.



SECUENCIA POST-PARTIDO

1.- Ganancias

- Suma el Fan Factor de ambos jugadores.
- Divide el resultado entre 2 y suma +1 por cada Touchdown anotado.
- Multiplica por 10k.

2.- Actualizar Hinchas

- Victoria, 1d6, si el resultado es igual o mayor que los Hinchas, sube +1.
- Derrota, 1d6, si el resultado es inferior que los Hinchas, baja -1.
- Empate no se modifica ninguno.

3.- Experiencia de Jugadores

- Pase Completo +1xp
- Lanzamiento Compañero completo y aterrizaje exitoso +1xp
- Interferencia pase +1xp
- Convertir la Interferencia en Intercepción +2xp
- Herida +2xp (Sólo cuentan Heridas hechas por placajes, no por ataques especiales, Faltas o Público)
- Touchdown +3xp
- MVP +4xp (Se elige aleatoriamente entre todos los jugadores excepto Star Players, Mercenarios y Muertos)

4.- Contratar y Despedir Jugadores

- Se puede contratar permanentemente cualquier Jugador Línea Solitario por su precio habitual.
- El jugador contratado mantendrá los Xp obtenidos durante el encuentro y perderá la relga Solitario (x+)
- Se puede despedir cualquier Jugador o Staff que no se desee, simplemente borrándolo de la hoja de equipo.

4.- Errores Costosos

- Si el equipo tiene 100.000 mo o más en la Tesorería, debe hacer una tirada en la Tabla de Errores Costosos

TABLA DE ERRORES COSTOSOS

1D6	100k – 195k	200k - 295k	300k – 395k	400k – 495k	500k – 595k	600k o más
1	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave	Catástrofe	Catástrofe
2	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave	Catástrofe
3	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave
4	x	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave
5	x	x	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor
6	x	x	x	x	x	Incidente Menor

- **Incidente Menor:** El Equipo pierde 1d3 x 10.000 mo de su Tesorería.
- **Incidente Grave:** El Equipo pierde la mitad de su Tesorería redondeando hacia abajo.
- **Catástrofe:** El equipo pierde toda su Tesorería excepto 2d6 x 10.000 mo.



ACCION DE PASE

1 Declarar Rango y Objetivo.

2 Hacer tirada de PA

- Pase Rápido +0
- Pase Corto -1
- Pase Largo -2
- Bomba Larga -3
- Cada zona de defensa enemiga -1

3 Resultado de la Tirada

- Pase Preciso.
- Pase Fallido. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase.
- Pase Salvajemente Fallido. 1 después de modificar. Desvío (1d8 + 1d6) Desde el lanzador.
- Fumble. 1 Antes de modificar, Rebote (1d8) Desde el lanzador.

4 Interferir el Pase: Salvo si la tirada es un Fumble, se determina la casilla objetivo donde aterrizará el balón (desvíos y dispersión incluidos), se coloca la regla y cualquier jugador de pie y que no haya perdido zona de defensa puede interferir el pase.

- Si es Pase Preciso. -3 para Interferir.
- Si es Pase Fallido. -2 para interferir.
- Si es Pase Salvajemente Fallido. -1 para interferir.

5 Atrapar el pase o la Intercepción

- Si el Pase es Preciso +0 Atrapar.
- Si el Pase es Fallido o Salvajemente Fallido -1 Atrapar.
- Para convertir la Interferencia al Pase en Intercepción -1 Atrapar.
- Balón Rebotado, Desviado o Escorado -1 Atrapar.
- Devuelto por el Público -1 Atrapar.
- Cada zona de defensa enemiga -1 Atrapar.

LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO

★ Cuenta como acción de Pase del turno. Se pueden lanzar jugadores tumbados.

1 Declarar Rango y Objetivo

2 Hacer tirada de PA

- Pase Rápido +0
- Pase Corto -1
- Cada zona de defensa enemiga -1

3 Resultado de la Tirada

- Pase Preciso. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase
- Pase Fallido. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase.
- Pase Salvajemente Fallido. 1 después de modificar. Desvío (1d8 + 1d6) Desde el lanzador.
- Fumbled. 1 Antes de modificar, Rebote (1d8) Desde el lanzador.

4 Aterrizar

- Lanzamiento Preciso +0 Aterrizar
- Lanzamiento Fallido -1 Aterrizar.
- Lanzamiento Salvajemente Fallido -2 Aterrizar.
- Fumble -1 Aterrizar.
- Cada zona de defensa enemiga -1 Aterrizar.

★ Si aterriza en casilla ocupada, se tumba el jugador objetivo y se tira Armadura, si estaba tumbado también se tira Armadura, se repite el proceso hasta caer en casilla vacía y el jugador lanzado falla el aterrizaje y cae al suelo.

AGUANTAR EL BALÓN

- | | |
|---|--|
| 1 | El jugador no está en zona de defensa enemiga. |
| 2 | El jugador está en posesión del Balón. |
| 3 | El jugador esta disponible para activarlo y hacer una acción sin necesidad de hacer una tirada previa de 1d6. |
| 4 | El jugador esta disponible para mover hasta la línea de Touchdown sin necesidad de hacer tirada de Casilla Adicional o Esquivar. |



Tabla de experiencia	Selecciona al azar una habilidad primaria	Elija una habilidad primaria o una habilidad secundaria al azar	Elige una habilidad secundaria	Subida aleatoria de característica
Experimentado (una Subida)	3 PE (Xp)	6 PE (XP)	12 PE (XP)	18 PE (XP)
Veterano (dos Subidas)	4 PE (XP)	8 PE (XP)	14 PE (XP)	20 PE (XP)
Estrella Emergente (tres Subidas)	6 PE (XP)	12 PE (XP)	18 PE (XP)	24 PE (XP)
Jugador Estrella (cuatro Subidas)	8 PE (XP)	16 PE (XP)	22 PE (XP)	28 PE (XP)
Súper Estrella (cinco Subidas)	10 PE (XP)	20 PE (XP)	26 PE (XP)	32 PE (XP)
Legendario (seis Subidas)	15 PE (XP)	30 PE (XP)	40 PE (XP)	50 PE (XP)

Tabla de mejora característica	
D16	Resultado
1-7	Incrementa MO o AR en 1 (o elige una habilidad secundaria)
8-13	Incrementa MO o PAS en 1 (o elige una habilidad secundaria)
14	Incrementa AG o PA en 1 (o elige una habilidad secundaria)
15	Incrementa FU o AG en 1 (o elige una habilidad secundaria)
16	Incrementa la característica que tú elijas en 1

TABLA DE VALOR DE SUBIDAS					
Nueva Habilidad		Valor incrementado	Subida de Característica		Valor incrementado
Selecciona al azar una habilidad primaria		+10.000 mo	+1 AR		+10.000 mo
Elija una habilidad primaria		+20.000 mo	+1 MO o +1 PA		+20.000 mo
Una habilidad secundaria al azar		+20.000 mo	+1 AG		+40.000 mo
Elige una habilidad secundaria		+40.000 mo	+1 FU		+80.000 mo

Categorías de habilidades						
Selección Aleatoria		Agilidad	General	Mutación	Pase	Fuerza
1 st D6	2nd D6					
1-3	1	Atrapar (Catch)	Agallas (Dauntless)	Apariencia Asquerosa* (Foul Appearance)	Atento al Balón (On the Ball)	Abrirse Paso (Break Tackle)
	2	Echarse a un Lado (Sidestep)	Forcejear (Wrestle)	Boca Monstruosa (Monstrous Mouth)	Cañonero (Cannoneer)	Apartar (Grab)
	3	En Pie de un Salto (Jump Up)	Furia* (Frenzy)	Brazos Adicionales (Extra Arms)	Dejada (Fumblerooskie)	Brazo Fuerte (Strong Arm)
	4	Esprintar (Sprint)	Juego Sucio (+1) (Dirty Player)	Cola Prensil (Prehensile Tail)	Líder (Leader)	Cabeza Dura (Thick Skull)
	5	Esquivar (Dodge)	Manos Seguras (Sure Hands)	Cuernos (Horns)	Nervios de Acero (Nerves of Steel)	Crujir (Pile Driver)
	6	Furtivo (Sneaky Git)	Patada (Kick)	Dos Cabezas (Two Heads)	Partenubes (Cloud Burster)	Defensa (Guard)
4-6	1	Pies Firmes (Sure Feet)	Perseguir (Shadowing)	Garras (Claws)	Pasar (Pass)	Golpe Mortífero (+1) (Mighty Blow)
	2	Placaje Heroico (Diving Tackle)	Placaje Defensivo (Tackle)	Mano Grande (Big Hand)	Pase en Carrera (Running Pass)	Imparable (Juggernaut)
	3	Proteger el Cuero (Safe Pair of Hands)	Placar (Block)	Piel Férrica (Iron Hard Skin)	Pase a lo Loco (Hail Mary Pass)	Llave de Brazo (Arm Bar)
	4	Recepción Heroica (Diving Catch)	Profesional (Pro)	Piernas muy Largas (Very Long Legs)	Pase Precipitado (Dump-off)	Luchador (Brawler)
	5	Romper Defensas (Defensive)	Robar Balón (Strip Ball)	Presencia Perturbadora* (Disturbing Presence)	Pase Seguro (Safe Pass)	Mantenerse Firme (Stand Firm)
	6	Saltar (Leap)	Zafarse (Fend)	Tentáculos (Tentacles)	Precisión (Accurate)	Placaje Múltiple (Multiple Block)



ACCIONES DE JUGADOR	
MOVER	Brincar a través de Jugadores Tumbados. - Declara la casilla objetivo, precisa de tirada exitosa de AG, Se comparan las zonas de defensa de la casilla de inicio del salto y del destino. Se aplica -1 por cada zona, sólo teniendo en cuenta el mayor negativo. Si se falla con 1 natural se cae en la casilla de inicio del salto.
PLACAR	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
BLITZ*	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
ENTREGA EN MANO*	Un jugador puede entregar en mano el balón desde una casilla adyacente.
PASAR* / LANZAR COMPAÑERO*	Un jugador puede hacer un Pase o un Lanzamiento de compañero por turno.
FALTA*	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
LANZAR BOMBA*	Un jugador puede hacer un Lanzamiento de Bomba por turno de equipo, sigue las mismas reglas de Pase.
Acciones marcadas con * sólo se puede realizar una de cada por turno de equipo.	

PROTESTAR AL ÁRBITRO	
1	Te vas tú también! El Entrenador es expulsado junto al Jugador. Durante el resto del partido no puede volver a protestar al árbitro y debe aplicar un modificador de -1 en las tiradas de Entrenador Brillante.
2-5	Me da igual! El Jugador es expulsado y causa cambio de turno.
6	Ahora que lo dices... ! El Jugador NO es expulsado, pasa al banquillo y causa cambio de turno.

SOBORNOS	
1	El Soborno no funciona, el jugador es Expulsado.
2-6	El Jugador NO es Expulsado, No causa cambio de Turno
NOTA: Sólo se puede usar un único soborno por cada expulsión. Si en la tirada de Protestar al Árbitro se obtiene un 1, NO esta permitido el uso de Soborno.	

TABLA DE HERIDAS	
2-7	Aturdido
8-9	Inconsciente
10-12	Herido grave

TABLA DE HERIDAS ESCURRIDIZOS	
2-6	Aturdido
7-8	Inconsciente
9	Magullado
10-12	Herido grave

TABLA DE LESIONES	
1-6	Magullado
7-9	Apaleado, Se pierde el Próximo Partido
10-12	Tirita (+1 a próximas tiradas de esta tabla) y Se pierde el Próximo Partido.
13-14	Pierde Característica y Se pierde el Próximo Partido.
15-16	Muerto y Se pierde todos los Próximos Partidos.

TABLA DE PERDIDA DE CARACTERÍSTICA		
1-2	Cabeza Fracturada	-1AR
3	Rodilla Aplastada	-1MO
4	Brazo Roto	-1PA
5	Pinzamiento Cervical	-1AG
6	Hombro Dislocado	-1FUE



P: ¿Puede un equipo utilizar más de una Segunda Oportunidad en el mismo turno? (p.24)

R: Sí. Aunque hay que tener cuidado, ya que si las usas todas al principio de una mitad, ¡te enfrentarás a bastantes turnos sin ninguna! Recuerda que nunca puedes repetir una tirada de dados

P: ¿Se pierden para la segunda parte las Segundas Oportunidades de equipo que no se hayan gastado durante la primera parte, ya que se dice que sólo se reponen las Segundas Oportunidades de equipo gastadas y las que no se utilizan no se arrastran? (p.24)

R: No. Lo que esto significa es que un equipo siempre empezará cada tiempo con su dotación completa de Segundas Oportunidades, y las que no se gasten en el primer tiempo no podrán guardarse para añadir las a su reserva de tiradas de equipo. Un equipo que empieza la primera parte con 3 tiradas de equipo, también empezará la segunda parte con 3 tiradas.

P: Si un jugador vuelve a tirar un solo dado de una Segunda Oportunidad con una habilidad (por ejemplo, Brawler), ¿puede entonces utilizar una tirada de equipo que le permita volver a tirar los otros dados de la misma Segunda Oportunidad? (p.24)

R: No.

P: Si un jugador con un PA de 1+ obtiene un 1 en una prueba de Habilidad de Pase, después de que se hayan aplicado los modificadores, ¿sigue siendo un Pase Preciso? (p.29)

R: Sí.

P: Cuando se tira el resultado de Calor sofocante en la tabla de Clima, ¿se tira un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectados, o ambos entrenadores tiran un D3 por separado? (p.37)

R: Se tira un solo D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Después de comprar los incentivos, ¿se añade el valor de los incentivos al valor actual del equipo (CTV) cuando se vuelve a calcular el CTV para determinar qué equipo es el "no favorito"? (p.38)

R: Sí.

P: ¿Existe un orden establecido en el que los entrenadores compran incentivos, o se hace simultáneamente? (p.38)

R: Los incentivos son comprados por ambos equipos simultáneamente.

P: Durante el paso determinar el equipo que patea, ¿el equipo que gana el lanzamiento de la moneda o el sorteo se convierte automáticamente en el equipo que patea, o puede elegir ser el equipo que patea o el que recibe? (p.38)

R: Pueden elegir.

P: ¿Los incentivos comprados en el paso 4 de la secuencia previa al partido se suman al valor actual del equipo (CTV) cuando se recalcula el CTV cuando se recalcula el CTV para determinar qué equipo es el no favorito? (p.38)

R: Sí.

P: ¿Qué sucede si un equipo no puede designar a un jugador pateador porque todos sus jugadores están en la línea central o en una zona ancha? (p.40)

R: En este caso, simplemente nombra a un jugador en la Línea de golpeo.



P: Durante un resultado de Blitz en la mesa de eventos de saque, si un jugador del equipo receptor es derribado, ¿termina el Blitz? (p.41)

R: No.

P: Cuando se obtiene un resultado de Blitz en la tabla de eventos de inicio, se indica que un jugador puede realizar una acción de Blitz y otro puede realizar una acción de Lanzar a un compañero de equipo. ¿Están incluidas en los D3+3 jugadores que se pueden activar, o son adicionales? (p.41)

R: Se incluyen como parte del D3+3.

Q. Durante un resultado de Blitz en la Tabla de Eventos, ¿puedo usar una Segunda Oportunidad de equipo? (p.41)

R: No. Este Blitz no es un turno de equipo. Representa que el equipo que patea entra en acción antes que el equipo que recibe.

Q. ¿Puede un entrenador intentar discutir la decisión del árbitro si un jugador es expulsado como consecuencia del resultado de un árbitro sospechoso en la tabla de eventos de saque de banda? (p.41)

R: No.

P: Si se produce un empate por una invasión del terreno de juego en la tabla de Eventos de saque, ¿se tira un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectados, o ambos entrenadores tiran un D3 por separado? (p.41)

R: Se tira un único D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Las reglas para los turnos de equipo establecen que un turno de equipo termina cuando todos los jugadores elegibles han sido activados. Sin embargo, las reglas para la activación de jugadores establecen que los entrenadores no están obligados a activar a todos los jugadores. ¿Significa esto que los entrenadores pueden elegir terminar su turno de equipo sin activar a todos sus jugadores elegibles si así lo desean? (p.42)

R: Sí.

P: ¿Qué es exactamente una acción Blitz? (p.46)

R: Una acción Blitz es una única acción declarada que comprende tanto una acción de movimiento como una acción de bloqueo. Si un jugador que ha declarado una acción Blitz se ve obligado a perder su acción, entonces perderá toda la acción Blitz.

P: ¿Un jugador que ha declarado una acción Blitz tiene que realizar una acción de Bloqueo como parte de su acción Blitz, o puede elegir no hacerlo? (p.46)

R: Puede elegir no hacerlo. Sin embargo, esto seguirá utilizando la acción Blitz del equipo para ese turno.

P: ¿Puede un jugador declarar una acción Blitz aunque no tenga ningún objetivo a su alcance? (p.46)

R: Sí. Deben declarar un objetivo de la acción de Bloqueo (incluso si el objetivo no está al alcance), y esto seguirá utilizando la acción Blitz del equipo para ese turno.

P: ¿Puede un jugador realizar una acción de Pase a un jugador de su mismo equipo en una casilla adyacente? (p.48)

R: Sí.

P: Cuando se realiza una tirada de habilidad de pase, si la tirada no es un 1 natural, pero se reduce a menos de 1 después de aplicar los modificadores, ¿se trata de un pase impreciso o de un pase salvajemente impreciso? (p.49)

R: Se trata de un pase impreciso.

P: Si un pase inexacto o muy inexacto sale fuera de los límites, ¿se tira por interferencia de pase antes o después del saque de banda? Si es antes, ¿dónde se cuenta el balón a efectos de colocar la regla de alcance para determinar qué jugadores pueden intentar interferir? (p. 50)



R: Antes. Cuando se coloca la regla de alcance para determinar qué jugadores pueden intentar interferir, se trata el balón como si ocupara la última casilla sobre la que estaba antes de salir de los límites.

P: Cuando se resuelve un lanzamiento, ¿se trata la casilla que tiene el logotipo de Blood Bowl de la plantilla de lanzamiento como la primera casilla del recorrido, o se trata como la "casilla 0" y la distancia se mide desde esa casilla? (p.51)

R: Se trata como la casilla 0.

P: Cuando un jugador realiza una acción de Blitz, ¿tiene que designar el objetivo de la acción de Bloqueo antes de que el jugador se mueva? (p.59)

R: Sí.

P: ¿Qué ocurre si un jugador sufre una reducción de característica como resultado de una lesión, pero la característica que se reduciría ya está en su valor mínimo? Por ejemplo, un jugador de FU 1 que sufre una luxación de hombro (-1 FU). (p.61)

R: Si un jugador que sufre una reducción de característica ya está en su valor mínimo, no puede reducirse más. En su lugar, vuelve a tirar en la tabla de lesiones duraderas hasta que se obtenga un resultado diferente que se pueda aplicar.

P: Si un jugador convierte un desvío en una intercepción, ¿ganará 2 puntos de jugador estrella por la intercepción, o 3 puntos de jugador estrella - 2 por la intercepción y 1 por el desvío inicial? (p.70)

R: Ganarán 2 puntos de jugador estrella por la intercepción.

P: ¿Qué ocurre cuando un jugador con un PA de "-" tira una mejora a su PA? (p.71)

R: O elige otra opción de la lista, o mejora su PA a 6+.

P: ¿Qué sucede si un jugador tira una Habilidad al azar y gana una que podría tomar, pero que no puede usar realmente? Por ejemplo, si un jugador con el rasgo "Sin manos" gana la habilidad "Atrapar". (p.74)

R: En estos casos, tira de nuevo hasta que obtenga una habilidad que pueda utilizar.

P: ¿Pueden los jugadores que están en el suelo, aturdidos o que han perdido su Zona de Defensa seguir utilizando habilidades como Esquivar, Bloquear, Desplazarse o Luchar (entre otras)? (p.74)

R: No. Un jugador que está en el suelo. Aurdido o haya perdido su zona de placaje no puede usar ninguna Habilidad o Rasgo a menos que esté específicamente indicado en la descripción de esa Habilidad o Rasgo.

P: Si un jugador intenta esquivar a un jugador con la habilidad "Placaje Heroico" y falla la tirada original de esquivar, pero luego hace una tirada de Segunda Oportunidad y tiene éxito, ¿puede el jugador con "Diving Tackle" usar esta habilidad en el nuevo intento? (p.75)

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad de Esquivar que realiza una acción de Falta ser expulsado si saca un doble natural en la tirada de Herida? (p.75)

R: Sí.

P: ¿Qué ocurre si el balón cae en las zonas de placaje de varios jugadores del mismo equipo con la habilidad de "Recepción Heroica"? (p.75)

R: Cada jugador puede intentar atrapar el balón, en el orden que elija el entrenador.

P: ¿Qué ocurre si el balón cae en las zonas de placaje de varios jugadores de equipos contrarios con la habilidad de "Recepción Heroica"? (p.75)

R: Cada jugador puede intentar atrapar el balón, en el orden que elija el entrenador del equipo activo.



Q. ¿Puede usarse la habilidad Esquivar en jugadas fuera de la activación de un jugador, como las proporcionadas por “Sobre el Balón”, o el resultado de Blitz en la tabla del Evento de Pateo? (p.75)

R: No. La habilidad de Esquiva sólo puede usarse para repetir una tirada de Esquiva durante la activación de ese jugador en su propio turno de equipo.

P: Si un jugador con la habilidad “Par de Manos Seguras” es el objetivo de una acción de Bloqueo realizada por un jugador con la habilidad “Robar Balón” y sufre un resultado de Empuje hacia atrás, ¿puede seguir usando “Par de Manos Seguras”? (p.75)

R: No.

P: Si un jugador con la habilidad “Par de Manos Seguras” es derribado, y no hay casillas vacías en las que pueda colocar el balón, ¿qué ocurre? (p.75)

R: La habilidad "Par de Manos Seguro" no se puede utilizar en este caso, por lo que el balón rebotará de forma normal.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad “Pies Seguros” en jugadas fuera de la activación de un jugador, como las que se obtienen del resultado del Blitz en la tabla de eventos de saque? (p.75)

R: No. La habilidad Pies seguros sólo puede usarse durante la activación de ese jugador.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Pro usar la repetición de la tirada fuera de su activación, por ejemplo, para atrapar o interceptar el balón? (p.77)

R: No. La habilidad Pro sólo puede usarse durante la activación de ese jugador.

P: Si un jugador tiene las habilidades Pro y Luchador, ¿puede volver a tirar un solo resultado de “Ambos al suelo” para la habilidad Brawler, y luego usar la habilidad Pro para intentar volver a tirar otro dado de la misma reserva de dados? (p.77 & 80)

R: Sí, siempre que no se vuelva a tirar el mismo dado más de una vez.

P: Si un jugador con la habilidad “Apariencia Asquerosa” es elegido como objetivo de una acción Blitz, ¿cuándo se tira para ver si la acción se desperdicia? (p.78)

R: En cuanto se declara la acción Blitz. Esto significará que, si fallan, perderán toda su acción y no podrán realizar ni la acción de Mover ni la de Bloquear como parte de la acción Blitz.

P: Cuando un jugador con la habilidad Pase Precipitado es designado como objetivo de una acción Blitz, ¿cuándo realiza su acción de Pase Rápido? (p.79)

R: Tan pronto como sea designado como objetivo de la acción Blitz.

P: ¿Se puede utilizar cualquiera de las habilidades de pase que se usan al realizar una acción de pase también al realizar una acción de lanzamiento de compañero? (p.79)

R: No.

P: ¿Se trata un pase tipo “Pase a lo Loco” como una bomba larga cuando se determinan los modificadores para comprobar la precisión? (p.79)

R: Sí.

P: Si un jugador con la tirada de líder es retirado del campo antes de que su tirada de líder haya sido utilizada, entonces la tirada de líder se perderá. Si el jugador vuelve al campo posteriormente (por ejemplo, si se recupera de un KO), ¿está disponible de nuevo la nueva tirada? (p.79)

R: Sí.

P: Si varios jugadores de un equipo tienen la habilidad "Atento al Balón", ¿pueden moverse todos si un jugador contrario declara una acción de pase? (p.79)



R: Sí, si el entrenador que los controla lo desea.

P: El "Luchador" dice que un jugador puede usar esta habilidad cuando hace una acción de Bloqueo por sí mismo (pero no como parte de una acción de Blitz). ¿Puede un jugador con esta habilidad usarla cuando tiene una asistencia de un jugador de su mismo equipo? (p.80)

R: Sí. La parte de "por sí sola" simplemente significa que sólo puede usarse como una acción de Bloqueo normal, y no como parte de otra acción que incluya un Bloqueo (como una acción Blitz).

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Agarrar elegir no usarla si lo desea? (p.80)

R: Sí. Recuerda que sólo las habilidades y rasgos marcados con un * son obligatorios.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad "Defensa" seguir dando asistencias ofensivas y defensivas cuando ha perdido su zona de placaje? (p.80)

R: No.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad "Defensa" para dar asistencias ofensivas y defensivas cuando un jugador está realizando una acción de Falta? (p.80)

R: Sí.

P: Si un jugador con Bloqueo Múltiple también tiene la habilidad Agarrar, ¿puede colocar al segundo jugador rival que bloqueó en la casilla que inicialmente ocupaba el primer jugador rival que bloqueó? (p.80)

R: No, ya que ambas acciones de Bloqueo ocurren simultáneamente.

P: Cuando un jugador con la habilidad Bloqueo múltiple declara a dos jugadores adversarios adyacentes como objetivo de su Bloqueo, ¿se conceden ambos adversarios asistencias defensivas entre sí si no hay otros jugadores del equipo activo marcándolos? (p.81)

R: No.

P: ¿La acción de falta gratuita del apilador ocurre antes o después de hacer la tirada de armadura (y potencialmente una tirada de lesión) para el jugador que es derribado? (p.80)

R: Después, siempre que el jugador siga en el campo, por supuesto.

P: La habilidad "Crujir" establece que el jugador que realiza la acción de bloqueo puede realizar una acción de falta "gratuita" contra el jugador derribado. ¿Significa esta acción de falta "gratuita" que no cuenta para la acción de falta del equipo por turno, o significa que el jugador puede realizar esta acción gratuitamente? (p.80)

R: Significa que el jugador puede realizar esta acción de forma gratuita. Esta habilidad no se puede utilizar si el equipo ya ha utilizado su acción de Falta para ese turno de equipo, y si se utiliza significará que otro jugador no puede realizar también una acción de Falta durante el mismo turno de equipo.

P: Si un jugador con Salvajismo Animal derriba a un modelo amigo, ¿está obligado a usar Garras, Apisonadora, Golpe Mortífero (X+) (o cualquier otra Habilidad que afecte a las tiradas de Armadura o Herida), o puede elegir no hacerlo? (p.81)

R: Las únicas habilidades que el entrenador contrario puede elegir para que el jugador con Salvajismo Animal utilice son Garras y Golpe Fuerte (+X). En este caso, trata el Derribo como el resultado de una acción de Bloqueo.

P: Si un jugador con Salvajismo Animal derriba a un compañero que aún no se ha activado durante ese turno de equipo, ¿puede el jugador derribado seguir activándose siempre que no haya sido aturdido o retirado del campo? (p.81)

R: Sí.

P: Si un jugador con el rasgo Salvajismo Animal desea utilizar el rasgo Mirada Hipnótica, ¿el bonus +2 a su tirada de Salvajismo Animal será como si estuviera realizando una acción de Bloqueo o de Ataque? (p.81 & 85)



R: No.

P: ¿Qué ayudas, si las hay, recibe un jugador de “Bola y Cadena” cuando se ve obligado a bloquear a un jugador amigo según la acción especial de movimiento de “Bola y Cadena”? (p.82)

R: Ninguna.

P: Si un jugador desvía una bomba, pero no consigue convertirla en una intercepción, ¿se dispersará de la casilla en la que se encuentra o la dejará caer? (p.83)

R: Se dispersará desde la casilla en la que se encuentre, de la misma manera que un balón desviado.

Q. Si saco un 1 cuando ruedo para ver si puedo usar una Motosierra o Vómito, ¿se produce un fin de turno? (p.84 & 86)

R: No. El jugador es colocado en el suelo y se hace una tirada de lesión contra él. No se le derriba. Sólo se produce una pérdida de balón si está en posesión del mismo.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo Motosierra elegir realizar una acción estándar de Bloqueo en lugar de una acción especial de Ataque con Motosierra? (p.84)

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo Mirada Hipnótica realizar la acción especial Mirada Hipnótica en la misma activación en la que declaró una acción de Bloqueo, una acción de Blitz, una acción de Falta o una acción de Pase? (p.85)

R: No. La Mirada Hipnótica es una acción especial, y por lo tanto debe ser declarada al comienzo de la activación de un jugador como todas las demás acciones (p.42). La acción especial de Mirada Hipnótica permite a un jugador moverse antes de realizar la acción especial de Mirada Hipnótica si así lo desea.

P: El rasgo de Arma Secreta establece que al final de una jugada en la que han participado serán expulsados por cometer una falta. ¿Significa esto que puedes discutir la decisión arbitral en este caso? (p.86)

R: Sí.

P: Para anotar puntos adicionales de la Liga, ¿un equipo anotará el +1 adicional por conceder 0 touchdowns sólo si su oponente concede el juego sin haber anotado un touchdown, o esto significa que un equipo simplemente necesita no conceder un touchdown durante el juego (es decir, 1-0, 2-0, 3-0, etc.)? (p.98)

R: Un equipo anotará este punto de Liga extra si su oponente no consigue anotar ningún touchdown.

P: Al volver a contratar jugadores, ¿se aplica la tarifa de 20.000 mondas de oro del agente por cada temporada anterior, incluida la que acaba de terminar? (p.100)

R: Sí.

P: ¿Puede un equipo con la regla especial “Masters of the Undeath” seguir intentando resucitar a los muertos si el Nigromante ha sido expulsado? (p.106)

R: Sí.

P: ¿Puede la regla especial Profesional Consumado de Griff Oberwald obligar a un jugador rival a volver a tirar un dado? (p.130)

R: No, sólo se puede utilizar para volver a tirar un dado lanzado por el propio Griff Oberwald.

P: ¿Qué ocurre si Grombrindal da la habilidad Golpe Mortífero (+1) a un jugador que ya tiene esa habilidad? (p.133)

R: No tendrá ningún efecto.



P: ¿Puede Grombrindal usar su Sabiduría del Enano Blanco para dar a otro jugador estrella una de las habilidades de la lista? (p.133)

R: ¡Sí! ¡Incluso el más condecorado de los jugadores puede beneficiarse de la gloriosa sabiduría del Enano Blanco!

ERRATA

- Página 64 - Calentamiento

- Cambiar el punto 4 para que diga:

4. Si el jugador es capaz de entrar en la zona de anotación del contrario sin necesidad de tirar ningún dado. Esto incluye, pero no se limita a, que el jugador tenga que esquivar, saltar, precipitarse, saltar por encima de un jugador en el suelo o blitz.

- Página 75 - Salto hacia arriba

- Añadir la siguiente frase:

Esta habilidad puede seguir utilizándose si el jugador está en el suelo o ha perdido su zona de placaje.

- Página 75 - Par de Manos Seguras

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir utilizándose si el jugador está en el suelo.

- Página 78 - Aspecto de falta

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 78 - Piel Dura de Hierro

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 82 - Bola y Cadena

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo debe seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba o ha perdido su Zona de placaje.

-- Página 83 - Bombardero

- Cambiar el tercer punto del último párrafo para que diga

Los jugadores que estén de pie y sean alcanzados por la explosión se colocan en posición de riesgo.

- Página 85 - Solitario (X+)

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo debe seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 86 - Regeneración

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de placaje.



- Página 86 – Humanoide Bala

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 86 - eSCURRIDIZO

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 87 - ¡Arbol va!

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo puede seguir usándose si el jugador está suelo boca arriba o ha perdido su Zona de placaje.

- Página 94 - Mago - Bola de Fuego

- Sustituir la primera frase por la siguiente:

Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

- Página 100 – Re-draft

- Añadir lo siguiente al final de la sección:

El valor de los Fans Dedicados de un equipo se trasladará a la nueva lista del Draft de Equipos. Los equipos no tienen que pagar por ellos, son gratuitos, aunque seguirán afectando al valor del equipo.



CORRECCIÓN DE ERRATAS Y VERSIONES

*** Versión 1.16**

- Se añaden los Incentivos nuevos de la Zona Mortal.
- Se añaden las Faqs con fecha Mayo 2021.

*** Versión 1.17**

- Se añaden Jugadores Mercenarios y Gigante Mercenario.





LIGA		NOMBRE DEL EQUIPO										RAZA		ENTRENADOR	
Nº	NOMBRE	POSICION	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES				LESION	XP	VALOR	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
		TESORERIA	ESCUDO					RE-ROLL DE EQUIPO				X			
		FANS DEDICADOS						ANIMADORAS				X	10.000 mo		
								AYUDANTES ENTRE.				X	10.000 mo		
		VALORACIÓN (TV)						MÉDICO				X	50.000 mo		
												VALORACIÓN			

