

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.

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 Animam	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.

PLEGARIAS DE NUFFLE

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.

ACCION DE PASE

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

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13														
12														
11														
10														
9														
8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
0														

Resultado de la Tirada

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

Interferir el Pase

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

Atrapar el pase o la Intercepción

Si el Pase es Preciso +0 Atrapar.
 Si el Pase es Fallido o Terriblemente 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.

LESIÓN

1-6: Magullado: Sin Efecto 7-9: Apaleado: Pierde Partido 10-12: Tirita: +1 Próximas Tiradas y Pierde
 13-14: Característica (1-2: AR 3: MO 4: PA 5: AG 6: FU) y Pierde 15-16: Muerto

LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO (Pase del turno. Se pueden lanzar jugadores tumbados)

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

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 Terriblemente Fallido. 1 después de modificar. Desvío (1d8 + 1d6) Desde el lanzador.
 Fumbled. 1 Antes de modificar, Rebote (1d8) Desde el lanzador.

Aterrizar

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

Aterrizar 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.
 Características: 10k (Ar) 20k (Mo, Pa) 40k (Ag) 80k (Fu)

SUBIDAS (Experiencia)	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	
SIMPLE (Azar)	3	4	6	8	10	15	10k
SIMPLE ó DOBLE (Azar)	6	8	12	16	20	30	20k
DOBLE	12	14	18	22	26	40	40k
CARACTERISTICA*	18	20	24	28	32	50	

* 1-7: MO / AR 8-13: MO / PA 14: AG / PA 15: FU / AG 16: LIBRE

PASE: 1 Px LESION: 2 Px INTERFERIR / INTERCEPTAR: 1+1 Px TOUCHDOWN: 3 Px MJE: 4 Px