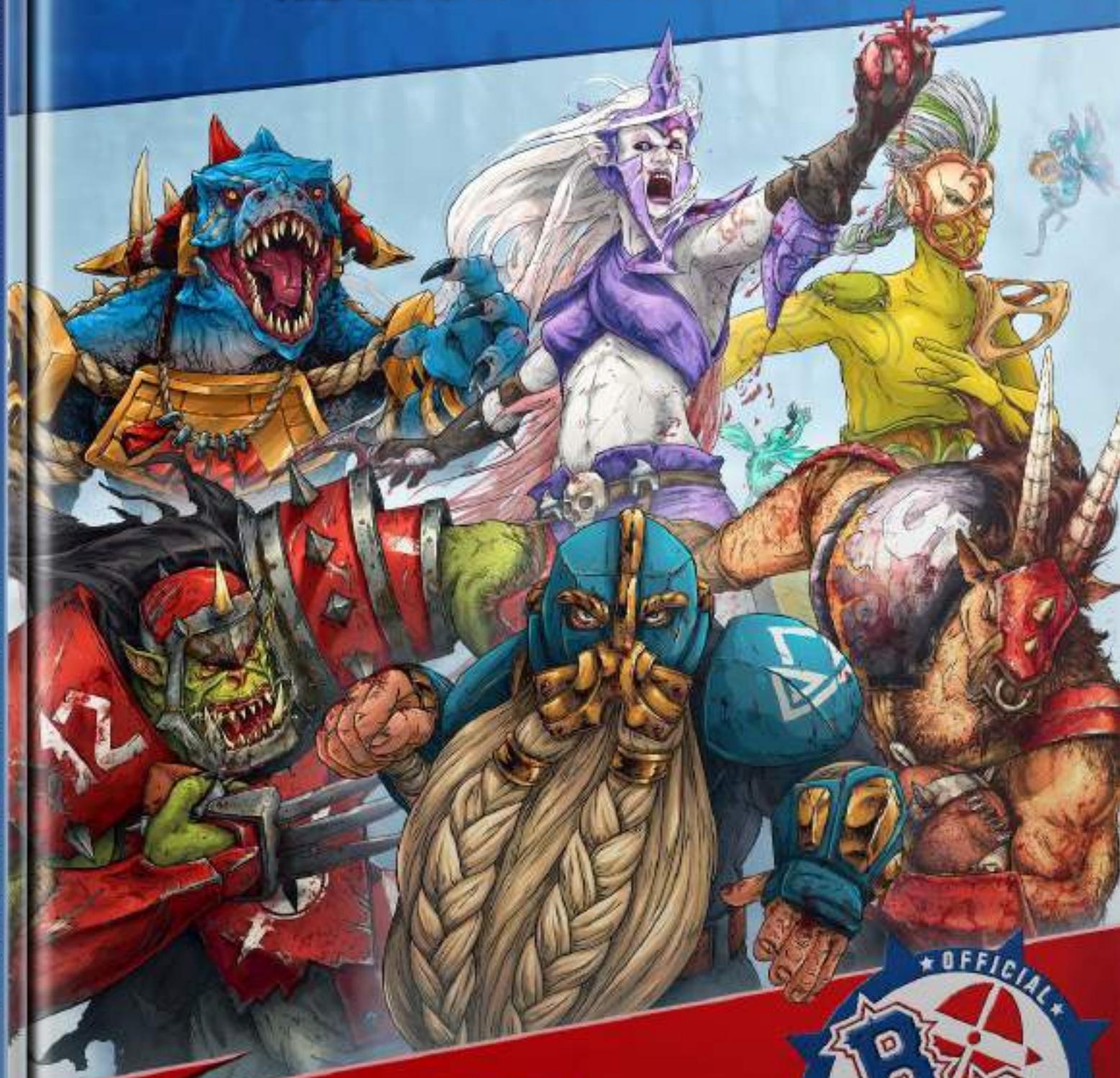


BLOOD BOWL™

★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★



DEATH ZONE
THE ULTIMATE
BLOOD BOWL COMPANION!



BLOOD BOWL™ ★ THE GAME OF FANTASY FOOTBALL ★

DEATH ZONE - THE ULTIMATE BLOOD BOWL COMPANION!



¡SALUDOS, FANS DEL DEPORTE!

“¡Bienvenidos de nuevo, todos menos uno! ¡Soy Bob Bifford, vuestro anfitrión en otra divertida tarde de acción sin parar en Blood Bowl! Y tengo que decir que hoy os espera algo realmente bueno; rara vez he visto un estadio tan lleno de fans. Las gradas están llenas y la multitud cae por los laterales. Hay una verdadera sensación de fiesta en el aire hoy, ¿verdad, Jim?”

“¡Es cierto, Bob! Buenas tardes espectadores, soy Jim Johnson, vuestro co-anfitrión en otra extraordinaria tarde de entretenimiento en el campo, y como ha dicho mi querido colega; ¡hay una verdadera y tangible atmósfera de emoción aquí hoy! ¿Por qué crees que será, Bob?”

“Bueno, Jim, no hace falta decir que cada partido del Blood Bowl es motivo de celebración entre las masas, cualquier oportunidad de dejar campos y granjas para disfrutar de un entretenimiento deportivo de primera calidad es un evento digno de mención! Pero hoy es un día especial, como si las ferias hubieran llegado a la ciudad, de hecho. Si tuviera que apostar, diría que tiene que ver con la cantidad de entretenimiento sin precedentes en la línea de banda que han montado hoy los propietarios del estadio”.

“Podrías tener razón, Bob, rara vez he visto una línea de banda tan llena, ¡y no solo porque haya un montón de fans reunidos allí! Es un verdadero hervidero de actividad ahora mismo; puestos de patrocinadores, mascotas de los equipos, y más personal en la línea de banda de los que podrías contratar”.

“¡Ya te digo, Jim! Además debo decir que hay muchos magos por aquí hoy, los Colegios de la Magia han crecido en número”.

“Sí, Bob, claramente lo han hecho. Y no son sólo los Colegios. Desde aquí veo unos cuantos hechiceros, chamanes e incluso alguna que otra bruja. Habrá muchos fuegos artificiales antes de que termine el partido, no hay duda”.

“¡Esperemos que así sea, Jim! Es realmente un placer ver tanta emoción alrededor de un partido. Esperemos que el tiempo aguante, ¿eh Jim?”

“Bueno, aunque el tiempo se vuelva loco, no creo que eso sea un problema, ¡no en este estadio de última generación! Los nuevos propietarios no han escatimado en gastos para revitalizar este viejo lugar para las nuevas generaciones de fans de Blood Bowl!”

“Absolutamente, Jim. Y lo que es más impresionante es la inversión en nuevos jugadores. Estuve aquí la semana pasada, viendo un partido de siete jugadores amateurs, ¡y fue todo un espectáculo!”

“Es magnífico ver tal inversión en este deporte, Bob. ¡Si mi corazón aún latiese, se saltaría un latido!”



CONTENIDOS

Sangre en el Campo.....	3	Otros incentivos.....	36	Balones a montones	76
El mundo de Blood Bowl.....	4	Tamborilero del ¡Waaagh!.....	36	Balones de Blood Bowl inusuales.....	76
Nuevas Incorporaciones	14	Nurglings brincantes.....	36	Balones múltiples.....	76
Cuadro Técnico Famoso (o Infame).....	15	Baterrunas Dwarfen.....	37	Balón explosivo.....	76
Kari Coldsteel.....	15	Estofado Halfling.....	37	Balón daemónico.....	76
Papa Skullbones.....	16	Maestro de balística.....	38	Balón merendola.....	76
Galandril Silverwater.....	17	Botellas de Brebaje intoxicante.....	39	Huevo dracónico.....	76
Krot Shockwhisker.....	18	Mascota del equipo.....	39	Balón hada rencorosa.....	76
Ayleen Andar.....	19	Ungüento medicinal.....	39	El bientallado.....	76
Profesor Frönkelheim.....	20	Apuesta autorizada.....	39	Balón de pinchos.....	76
Mungo Spinecracker.....	20	Autónomos asombrosos	40	Balón Nurgling avaro.....	76
Fink da Fixer.....	21	Reglas expandidas.....	40	Balón de oscura majestad.....	76
Schielund Scharlitan.....	21	para Jugadores Mercenarios.....	41	Sorpresa de Shady.....	76
Mago.....	22	Cómo crear un mercenario.....	41	Balón de piedra del alma.....	76
Wizard.....	22	Un esfuerzo titánico...	41	Balón congelado.....	76
Hechicero del Chaos.....	23	El más grande de los Grandullones	52	Balón huevo sagrado.....	76
Hechicera deportiva Druchii.....	24	Incentivos gigantes.....	54	Traje de balón para Snotling.....	76
Alto mago Asur.....	25	Patrocinadores	56	Balón Squig cojo.....	76
Mago sacerdote Slann.....	26	Patrocinadores mayores.....	58	Brasero de piedra bruja.....	75
Horticultor de Nurgle.....	27	Estadios del Viejo Mundo	60	Nuevas tablas de Clima	76
Necroteurgo deportivo.....	27	Equipo visitante.....	61	Eventos de partido	84
Bruja maldecidora.....	28	Tabla de estadio aleatorio.....	61	Blood Bowl Siete	90
Hechicero ingeniero.....	29	Superficie de juego inusual.....	62	El campo de Blood Bowl Siete.....	90
Ogre Panzafuegos.....	30	Estadio tosco pero funcional.....	63	Cómo elegir un equipo.....	91
Chamán Night Goblin.....	31	Estadio de lujo.....	64	de Blood Bowl Siete.....	91
Horatio X. Schottenheim.....	32	Público local.....	65	Jugar a Blood Bowl Siete.....	93
Árbitros poco imparciales.....	33	Convertirse en residente.....	66	Despliegue.....	94
Ranulf "Red" Hokuli.....	34	Tabla de residencia.....	66	Tabla de Eventos de patada inicial.....	94
Thoron Korensson.....	34			de Blood Bowl Siete.....	94
Jorm the Ogre.....	35			Tabla de Lesiones.....	94
El Triplete Piesrodantes.....	35			de Blood Bowl Siete.....	94
				Progreso de los jugadores.....	94

Traducción, revisión y maquetación de la edición en castellano: Equipo de traducción Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2021. Blood Bowl, Blood Bowl The Game of Fantasy Football, Spike! The Fantasy Football Journal, Citadel, Games Workshop, GW y todos los logotipos, nombres, razas, vehículos, armas y personajes asociados son ® o TM y/o © Games Workshop Limited. Toda la información contenida en este libro es propiedad de Games Workshop Limited.

SANGRE EN EL CAMPO

Blood Bowl es un deporte complejo. Un partido puede durar horas, retrasado por numerosas paradas que interfieren con la acción sin razón aparente mientras jugadores y organizadores discuten las reglas, pelean en la banda o simplemente descansan para tomar un refrigerio. De hecho, no es raro que el partido se detenga para que el portavoz de un patrocinador importante salga al campo y se dirija a la multitud, diciéndole todo lo maravillosamente que su producto enriquecerá sus vidas.

De hecho, muchos aficionados se ven atraídos al partido no por la acción en el campo, la cual suele ser confusa, por decir algo (literalmente nadie sabe qué es la "palanca ilegal", o por qué enviar a tres jugadores para el lanzamiento de la moneda está bien, pero enviar a cuatro significa perderlo automáticamente, a menos que, por supuesto, uno de ellos esté "inactivo"... ¡lo que sea que eso signifique!). En cualquier partido, hay un gran número de aficionados que asisten simplemente para ver las interminables payasadas en la banda. Y esto no debería sorprendernos; entre el drama de ver a entrenadores y propietarios de los equipos pasar por subidones y bajones de emoción mientras la suerte de su equipo se eleva y cae en picado, hasta el interminable desfile de artistas empleados para evitar que los aficionados se enfrenten entre sí cuando el partido se vuelve aburrido, una tarde de Blood Bowl es un festín para los sentidos.

Este suplemento se centra, sobre todo, en las olvidadas estrellas que se quedan en la banda. Los miembros del cuadro técnico famosos (o infames) son personajes con nombre que representan a expertos que aportan habilidades especiales a un equipo, mientras que los diversos Magos disponibles representan a los muchos magos que utilizan regularmente sus poderes sobrenaturales para acosar a los equipos rivales.

Mientras que la mayoría de ellos serán representantes de los Colegios de Magia, otros son Nigromantes, Hechiceros del Caos e incluso Chamanes Goblin, y a todos les dará igual romper las reglas respecto a la interferencia mágica a cambio de algo de oro. Los Árbitros poco imparciales son las figuras más controvertidas; divertidos juececillos vestidos

con rayas de cebra, que impiden a los jugadores (y a veces a los aficionados) hacer lo que quieran, ¡cuando quieran!

Las reglas de Estadios permiten a los entrenadores explorar las muchas y variadas arenas deportivas del Viejo Mundo. Junto con los Patrocinadores (menores o mayores), los entrenadores pueden, si lo desean, explorar el maravilloso mundo de las finanzas deportivas, alquilando o comprando un estadio para su equipo, ¡y asegurándose el patrocinio para pagar el mantenimiento!

Añade a esto las risas que se producen cuando un Balón no estándar entra en juego, o cuando el Clima se vuelve extremo, e introduce algunos de los especialmente extraños y caóticos Eventos de partido que pueden ocurrir a mitad de este, ¡y los entrenadores verán que este suplemento añade un sinfín de emociones al desarrollo del juego!

Además de todo esto, los entrenadores encontrarán reglas ampliadas para los Mercenarios, las cuales permiten al entrenador crear el Mercenario perfecto para jugar en su equipo, un Jugador Estrella propio que aportará variedad a su plantilla.

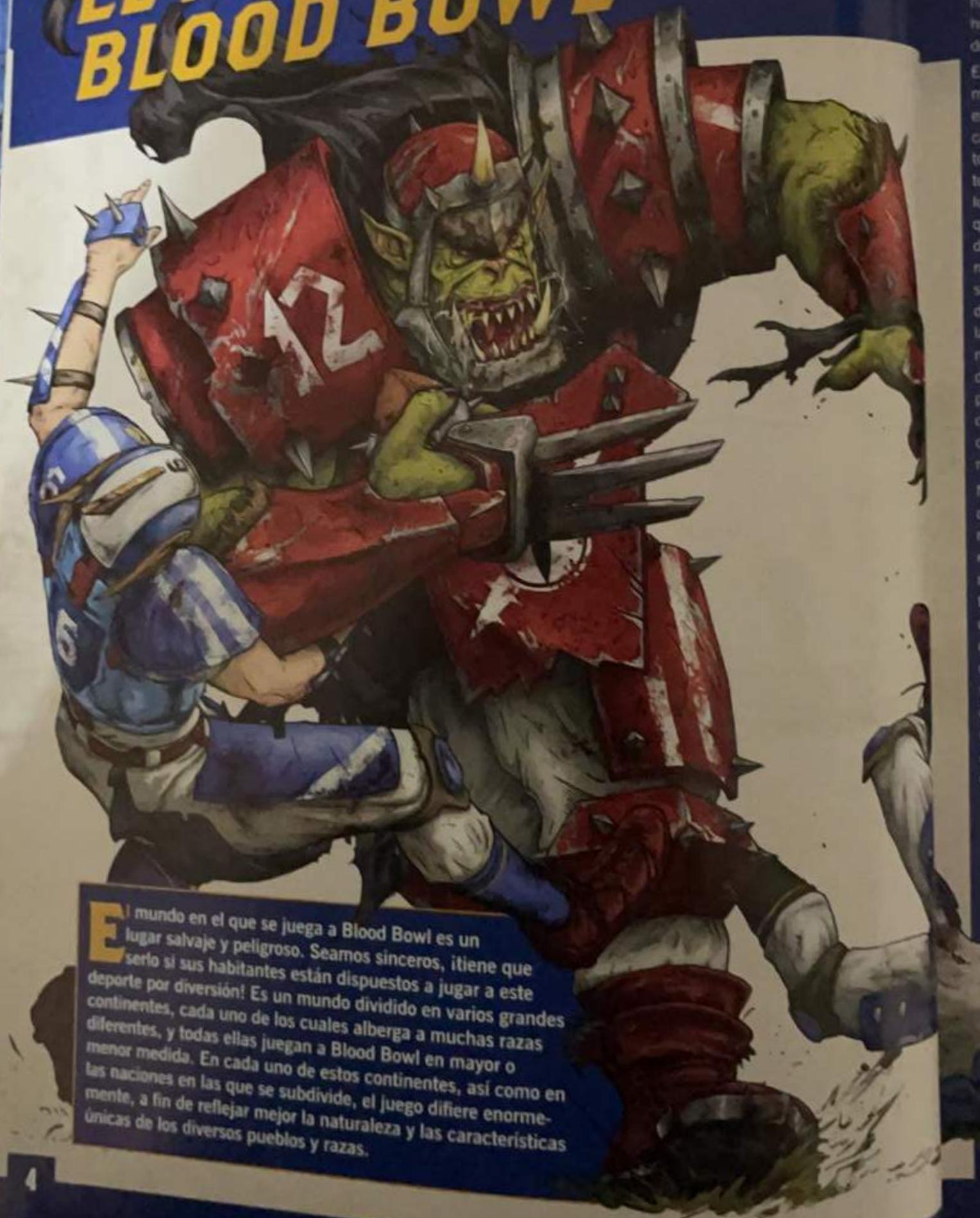
Por último, las reglas para Blood Bowl Siete permiten a los entrenadores explorar el maravilloso mundo de los deportes amateur. Jugado en un campo más pequeño y con equipos más pequeños, estas reglas modifican el gran juego de Nuffle, acelerando la acción sin perder nada de la complejidad que los entrenadores han llegado a conocer y amar en ¡Blood Bowl: el juego de fútbol de fantasía!



BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FUTBOL DE FANTASIA ★

EL MUNDO DE BLOOD BOWL



El mundo en el que se juega a Blood Bowl es un lugar salvaje y peligroso. Seamos sinceros, itiene que serlo si sus habitantes están dispuestos a jugar a este deporte por diversión! Es un mundo dividido en varios grandes continentes, cada uno de los cuales alberga a muchas razas diferentes, y todas ellas juegan a Blood Bowl en mayor o menor medida. En cada uno de estos continentes, así como en las naciones en las que se subdivide, el juego difiere enormemente, a fin de reflejar mejor la naturaleza y las características únicas de los diversos pueblos y razas.

La mayor parte del Blood Bowl que se juega actualmente tiene lugar en un continente gigantesco conocido como el Viejo Mundo. Actualmente, este deporte se parece muy poco a las reglas originales que fueron decretadas por los primeros discípulos de Nuffle, los legendarios Slann, hogar primordial de los míticos Ancestrales y lugar de origen de la civilización.

El Blood Bowl moderno puede verse como la culminación de muchas décadas de trabajo a cargo de numerosos eruditos, expertos e historiadores deportivos, que han trabajado incansablemente para desentrañar los misterios de un antiguo tomo escrito en una lengua muerta, e interpretar los garabatos de un viejo, olvidadizo y medio ciego Dwarf. También se lo puede describir, y no sería menos cierto, como un deporte que ha evolucionado gracias a las interminables aportaciones de quienes lo juegan. En los decenios transcurridos desde su redescubrimiento, la normativa ha ido cambiando a partir de su forma original para adaptarse a las muchas peculiaridades que iban surgiendo (con angustiosa regularidad) y que las reglas originales eran incapaces de afrontar satisfactoriamente. Si a esto le añadimos la tendencia de los habitantes del Viejo Mundo a estirar las reglas hasta casi romperlas para obtener cualquier ventaja sobre sus oponentes, no es de extrañar que las normas oficiales hayan acabado tratando de abarcar todos los aspectos imaginables del juego, con un nivel de detalle y una extensión absurdos.

No obstante, una cosa que sigue siendo cierta incluso después de tantos años, es que el corazón y el alma del juego permanecen inalterados. A pesar de todas las evoluciones de las reglas y de los constantes trastornos y escándalos que han rodeado a los diversos órganos de gobierno de este deporte, tanto los jugadores como los aficionados no han dejado nunca de profesar un profundo amor por el Blood Bowl. Dicho amor es, en última instancia, lo que inspira a los numerosos funcionarios encargados de la custodia de este pasatiempo más sagrado que ningún otro. Ciertamente el juego ha crecido, cambiado y evolucionado dentro del Viejo Mundo, pero en su núcleo básico permanece como siempre: dos equipos, rivales aunque unidos en la deportividad, disputando un partido en el que ganará el equipo que anote más touchdowns.

EL VIEJO MUNDO

La vida es a menudo corta y la muerte es repentina e inesperada en el Viejo Mundo. Comparando las similitudes entre la vida cotidiana y el Blood Bowl, no es sorprendente que la popularidad del juego haya demostrado ser tan enorme y duradera. Criados entre oscuros bosques llenos de horribles monstruos y la siempre presente amenaza de la peste y otras enfermedades incurables, los habitantes del Viejo Mundo son jugadores de Blood Bowl por naturaleza; dispuestos a arriesgarlo todo para ganar fabulosas riquezas y fama sin fin en un mundo en el que su futuro nunca es seguro. De hecho, al crecer en una vasta tierra sin ley donde un simple viaje al mercado puede hacer que te topes con cualquier cosa, desde vendedores ambulantes de alubias mágicas hasta bandas de Ogres hambrientos, no es una sorpresa que muchos jóvenes sueñen con una carrera en el campo del deporte, donde una muerte súbita y violenta es, si acaso... ino tan habitual!

El Viejo Mundo en sí es el hogar de Humans, Dwarfs, Elves y Halflings. Estos pueblos civilizados son numerosos y poderosos, habitan por todas partes y se defienden de los peligros que les rodean en grandes ciudades bien fortificadas; y es necesario que lo sean, ya que las altas montañas y los profundos bosques que cubren gran parte del continente son el hogar no solo de monstruos salvajes, sino también de hordas de criaturas más inteligentes que, desde tiempos inmemoriales, suponen toda una plaga: turbas rebeldes de Orcs y Goblins que asaltan las tierras más prósperas, nigromantes seguidos por horribles séquitos de no muertos que hacen la guerra contra todas las naciones civilizadas, e incluso arteros Skaven que se escabullen por su laberíntico dominio bajo tierra amenazando con invadir la superficie desde cualquier parte. En tiempos menos ilustrados que los actuales, estos habitantes del mundo subterráneo ya conspiraron para provocar la caída de Humans, Dwarfs, y Elves.

Considerando el gran número de razas del Viejo Mundo y su larga historia de desprecio mutuo, no es de extrañar que antaño las guerras entre todas ellas se consideraran la norma. Las rebeliones y los levantamientos a menudo asolaban las naciones, sumiéndolas en guerras civiles, mientras que las antiguas enemistades y los odios amargos eran muy comunes. Desde el redescubrimiento del Blood Bowl y el resurgimiento de Nuffle como una de las deidades dominantes dentro del panteón de los dioses, una frágil paz ha reinado en todo el Viejo Mundo. Las armas se han dejado de lado y las razas que una vez fueron enemigas acérrimas han llegado a convivir en una tregua incómoda, abrazando el gran juego de Nuffle y eligiendo resolver sus diferencias "pacíficamente", sobre los terrenos de juego en lugar de sobre un campo de batalla. Las violentas escaramuzas de antaño a lo largo de las fronteras de sus respectivas naciones han sido sustituidas... ¡por joviales puñetazos y rivalidad amistosa en las gradas durante los días de partido!



LOS REINOS HUMANOS

Los humanos están considerados como los mejores jugadores de Blood Bowl del Viejo Mundo. Puede que carezcan de la fuerza de los Orcs, la agilidad de los High Elves, la dureza de los Dwarfs, la furia de los Dark Elves, o la velocidad de los Skaven, pero tampoco sufren ninguna de las debilidades de estas razas. Los humanos son más rápidos que los Dwarfs, más resistentes que los Elves, más audaces que los Skaven y (considerablemente) más inteligentes que el promedio de los llamados "pieles verdes" (Orcs y Goblins). No es de extrañar, por tanto, que constituyan más del 50% de los jugadores profesionales de Blood Bowl (en realidad, esta estadística solo es exacta si el recuento incluye a los Skeletons, Zombies, Daemons y Vampires que juegan en equipos de no muertos, así como a los mutantes que juegan en equipos del Caos; no obstante, como el 74% de todas las estadísticas se improvisan en el acto para intentar demostrar un argumento, tampoco importa mucho).

Los reinos más poblados del Viejo Mundo son aquellos gobernados por humanos. Desde la congelada Kislev hasta la bella Bretonia, desde las agradables tierras de Estalia y Tilea hasta las soleadas tierras del sur, los dominios de los humanos son muy extensos.

En todos estos lugares, Blood Bowl ha crecido en popularidad hasta convertirse en la preocupación preeminente de todos y cada uno de sus habitantes, aunque las formas en que el llamado "gran juego" ha sido adoptado hayan sido tan variadas como los dialectos hablados por ellos. En Kislev, una tierra cubierta de nieve tan al norte que sus fronteras más lejanas se encuentran bajo la sombra de las estepas del Caos, Blood Bowl tiene muchos seguidores. En Kislev el juego es muy violento, lo que no debería sorprender a nadie ya que sus gentes son muy resistentes, disfrutan de la bebida fuerte y

durante siglos han sido recordadas como valientes soldados y guerreros, que una vez se erigieron como un orgulloso e impenetrable baluarte contra las hordas bárbaras que descendían de las estepas del Caos. Sin embargo, a pesar de toda la popularidad de que goza Blood Bowl en esta fría y hermosa tierra, los equipos kislevistas rara vez se aventuran más allá de las fronteras de su patria. Como resultado de ello, pocos equipos kislevistas alcanzan el gran nivel de éxito que muchos expertos vaticinan que serían capaces de lograr. Aún así, cualquier aficionado extranjero dispuesto a arriesgarse al frío y viajar al norte de Kislev para disfrutar de un partido o dos será recompensado con una espectacular demostración de Blood Bowl por parte de jugadores de gran habilidad.

En marcado contraste con el congelado norte, las regiones del sur son siempre calientes y secas. El implacable sol hace que las tierras de Arabia, Tilea y Estalia sean áridas, y ese calor constante ha tenido un marcado efecto en la forma en que la gente de estas naciones disfruta del Blood Bowl. En Arabia (uno de los pocos reinos humanos que se encuentran más allá de las fronteras establecidas del Viejo Mundo), el Blood Bowl es muy popular, aunque por necesidad los partidos se disputan a última hora de la tarde o a primera hora de la mañana. Por esta razón, muchos equipos del Viejo Mundo se niegan a competir allí, ya que la mayoría se han acostumbrado a jugar a media tarde para luego ir a beber y cenar en las tabernas de las ciudades, y acabar durmiendo a pierna suelta hasta bien entrada la mañana.

En Tilea, una nación moderna y progresista situada en una gran y fértil península en la frontera más meridional del Viejo Mundo, el Blood Bowl se ha afianzado firmemente. Sus otrora belicosas gentes se cuentan entre los jugadores más talentosos del gran deporte de Nuffle. Las ligas de Tilea y sus equipos Humans,

tanto si están integrados por nobles como por individuos de baja cuna, protagonizan algunas de las más magistrales exhibiciones que un aficionado pueda presenciar sobre un terreno de juego, y por eso arrastran auténticas multitudes a cada uno de sus partidos.

Estalia, por el contrario, disfruta del Blood Bowl de una manera muy diferente, ya que allí prefieren contemplar el juego que tomar parte activa en él. Situada en la esquina suroeste del Viejo Mundo, Estalia está dominada por dos grandes ciudades: Bilbali en la costa norte y Magritta en el sur. Estas dos urbes portuarias albergan estadios de renombre mundial en los que se celebran partidos espectaculares durante todo el año. Aunque Estalia no es especialmente conocida por producir grandes equipos, sus beneficios naturales y sus maravillosos estadios la han llevado a convertirse en la sede de muchos grandes torneos. Un punto culminante del calendario estaliano es la Copa Bilbali, una competición verdaderamente grandiosa que, si se celebrara en cualquier otra nación del mundo, se consideraría la principal cita de su calendario deportivo. Sin embargo, en Estalia la Copa Bilbali palidece en comparación con uno de los mayores eventos de Blood Bowl del mundo conocido: iel Abierto de la Revista Spike!, trofeo organizado por la reluciente ciudad de Magritta!

Al norte de Estalia se encuentra el vasto reino feudal de Bretonia, una tierra donde la división entre la nobleza gobernante y la empobrecida clase baja campesina es tan amplia como cabría imaginar. Sus equipos son orgullosos en extremo, al estar compuestos casi enteramente de nobles caballeros. Esto se debe a que allí el Blood Bowl está considerado una ocupación de las clases pudientes, no apta para la plebe. Los jugadores bretones dan una importancia capital al honor, aunque hay que decir que a veces su noción de lo que es honorable avergonzaría a un Goblín. Suele

acusarse a los equipos de Bretonia de falta de cohesión, ya que son propensos a valorar las hazañas individuales de heroísmo por encima del trabajo en equipo. No es raro que uno de sus caballeros decida saltarse una jugada cuidadosamente preparada y salga corriendo por su cuenta hacia la zona de anotación del contrario para lograr la gloria personal, entre los vitores de sus compañeros y de los campesinos en las gradas... vitores que no tardarán en convertirse en lamentos ante la muerte repentina (si bien no inesperada) del jugador en cuestión.

Al este de Bretonia se encuentra una tierra sin ley de pequeños feudos y reinos casi incontables. Conocidos como los Principados Fronterizos, aquí es a donde acuden los nobles deshonrados y los evasores de impuestos de todo el Viejo Mundo para asentarse, seguros de que sus asuntos no serán investigados por vecinos entrometidos. Esto es así, entre otras cosas, porque la mayoría de esos vecinos también tiene asuntos que mantener en secreto...

Los Principados Fronterizos albergan una cantidad increíble de equipos de Blood Bowl, tanto aficionados como profesionales, pero solo un estadio, cuyo nombre cambia según a quién se le pregunte. Estos equipos, muchos de los cuales encajan de lleno en la peyorativa categoría de "buscabolsas", pasan sus días compitiendo a lo largo y ancho del Viejo Mundo en ligas y torneos humildes, cuyos premios no son muy cuantiosos pero sí muy fáciles de ganar. Estos equipos son capaces de llegar a amasar riquezas considerables, isin la preocupación de tener que pagar ningún impuesto por ellas!



EL IMPERIO

Como hemos visto hasta ahora, las naciones que componen la mayor parte del Viejo Mundo son maravillosas en su interminable variedad, pero ninguna de ellas es tan grande como la que se encuentra en su centro, a la que se conoce como el Imperio. Se extiende desde la costa del Mar de las Garras hasta las estribaciones de las Montañas del Borde del Mundo, cubriendo todas las tierras entre Bretonia y Kislev. El Imperio en sí mismo es una región de gran diversidad geográfica. Gran parte de su masa septentrional es montañosa y escarpada, y la que no lo es se encuentra cubierta por enormes bosques primordiales. De ellos provienen las materias primas necesarias para alimentar su imparable crecimiento urbano y sus industrias en constante expansión; roca extraída de las montañas y madera de los bosques. Aún así, los corazones más oscuros de estos poderosos reinos arbóreos permanecen inexplorados salvo por los aventureros más locos, ya que allí habitan tribus de Beastmen, Minotaurs y otros seres similarmente terribles, siempre listos para atrapar a viajeros incautos. Esas tribus se enorgullecen de enviar a sus mejores guerreros a jugar en potentes equipos alineados con el Caos. Algunos comentaristas expertos incluso sugieren que, en los densos y oscuros bosques, ilos Beastmen organizan sus propias ligas de Blood Bowl!

Al sur, las tierras del Imperio se despliegan en extensiones aparentemente infinitas de ricos y fértiles campos de cultivo. Estos campos ilimitados de verde y oro no solo permiten dar sustento a las poblaciones inimaginablemente grandes de las poderosas metrópolis que salpican el paisaje, sino que son la base de una enorme economía de exportación que también da de comer a los vecinos del Imperio, lo cual le permite influir en ellos con facilidad. Aún hoy en día, con su fuerza militar reducida y su economía deportiva en auge, el Imperio sigue siendo una potencia mundial.

En realidad, esta vasta tierra no es una sola nación sino muchas naciones reunidas bajo el estandarte imperial, cada una de ellas gobernada por sus propios líderes y con costumbres y tradiciones diferenciadas. Estas provincias,

como se las llama, son fuertemente independientes entre sí, y están orgullosas de dicha independencia, considerándose cada una de ellas un estado por derecho propio. Las provincias del Imperio llevan unidas desde hace mucho tiempo por objetivos comunes, a fin de poder ejercer mejor su poderío sobre otros países más pequeños del Viejo Mundo. Dicha alianza se mantiene firme bajo la benévola mirada del Emperador, que las gobierna a todas desde la capital imperial de Altdorf.

La mayoría de los equipos de Blood Bowl del Imperio encajan en la amplia categoría de Humans, un término antaño usado por la NAF a modo de comodín para los muchos y variados reinos humanos. En tiempos más recientes, el Imperio se ha convertido en el hogar de una variedad cada vez mayor de razas. Los equipos mixtos se han convertido en algo cada vez más común, a menudo originados en el circuito de la Dungeon Bowl y gestionados por los Colegios de Magia. Otros muchos equipos mixtos han surgido por todas las provincias imperiales, en particular desde el colapso del NAF y la instauración del más permisivo mandato del GLAR, compitiendo en ligas tanto menores como mayores. En la lengua vernácula común, se les denomina Old World Alliance, un término muy amplio pero indicativo de que no solo los jugadores Human representan a las provincias del Imperio, sino que otras razas, como Dwarfs y Halflings, son también habituales en las plantillas de sus equipos.

Más recientemente aún, los equipos de la Imperial Nobility se han convertido en una adición popular al Blood Bowl de alto nivel. Estos equipos suelen ser propiedad privada de uno o más de los innumerables pequeños nobles y burgueses que rigen el Imperio pero que, en lugar de conformarse con eso, sueñan con alcanzar la gloria deportiva. A fin de hacer realidad tales sueños, saltan al terreno de juego en compañía de una alineación de rufianes, jornaleros y mercenarios bien pagados. Hace solo unos pocos años, estos equipos fueron recibidos con burlas por parte de los aficionados, pero con el tiempo han ido subiendo de categoría y han demostrado tener una capacidad competitiva equiparable a la de los profesionales más experimentados.



LA ASAMBLEA HALFLING

En el interior del Imperio se encuentra el hogar de la raza Halfling; una pacífica tierra de pastores conocida como la Asamblea. Este extraño reino no podría existir si no fuera por el poder y la benevolencia de sus vecinos, ya que los Halflings no son un pueblo guerrero. Que tal idilio rural pueda persistir en una tierra dominada por bosques impenetrables invadida por bestias y criaturas de las tinieblas puede parecer peculiar para muchos, pero para los hombres del Imperio, proteger la Asamblea ha sido un deber que se ha mantenido con gusto. Los forasteros a menudo se preguntan por qué, pero la razón es tan simple como egoísta: aunque muchas son las historias sobre los talentos culinarios de Bretonia, Estalia y Tilea, y sobre las maravillas que sus finos cocineros producen, es evidente que las mejores recetas de todo el mundo conocido se originan en la Asamblea. Junto a esta cocina de fama mundial, hay también cerveza, aguamiel y licores en cantidades que rivalizan con las tabernas de los reinos Dwarf, y de una calidad que avergüenza incluso a sus mejores cervecerías (en la honesta opinión de este escriba, la cerveza Dwarf sabe a alcohol puro con un par de narices; la cerveza Halfling es muy superior). En consecuencia, el Imperio ha mantenido durante mucho tiempo su alianza con la Asamblea, protegiendo sus tierras con un vigor similar al de un Halfling protegiendo su despensa, y muchos Emperadores han engordado gracias a los frutos de esta amistad!

A pesar de que los Halflings no son atletas naturales se ven atraídos en gran número por el Blood Bowl, y sus equipos son un espectáculo siempre popular entre los aficionados. La Asamblea se ha convertido en el hogar de algunas de las competiciones más populares del Viejo Mundo. Torneos como la Copa Dedal o la Almuerzo Bowl pueden parecer mal gestionadas y atraer a algunos de los equipos más... novatos del circuito, pero las ingeniosas trampas que se utilizan en los partidos y los escandalosos actos de cobardía y heroísmo tanto de jugadores como de organizadores son siempre un gran atractivo; y, cuando esto no basta para entusiasmar a los aficionados, el catering compensa con creces incluso el más lamentable de los espectáculos sobre el terreno de juego.

NORSCA

Más allá de las fronteras del norte del Imperio se encuentra Norsca, un paraje digno de mención en toda conversación sobre las diferentes naciones y su modo de jugar a Blood Bowl.

Norsca es una fría tierra de cordilleras heladas, verdes valles y fiordos glaciales, cuya belleza sorprende a muchos, estando como está bajo la sombra de las estepas del Caos. Como consecuencia directa de esto, sus regiones más septentrionales son lugares salvajes e indómitos, hogar de muchos horrores, naturales y sobrenaturales. Desde Trolls mutantes del tamaño de pequeñas montañas que vagan por los altos picos y la desolada tundra, hasta manadas de mamuts lanudos, las gélidas extensiones de Norsca son verdaderamente inhóspitas. Al sur, está separada de Kislev por el País de los Trolls (Norsca alberga a los más grandes Trolls, y el País de los Trolls se llama así porque, literalmente, en él hay Trolls de punta a punta).

Norsca también es el hogar de la feroz gente conocida como Norscans, una raza de hombres que solo piensa en el consumo de cerveza, la piratería desenfadada y los deportes violentos. No es de extrañar, pues, que posea una larga y orgullosa historia como nación jugadora de Blood Bowl.

Aquellos Norscans que llegan a la madurez en este lugar tan peligroso eligen (muy sabiamente) pasar el mayor tiempo posible a bordo de sus barcos, viajando por todas partes. Muchos de los equipos más exitosos de estas tierras nevadas deben sin duda su éxito a la predilección de su gente por la piratería. De hecho, la costumbre de los Norscans de pasar muchos meses embarcados, navegando por los océanos y saqueando asentamientos costeros de todo tipo, ha permitido a sus equipos de Blood Bowl hacer campaña en ligas y torneos durante todo el año, hasta el punto de que algunos estadios costeros les niegan ya la entrada (con tanto pillaje, llega un momento en el que se hartan de tener que volver reponer sus vitrinas de trofeos!).

Norsca alberga pocos estadios y aún menos torneos regulares. Las razones obvias para esto son el clima y la geografía: no solo es una región con unas condiciones climáticas y ambientales muy frías, sino también extremadamente montañosa (la mayor parte del terreno plano de Norsca es vertical!). Súmense a esto los peligros que representan las bestias errantes, y no es de extrañar que incluso los propios Norscans quieran pasar el menor tiempo posible allí...



EL FIN DEL MUNDO

Al este del Viejo Mundo se encuentra la inmensidad de las Montañas del Fin del Mundo, una cordillera aparentemente interminable de picos que llegan hasta los mismos cielos. Las Montañas del Fin del Mundo se extienden desde las estepas del Caos en el extremo norte, cubriendo miles de kilómetros hasta que se encuentran con las Montañas Grises al sur, una vasta cordillera en sí mismas que hace de frontera natural entre el Imperio y Bretonia. Este reino montañoso es hogar del vasto imperio de la orgullosa raza Dwarf. Los Dwarfs de Karak Ankor, como se conoce a este imperio, han gobernado sus montañas durante miles de años, pues Karak Ankor ya era viejo cuando los hombres vivían en cuevas y comían rocas. Lamentablemente, hoy en día es una pálida sombra de su antigua gloria, habiendo sido devastado a lo largo de los milenios por desastres naturales como terremotos o avalanchas, y por desastres antinaturales como las migraciones de los pieles verdes o las invasiones de los Skaven.

Los Dwarfs son una raza insular, que prefiere la compañía de su propia especie a la de los demás, y que considera al resto de razas demasiado descaradas, ruidosas o excitables para ser buenas compañeras. Además, los Dwarf viajan raramente, prefiriendo permanecer cerca de los altos picos de su reino montañoso, o en sus profundas minas talladas durante milenios hasta las raíces del mundo. En tiempos pasados, grandes multitudes de guerreros Dwarf marchaban a la guerra, y el suelo temblaba bajo sus pies de hierro. Hoy en día, cuando marchan, seguramente sean aficionados al Blood Bowl que acompañan a su amado equipo, y ¡ay de los rivales tan necios como para cruzarse en su camino! Los Dwarfs consideran el Blood Bowl un asunto muy serio, no solo porque el primer y más respetado Sacro Comisario, Roze-El, fuera un Dwarf venerado casi como un dios a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, sino también porque son muy competitivos y no entienden la frívola noción de jugar un partido por diversión. Cuando un Dwarf se ajusta su armadura de Blood Bowl, es con la única intención de hacer morder el polvo a sus oponentes. Para los Dwarfs, el deshonor de perder un partido contra un rival inferior es una vergüenza que pesa por siempre en sus almas; y los Dwarfs, por sistema, consideran inferiores a todos sus oponentes...

ATHEL LOREN

Al sur de las Montañas Grises se encuentra el maravilloso y místico dominio de Athel Loren, el mayor reino forestal del mundo conocido. Athel Loren cubre muchos cientos de miles de kilómetros cuadrados; si un viajero se parara en la cima de los picos más altos de las Montañas Grises y mirara al sur y al oeste hacia la lejana Bretonia y el lejano océano de más allá, la inmensidad de Athel Loren dominaría el paisaje hasta donde la visión pudiera alcanzar.

Es dentro de este inimaginable y antiguo reino arbóreo donde residen los Elves del Viejo Mundo. Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, cuando las grandes ciudades de los Elves cubrían el Viejo Mundo, Elves y Dwarfs convivían en armonía. Supuestamente, esta edad de oro terminó abruptamente con un partido de Fútbol Americano de Nuffle (mucho antes de que se acuñara el popular nombre de Blood Bowl), en el que un árbitro Dwarf rechazó de manera polémica un touchdown de los Elves contra un equipo de Dwarfs. Según se dice, el árbitro fue secuestrado, afeitado y devuelto a su gente en un barril. La guerra resultante tras aquella ofensa, que llegó a ser conocida como la "Guerra de la Barba", duró muchos siglos y dio lugar a que la mayoría de los Elves fueran expulsados del Viejo Mundo.

Los que permanecieron allí se instalaron dentro de las mágicas fronteras de Athel Loren, donde han permanecido hasta hoy, guardando ya pocas similitudes con sus parientes de Ulthuan y Naggaroth, pues la naturaleza peculiar de su hogar adoptivo les ha dotado de extraños encantos y una apariencia salvaje e indómita que coincide con su dominio boscoso. Sin embargo, es este espíritu salvaje, combinado con la gracilidad natural de todos los Elves, lo que hace que los Wood Elves sean tan famosos y temidos en Blood Bowl. Pocas razas son capaces de igualar su velocidad y agilidad y, aunque sus equipos no son muy comunes, siempre hacen disfrutar a la gente desplegando sobre el terreno de juego una agilidad increíble, una audacia escandalosa y una bravura insuperable.



MÁS ALLÁ DEL VIEJO MUNDO

Las tierras conocidas no terminan en las fronteras del Viejo Mundo. En realidad, el Viejo Mundo en sí mismo cubre apenas una quinta parte de ellas. Al este de las Montañas del Fin del Mundo, a través del Gran Océano al oeste, al norte de la helada Kislev, y al sur de la ecuatorial Tilea, yacen tierras más allá de lo imaginable. Estos lejanos lugares son el hogar de Orcs y Goblins, Elves y Lizards, Ogres y Trolls, y mucho más. ¡Algunos incluso han afirmado la existencia de una ciudad sumergida, poblada por una raza de misteriosos hombres pez!. Sin embargo, la opinión generalizada es que tales historias son claramente inventadas para alarmar a los niños pequeños y deleitar a los adultos sugestionables.

LAS TIERRAS OSCURAS

Al este de las Montañas del Fin del Mundo se encuentra un desierto insondable conocido como las Tierras Oscuras. Este paisaje maldito se extiende hacia el este hasta las Montañas de los Lamentos y los Reinos Ogres. Es aquí donde se originan las numerosas tribus migratorias de Ogres, que recorren la faz del mundo siguiendo las rutas comerciales hacia parajes lejanos.

En el extremo norte de las Tierras Oscuras, las sombrías y ominosas Montañas de los Lamentos se funden con los límites nororientales de las Montañas del Fin del Mundo. Aquí, los picos se vuelven volcánicos y la propia tierra se agrieta, revelando el núcleo fundido del mundo. Es en esta tierra envuelta en humo donde tienen su hogar los Dawi Zharr, también conocidos en la lengua común de los hombres como "Chaos Dwarfs" (es decir, "Dwarfs del Caos"). Aunque pocos en número, han dejado una marca duradera tanto en el paisaje en el que viven como en el mundo del deporte.

Durante milenios, los Dawi Zharr han oradado y excavado su tierra volcánica en busca de riquezas, incrementando considerablemente la naturaleza apocalíptica de las llanuras de Zhar Naggrund. Sin embargo, en lugar de hacer el trabajo pesado ellos mismos, han hecho uso de esclavos, criando a los más duros pieles verdes para que cumplan sus órdenes. Como resultado de esta industria infernal, los Chaos Dwarfs han demostrado ser capaces de formar muchos equipos competentes de Blood Bowl. Combinando el poderío natural de los jugadores Dwarf con los mejores atributos de otras muchas razas como el empuje imparable de los Bull Centaurs, la frenética sed de sangre de los Minotaurs o la (relativa) velocidad y agilidad de los Hobgoblins, no es de extrañar que dichos equipos hayan dominado durante mucho tiempo las ligas del este.

Las zonas más al sur de las Tierras Oscuras dan cobijo a infinitas tribus de Orcs y Goblins. En épocas pasadas, éstos acosaban regularmente las fronteras de Karak Ankor y el Imperio, quizás para escapar de la amenaza de esclavitud en las factorías de sus vecinos del norte, o para emigrar a las agradables tierras del Imperio (agradables en comparación con las Tierras Oscuras, claro). Hoy en día viajan al oeste más pieles verdes que nunca, pero sus razones para hacerlo son mucho más pacíficas que en el pasado. Sus migraciones son atraídas hacia el Viejo Mundo por las perspectivas de diversión, fama y fortuna gracias al Blood Bowl. Tales "invasiones amistosas" son bienvenidas, pues traen consigo la promesa de una temporada deportiva tan violenta como entretenida.

LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTALETA

A veces, un equipo de Blood Bowl disfruta de tal éxito en el campo que atrae a apasionados fans de todo el mundo, incluso de otras razas. Esto puede llegar a causar problemas en las gradas, como durante aquel partido local de los Orcland Raiders en el que la mitad de los espectadores resultaron ser humanos que se habían pintado el cuerpo de verde. El asunto se descubrió en el descanso, cuando estalló una pelea por la última garrapato-brocheta (¡Al parecer, ninguno quería comérsela!).



LAS TIERRAS YERMAS

Las Tierras Yermas es el nombre dado a la región desolada al sur de los Principados Fronterizos, una región famosa por albergar rocas estériles, llanuras áridas, desiertos abrasadores y hordas y hordas de pieles verdes. De hecho, las Tierras Yermas son el hogar de la mayor concentración de tribus de Orcs y Goblins fuera de las Tierras Oscuras.

Algo particularmente divertido a recordar sobre los pieles verdes de las Tierras Yermas es el increíble efecto que el ardiente sol de la región tiene sobre los Orcs. Ya de por sí no son las más lúcidas de las criaturas, pero además parece que el calor extremo de esas latitudes literalmente "hornea" sus cerebros, haciéndolos aún más violentos y simplones. No es de extrañar, por tanto, que las Tierras Yermas sean el hogar de un número verdaderamente notable de tribus de pieles verdes que, aunque en el pasado, eran consideradas por la gente más civilizada como extremadamente belicosas, hoy en día produzcan un asombroso número de equipos de Blood Bowl y celebren ligas y torneos sin parar (aunque dejen mucho que desear en cuanto a organización).

En las extensiones meridionales de las Tierras Yermas, se pueden encontrar muchas extrañas formaciones rocosas que se elevan en retorcidas espiras desde el suelo estéril. Los estudiosos creen que son los restos de una antigua civilización, tal vez un puesto avanzado del imperio perdido de Nehekhara. En cualquier caso, hoy en día la zona está dominada por un gran número de Ghouls y otras bestias carroñeras. Estas lamentables criaturas llevan una penosa existencia en las más pobres condiciones, de modo que muchas de ellas deciden hacer el largo viaje hacia el Imperio, al norte, con la esperanza de encontrar empleo en un equipo de Blood Bowl y alcanzar la fama, la fortuna y una vida de lujos, lejos de la desolación de sus patrias natales.

EL REINO DE LOS MUERTOS

Bordeando la frontera sudeste de Arabia está el premonitorio Reino de los Muertos, hogar de las ciclópeas ciudades sepulcrales de Khemri y Numas. La leyenda dice que, hace muchos milenios, la gente de estas tierras vivía vidas normales dedicadas a la búsqueda de la felicidad a través de la práctica del Blood Bowl. En algún momento aquello llegó a su fin y estas tierras fueron destruidas por un ser conocido como el "Gran Nigromante": tras una temporada particularmente mala en la que su equipo se enfrentó al descenso, el Gran Nigromante lanzó poderosos encantamientos con los que erradicó toda la vida de la tierra, ¡para luego levantar como no muertos a los cadáveres resultantes!

La verdad de tales leyendas probablemente nunca se sabrá, ya que estos eventos ocurrieron hace mucho tiempo. Lo que está fuera de toda duda es que el Reino de los Muertos está bien nombrado, pues aquí los muertos no descansan en paz, sino que se agitan inquietos en sus ancestrales necrópolis, repitiendo sin cesar los quehaceres de sus vidas anteriores en una lúgubre burla de las tierras de los vivos.

Parte de esta eterna pantomima es la repetición en bucle de partidos de Blood Bowl que tuvieron lugar tiempo atrás. Aún hoy, numerosos equipos de antiguos jugadores marchan desde sus tumbas hasta decrepitos estadios donde recrean las glorias de su pasado.

ULTHUAN Y NAGGAROTH

Al oeste del Viejo Mundo, al otro lado del Gran Océano, se encuentran las tierras de los nobles Elves. La Isla de Ulthuan, a veces llamada los Diez Reinos, es el hogar ancestral de la raza Elf y el hogar de los nobles High Elves. Ulthuan es una gran masa de tierra con forma de herradura que rodea el Mar Interior. Está dividido en diez reinos, cada uno gobernado por su propia nobleza. Todos ellos han jurado mantener y honrar los tronos gemelos que tienen el máximo

poder sobre Ulthuan: el del Rey Fénix en Eataine, y el de la Reina Eterna en Avelorn.

Ulthuan es una tierra justa, como corresponde a sus honestos y nobles habitantes. En relucientes torres de plata y oro, los longevos Asur (como se llaman a sí mismos los Elves de Ulthuan) pasan sus días estudiando las artes, tanto mágicas como mundanas. El principal arte que se estudia hoy en día es el Blood Bowl puro y clásico, o, dicho de otro modo, el Blood Bowl tal como fue decretado originalmente por Nuffle. No es ningún secreto que el juego moderno ha cambiado y evolucionado enormemente en un par de siglos, y para los Elves de Ulthuan esto es algo terrible. Los Asur persiguen una forma pura del gran juego, centrándose en jugadas a balón parado ejecutadas a la perfección, pases elegantes y recepciones dramáticas. (es divertido verlos jugar durante los primeros 20 minutos de un partido, pero al fin y al cabo el Blood Bowl sin sangre es solo... "bowl"; ¡No es ni de lejos tan emocionante!).

Ulthuan es el hogar de la Liga de los Reinos Elves, la competición número uno para los aficionados al estilo clásico y una de las ligas más antiguas y ricas del mundo conocido. A su vez, cada uno de los Diez Reinos que componen Ulthuan es el hogar de numerosos equipos bien financiados y de un número desproporcionado de fabricantes y comercios de material deportivo de alta calidad. Los nobles jugadores Asur pasan horas y horas en dichos locales, adquiriendo espectaculares uniformes que se adaptan a la perfección a sus cuerpos. ¡Es un tiempo que podrían aprovechar mucho mejor aprendiendo a placar!

Mientras que Ulthuan es una tierra justa de clima templado, Naggaroth es fría y oscura. Lo cual es apropiado, pues aquí residen los Dark Elves, o "Druchii" como prefieren ser llamados. Hace muchos milenios, una guerra civil desgarró Ulthuan después de que dos rivales por la Corona del

Fénix fuesen incapaces de resolver sus desacuerdos amistosamente. Las poderosas magias desatadas durante aquella contienda partieron literalmente la isla de Ulthuan en dos, causando que la mitad de la población emigrara en busca de un nuevo lugar donde vivir. Expulsados de su tierra natal, los derrotados Druchii se toparon con un paraje helado y desolado, un reino tan frío como sus amargados corazones, al que llamaron Naggaroth.

En los siglos desde su exilio, los Elfes de Naggaroth han cimentado su poder e influencia a nivel mundial a través de intrigas y hostilidades abiertas. Hoy en día, Naggaroth está considerada con razón como una de las mejores naciones jugadoras de Blood Bowl, ya que ha dejado de lado la fijación de sus parientes por el juego de pases y ha abrazado las artes gemelas de la violencia y las trampas, ya sea por medios mágicos o mundanos. De ese modo, los Druchii han producido algunos de los equipos más exitosos en la historia de este deporte.

LUSTRIA

Más allá del Gran Océano, al sur de Naggaroth, se encuentra Lustria; el reino más antiguo de todo el mundo conocido. Lustria es una tierra de misterio, en gran parte inexplorada por la gente del Viejo Mundo y cuna de muchas maravillas. La principal de ellas es el extenso imperio de los Ancestrales, los dioses originales del mundo. Estos seres todopoderosos vinieron aquí en los albores del tiempo y actuaron como arquitectos y constructores, cambiando el mundo profundamente; acercaron el sol para calentar el globo, movieron las masas de tierra para crear los continentes, y más aún. Además, trajeron consigo a los místicos Slann y los primitivos Lizardmen, sirvientes y trabajadores en sus grandes empresas.

Lustria es un gran continente tropical. Completamente inhóspito para los forasteros, ha permanecido en gran parte desconocido durante miles de

años, y solo recientemente ha abierto su interior a las visitas permitiendo a dignatarios y emisarios de las diversas ligas de Blood Bowl del Viejo Mundo acceder a las ciudades templo en las que se jugó el gran juego por primera vez. En los últimos años, equipos de Blood Bowl de todas partes han empezado a competir en sus muchas ligas, con la esperanza de aprender las enseñanzas largamente olvidadas de Nuffle en la cuna del deporte.

Los habitantes de Lustria, los Lizardmen y sus gobernantes Slann, habitan en antiguas ciudades templo construidas a lo largo de caminos místicos de diseño alienígena. Estas ciudades templo atraen la energía mágica en bruto del mundo y la canalizan de formas extrañas e incognoscibles. Esta ciencia arcana suele sorprender a los extranjeros. Con la apertura de sus fronteras a los jugadores y aficionados de otros lugares, los Lizardmen han construido muchos lujosos hoteles y lugares de ocio, y a los visitantes del Viejo Mundo les dejan patidifusos las puertas que se abren sin ayuda, las voces incorpóreas que anuncian a los huéspedes, y las cajas que soplan aire fresco para mitigar el calor tropical.

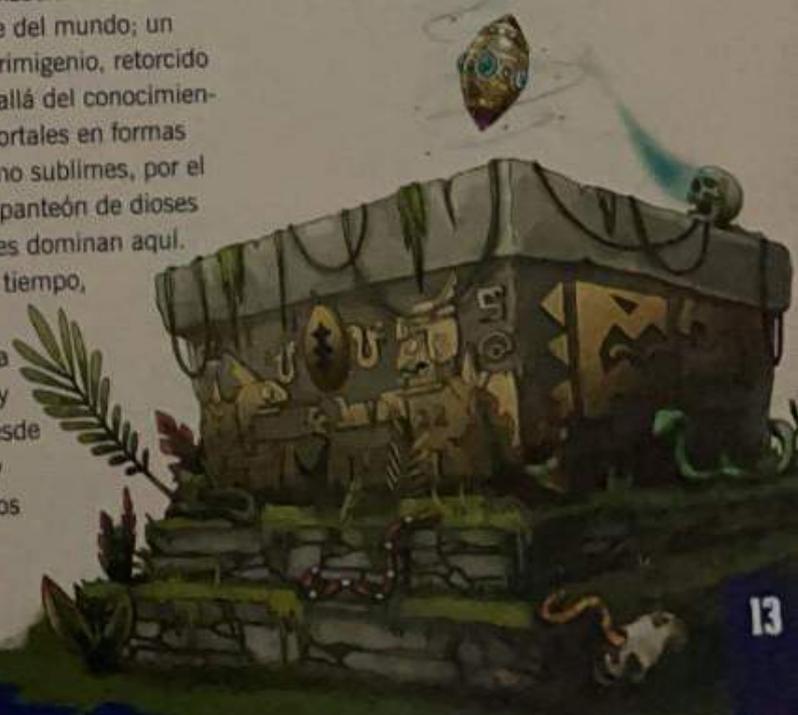
LAS ESTEPAS DEL CAOS

Al norte de Kislev, al norte incluso de Norsca y el País de los Trolls, se encuentra el Reino del Caos. Esta gran y salvaje extensión de tierra indómita y antinatural se extiende desde las fronteras de la civilización humana hasta el Polo Norte del mundo; un paisaje salvaje y primigenio, retorcido y deformado más allá del conocimiento de los meros mortales en formas tanto extrañas como sublimes, por el poder del extraño panteón de dioses del Caos, los cuales dominan aquí. En las nieblas del tiempo, el portal de los Ancestrales estaba en el Polo Norte, y era desde aquí desde donde los Slann y sus señores divinos

entraban y salían de nuestro mundo. Desafortunadamente, tras una larga y olvidada disputa entre los Ancestrales, dicha puerta se cerró de golpe, quebrándose y permitiendo que la materia prima del Caos inundara el mundo.

Durante largos siglos, las tribus del norte han vivido bajo la sombra de la materia prima del caos, adorando a los Dioses Oscuros e implorando sus bendiciones. En tiempos pasados, poderosos ejércitos de estos maníacos vestidos con gruesas pieles y negras armaduras metálicas fluían hacia el sur a intervalos regulares, con la intención de derrocar las tierras civilizadas de Humans, Dwarfs y Elfes en una marea de destrucción que había de anunciar el fin del propio mundo.

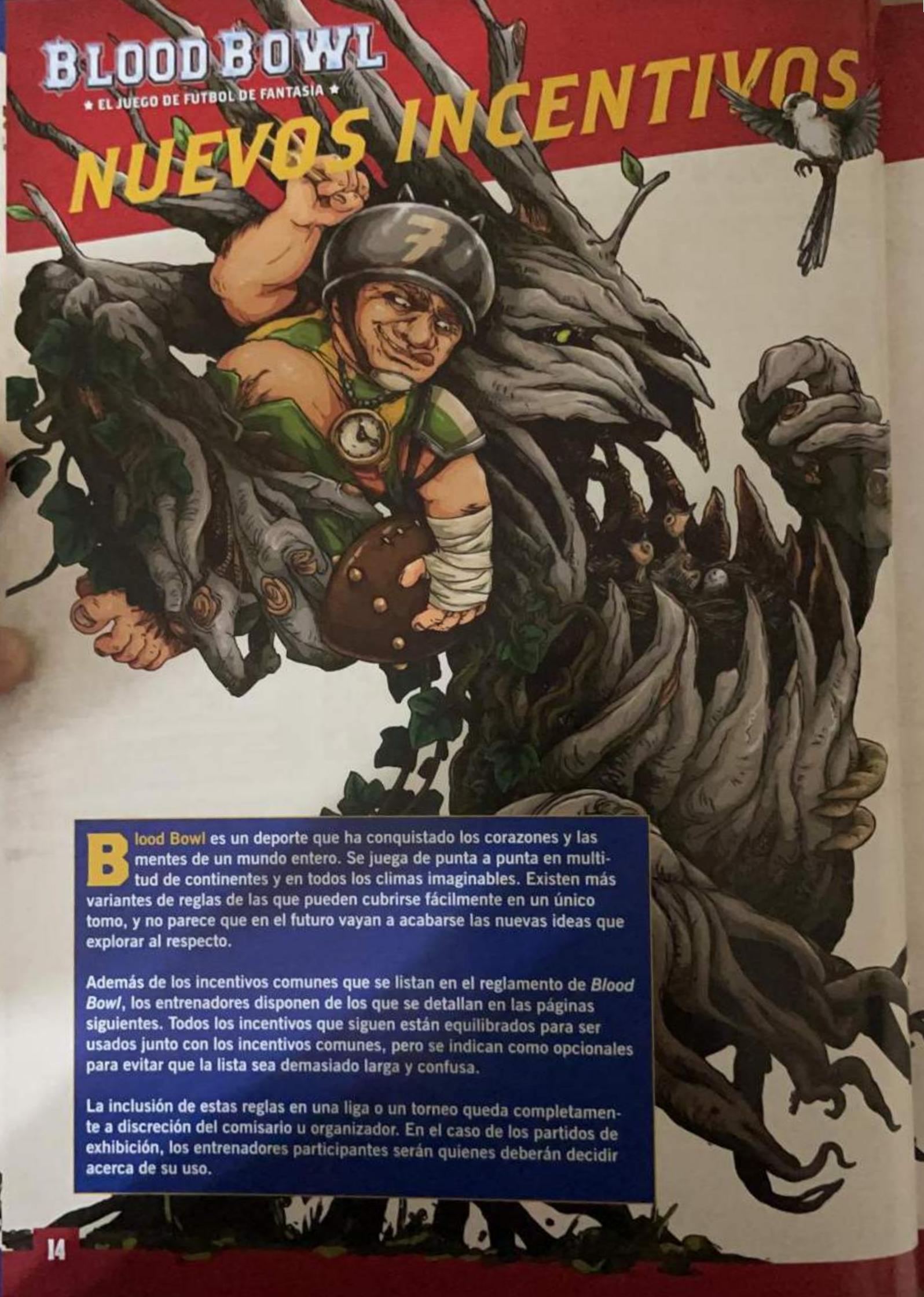
Por suerte, a día de hoy la gente de las estepas del Caos se ha calmado un poco. Sus dioses parecen estar menos obsesionados con destruir el mundo y prefieren resolver sus diferencias en el campo sagrado de Nuffle. De hecho, los poderes del Caos están fascinados con el Blood Bowl hasta el punto de prodigar sus dones y bendiciones a los jugadores hábiles en lugar de a los poderosos guerreros. Ahora, cuando las tribus del norte fluyen hacia el sur es para animar fanáticamente a sus equipos favoritos hacia la gloria, en lugar par de arrasas ciudades hasta sus cimientos (aunque, bueno, ¡al final del partido la ciudad en cuestión es igualmente arrasada hasta sus cimientos!).



BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★

NUEVOS INCENTIVOS



Blood Bowl es un deporte que ha conquistado los corazones y las mentes de un mundo entero. Se juega de punta a punta en multitud de continentes y en todos los climas imaginables. Existen más variantes de reglas de las que pueden cubrirse fácilmente en un único tomo, y no parece que en el futuro vayan a acabarse las nuevas ideas que explorar al respecto.

Además de los incentivos comunes que se listan en el reglamento de *Blood Bowl*, los entrenadores disponen de los que se detallan en las páginas siguientes. Todos los incentivos que siguen están equilibrados para ser usados junto con los incentivos comunes, pero se indican como opcionales para evitar que la lista sea demasiado larga y confusa.

La inclusión de estas reglas en una liga o un torneo queda completamente a discreción del comisario u organizador. En el caso de los partidos de exhibición, los entrenadores participantes serán quienes deberán decidir acerca de su uso.

O-2 CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME)

COSTE VARIABLE, DISPONIBLE PARA VARIOS EQUIPOS

Si bien la mayoría de celebridades de Blood Bowl son jugadores (con la inclusión ocasional de algún que otro árbitro), también hay unos cuantos miembros del cuadro técnico que son bien conocidos en el circuito, desde directores de coreografías para las animadoras hasta agentes financieros que se encargan de negociar sobornos. En los estadios de Blood Bowl suele verse a numerosos especialistas en las disciplinas más estrambóticas, que intentan encontrar trabajo a las órdenes de un entrenador lo bastante bobo como para creerse sus promesas. En consecuencia, muchos equipos experimentan con todo tipo de miembros de cuadro técnico temporal, esperando sacarles algo de provecho.

Por sorprendente que parezca, algunos de dichos "expertos" sí que merecen la pena, aportando conocimientos o habilidades útiles para los equipos. Muchos de estos individuos se han convertido en "famosillos" durante los últimos años, siendo entrevistados de manera regular en Cabalvisión. Aunque, debe decirse, la mayoría de dichas entrevistas tienen lugar cuando los propios jugadores se niegan a hablar con la prensa...

El cuadro técnico está disponible para ser adquirido durante la secuencia anterior al partido, al coste indicado. Puedes adquirir hasta dos miembros del cuadro técnico que tengan permitido asistir a tu equipo.

Puede darse el caso de que los dos equipos adquieran los servicios del mismo tipo de cuadro técnico: Si esto ocurre:

- ...durante un partido de liga, ninguno de los dos equipos puede utilizar a dicho miembro del cuadro técnico, pero pierden igualmente el dinero pagado por él.
- ...durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden utilizar a dicho miembro del cuadro técnico (¡Quizás sean dos gemelos!).

O-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): KARI COLDSTEEL

50 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO", "LIGA DE LOS REINOS ELVES", "SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO" O "SUPERLIGA LUSTRIANA"

Uno de los partidos más recordados del 2477 fue un Asgard Ravens - Lowdown Rats. Los jugadores de los Ravens, que estaban llevando a cabo una serie de huelgas por disputas salariales, se negaron a salir del banquillo al inicio del encuentro. Su entrenador se subía por las paredes, pues la temporada ya estaba siendo de por sí bastante mala y conceder un partido le parecía implanteable. Como medida desesperada, pidió a su equipo de animadoras que sustituyeran a los jugadores, y estas se mostraron encantadas de poder saltar al campo para hacer algo distinto a cantar y bailar. Ese día se hizo historia, pues las animadoras de los Ravens lograron una victoria impresionante por 3-1, y por si fuera poco mandaron a más de la mitad del equipo contrario a la enfermería.

Si bien las animadoras volvieron a sus labores habituales tras el partido, varias le cogieron el gusto al juego, entre ellas Kari Coldsteel. De inmediato firmó su carta de renuncia y pasó la siguiente década jugando en diversos equipos de ligas menores. En el 2491 se retiró finalmente del deporte en activo y retomó el trabajo de animadora, ofreciéndose como agente libre a cualquier equipo que necesitase un subidón de ánimos. Por supuesto, y como suele decirse, "Nadie se retira del todo en Blood Bowl", y más de una vez Kari ha vuelto a calzarse las botas y el casco para ayudar a su equipo en caso de necesidad. A los árbitros no suele importarles, ¡y a los fans les encanta!

"SI QUIERES UN TRABAJO BIEN HECHO..."

Kari cuenta como dos Animadoras temporales. Además, en caso de que su equipo no sea capaz de desplegar 11 jugadores al inicio de una entrada, Kari puede decidir "¡Vamos a enseñarles a estos cómo se hace!". El entrenador de dicho equipo puede elegir desplegarla sobre el terreno de juego como parte del equipo. En tal caso, Kari contará como jugadora del equipo durante toda esa entrada, y ya no contará como dos Animadoras temporales. Cuando la entrada finalice, Kari será expulsada, y su entrenador no podrá Protestar al árbitro ni usar un Soborno para impedirlo. Kari ya no podrá volver a tomar parte en el resto del partido - ni contará más como dos Animadoras temporales, ni podrá ser usada como jugadora en entradas posteriores.

	MV	FU	AG	PS	AR
Kari Coldsteel	6	2	3+	5+	8+
Habilidades y Rasgos	Agallas, Furia, Placar, Solitaria (4+)				





0-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): PAPA SKULLBONES
80 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "ELEGIDOS DE..." O "RETO DEL INFRAMUNDO"

Si bien la religión oficial de Blood Bowl es el Nufflismo, muchos otros dioses (considerados como menores) son adorados por sus muchos y diversos jugadores, árbitros y aficionados. Los seguidores de los dioses del Chaos, en particular, parecen sentirse muy atraídos por este deporte; debe de ser por algo relacionado con el derramamiento de sangre sin fin y los cánticos rituales de sus fans...

En el circuito de Blood Bowl hay activos numerosos chamanes, que ofrecen sus servicios a los equipos que los requieren, pero pocos de estos hechiceros son tan efectivos como Papa Skullbones. El secreto de su éxito, lo que lo diferencia de tantos de sus contemporáneos, es simple: su sentido del espectáculo! Desde sus vestimentas más que llamativas hasta el escalofriante bramido de su voz, toda su personalidad ha sido expertamente moldeada para transmitir la seriedad y trascendencia ultramundana que se espera de un sacerdote de los Dioses Oscuros. Pero Skullbones no solo es fachada, sino que obtiene resultados: además de sus impresionantes despliegues de luz y color en las previas de los encuentros, sus rituales parecen atraer la atención de los dioses, y una bendición de Papa Skullbones suele bastar para asegurar el éxito de un equipo.



"¡POR EL PODER DE LOS DIOSES!"

Al inicio de cada entrada, una vez que los equipos hayan sido desplegados pero antes de la patada inicial, Papa Skullbones puede intentar bendecir a un jugador de su equipo (que no sea un Mercenario ni un Jugador Estrella) con el poder de los dioses del Chaos. Elige un jugador de tu equipo de entre los que haya sobre el terreno de juego y tira 1D8 en la tabla de abajo. Cualquier habilidad obtenida se mantiene hasta el final de la entrada; si el jugador ya tiene las dos habilidades indicadas por la tirada, "¡Por el poder de los dioses!" no tiene ningún efecto en él. Un jugador no puede ser elegido si durante este partido ya ha recibido una tirada de "¡Por el poder de los dioses!".

"¡POR EL PODER DE LOS DIOSES!"

1D8 RESULTADO

- 1 Indigno:** El jugador cae fulminado. Debe ser retirado inmediatamente del terreno de juego y colocado en la zona de Inconscientes de su banquillo.
- 2 Menospreciado:** El jugador elegido es ignorado por los caprichosos dioses. Elige aleatoriamente a otro jugador del mismo equipo, excepto jugadores que no estén sobre el campo y jugadores por los que ya se haya tirado en esta tabla, y haz una tirada en esta tabla para dicho jugador.
- 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 prénsil.
- 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 de tu elección, que deben pertenecer a la categoría Mutaciones.

O-I INCENTIVO DE CUADRO TECNICO FAMOSO (O INFAME): GALANDRIL SILVERWATER

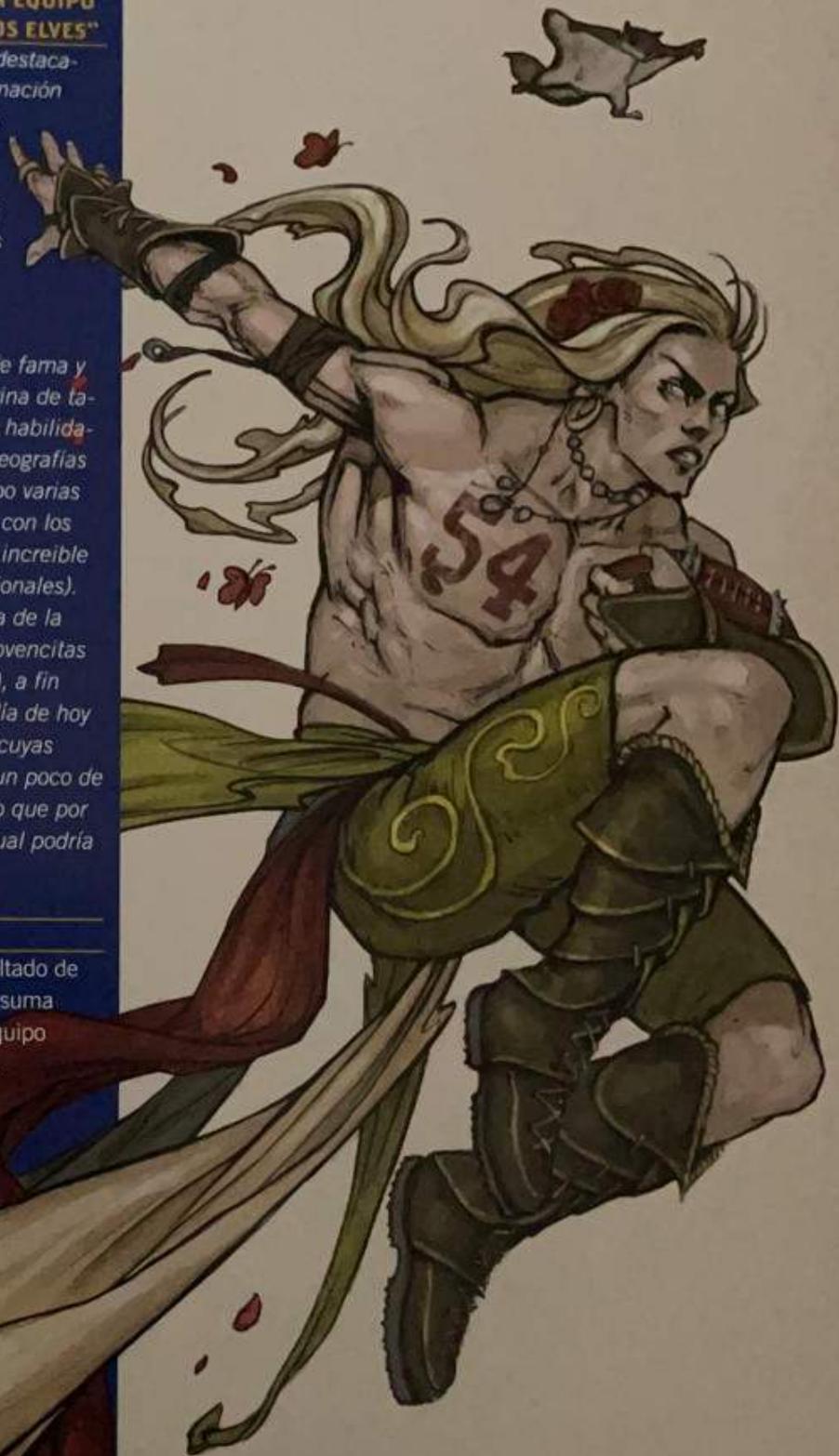
40 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "LIGA DE LOS REINOS ELVES"

Durante décadas, ha habido un nombre que ha destacado sobre todos los demás en el campo de la animación de equipos de Blood Bowl: Galandril Silverwater. Desde sus humildes inicios como ayudante de costura de uniformes en los Tiranoc Titans, fue avanzando a través de toda una serie de puestos de asistente hasta acabar siendo admitida en las animadoras del equipo en el 2448 y convertirse en una sensación de la noche a la mañana.

Las décadas siguientes fueron un torbellino de fama y fortuna para Galandril; además de ser una bailarina de talento y carisma excepcionales, gozaba de ciertas habilidades mágicas innatas que utilizaba para crear coreografías que quitaban el aliento. Fue cambiando de equipo varias veces hasta firmar un contrato de larga duración con los Elheim Eagles a cambio de una suma de dinero increíble (más incluso que la mayoría de jugadores profesionales). En el 2487, decidió apartarse de la primera línea de la animación ("es el momento de dejar paso a las jovencitas de doscientos años", declaró en la revista Spike!), a fin de poder dedicarse a redactar sus memorias. A día de hoy sigue ofreciendo sus servicios a ciertos equipos, cuyas escuadras de animadoras necesitan claramente un poco de energía extra, pero lo hace más por amor al juego que por dinero; de hecho, se rumorea que su fortuna actual podría comprar toda la liga Blood Bowl cinco veces.

"¡ADELANTE, EQUIPO!"

Siempre que el equipo de Galandril saque un resultado de Los hinchas animan en la tabla de Patada Inicial, suma 1D3 al número de animadoras del equipo (si el equipo no tiene animadoras, cuenta como si tuviera una). Además, siempre que el equipo de Galandril tire en la tabla de Plegarias de Nuffle, si saca un 15 o un 16 en el D16 (o, en el caso de un partido de exhibición en el que se esté usando un D8, si saca un 8 natural), el equipo obtiene una segunda oportunidad adicional.



"¡Puede que los Elves no hayamos descubierto el Blood Bowl, pero desde luego somos los mejores jugándolo!"

Prince Moranian



0-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): KROT SHOCKWHISKER 70 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "RETO DEL INFRAMUNDO"

Aunque muchos perciben a los Skavens como poco más que una horda de alimañas, en realidad han desarrollado una cultura muy meritoria. Si bien no hay duda de que son salvajes, canibales y traicioneros, también son maestros de la ingeniería y la modificaciones corporales, a un nivel que las demás razas nunca podrían alcanzar.

Hay clanes Skaven enteros que se dedican a avanzar lo máximo posible en estos campos, y a menudo logran resultados tan geniales como grotescos y aterradores. Krot Shockwhisker está particularmente dotado para unir carne y tecnología, habiendo invertido muchos años en replicar las mejores creaciones de sus colegas. Para poder financiar sus experimentos, ofrece sus servicios a los equipos que no hacen preguntas. Le traen a su banquillo especialmente equipado a los jugadores caídos, y él se pone a trabajar de inmediato...

"UN NUEVO ESPECIM... DIGOOO... PACIENTE"

Una vez por partida, durante el Paso 2 de la Secuencia de final de entrada, Krot puede experimentar con un jugador que haya sido retirado del partido como Lesionado, a fin de recuperarlo. Elige un jugador que se encuentre en la casilla de Lesionados del banquillo de Krot (que no sea un Mercenario ni un Jugador Estrella). Puede ser incluso un jugador que haya sufrido un resultado de 15-16, ¡MUERTO! en la tabla de Lesiones. Tira 1D6 en la tabla de la página siguiente y aplícale el resultado al jugador elegido:

**"UN NUEVO ESPECIM... DIGOOO... PACIENTE"
1D6 RESULTADO**

- 1 **Ha habido... complicaciones:** El estado del jugador ha empeorado. El árbitro del equipo opo-nente tira en la tabla de Lesiones para determinar exactamente qué le ha ocurrido al jugador. El resultado de esta tirada se aplica de inmediato, además de cualesquiera otros resultados de la ta-bla de Lesiones que ya se hayan aplicado. Ten en cuenta que los resultados múltiples de Se pierde el próximo partido no se acumulan.
- 2-3 **No había nada que hacer** Las manipulaciones de Krot no tienen efecto y el jugador permanece en la zona de Lesionados.
- 4-5 **Ejecución chapucera:** El jugador es devuelto a la zona de Reservas y puede ser desplegado con el resto del equipo, pero gana el rasgo Realmente estúpido (4+) hasta el final de la siguiente entrada. Si el jugador ya tiene el rasgo Realmente estúpido (4+), es reemplazado por Realmente estúpido (5+). Al final de esta entrada, es devuelto a la zona de Lesionados, en la que se le aplican con normalidad los efectos de la tirada de Lesiones que se ha hecho previamente contra él.
- 6 **¡Un trabajo perfecto!** El jugador es devuelto a la zona de Reservas y puede ser desplegado con el resto del equipo. Al final de esta entrada, es devuelto a la zona de Lesionados, en la que se le aplican con normalidad los efectos de la tirada de Lesiones que se ha hecho previamente contra él.



**0-1 INCENTIVO DE CUADRO TECNICO
FAMOSO (O INFAME): AYLEEN ANDAR
100 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO**

Los ojeadores de talentos se han convertido en una parte fundamental del Blood Bowl moderno. Estos asesores expertos viajan grandes distancias, a veces en grupo, buscando a los jugadores noveles que muestren habilidades fuera de lo normal para ficharlos antes de que lo haga algún otro agente sin escrúpulos.

Ayleen Andar es una ojeadora de talentos particularmente notable, y por lo tanto muy demandada tanto por los entrenadores como por los dueños de los equipos. Ayleen recorre el Viejo Mundo de punta a punta tratando de descubrir a los mejores jugadores jóvenes. A lo largo de su carrera, ha descubierto a algunas de las mayores estrellas en ciernes del circuito y las ha puesto en el candilero. Ciertamente, su profesión la obliga a viajar constantemente y a ver partidos muy mediocres, pero como ella siempre dice: "¡Pasarle la nota de gastos al cliente lo compensa todo!"

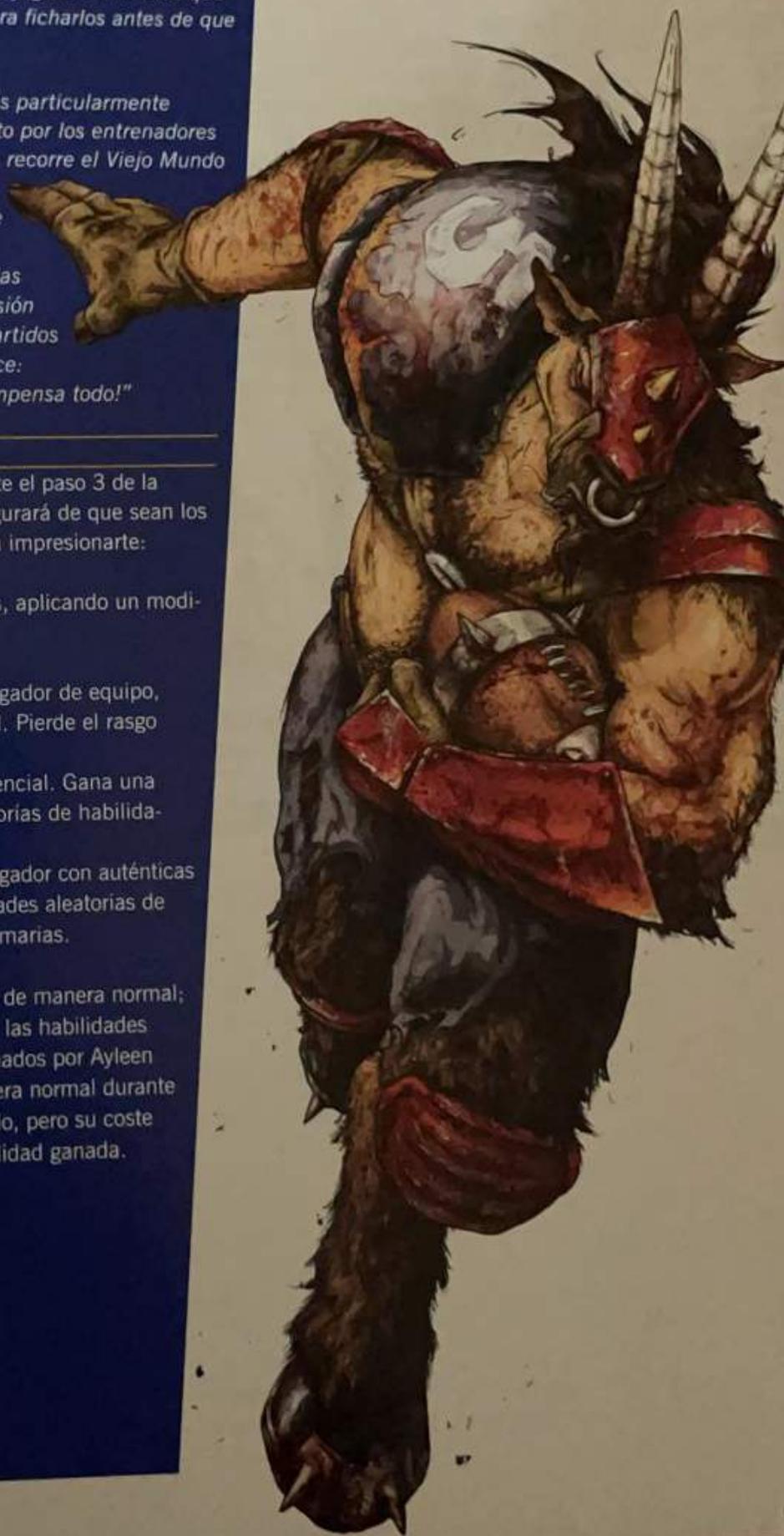
"¡ESTE CHICO TIENE POTENCIAL!"

Si tu equipo debe contratar Sustitutos durante el paso 3 de la secuencia anterior al partido, Ayleen se asegurará de que sean los mejores disponibles, y los más dispuestos a impresionarte:

Tira 1D6 por cada uno de dichos Sustitutos, aplicando un modificador de -1 a la tirada de cada Sustituto:

- Con un 1 o menos, el Sustituto es un jugador de equipo, pero no muestra ningún talento especial. Pierde el rasgo Solitario (4+).
- De 2 a 5, el Sustituto tiene algo de potencial. Gana una habilidad aleatoria de una de sus categorías de habilidades primarias.
- Con un 6, Ayleen ha descubierto a un jugador con auténticas cualidades de estrella. Gana dos habilidades aleatorias de una de sus categorías de habilidades primarias.

Cada Sustituto contará de cara a la VAE de manera normal; su valor no aumentará debido a ninguna de las habilidades que haya ganado. Los Sustitutos proporcionados por Ayleen pueden ficharse permanentemente de manera normal durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido, pero su coste aumentará en 10 000 M. O. por cada habilidad ganada.





O-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): PROFESOR FRÖNKELHEIM

130 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "SELECTIVA DE SYLVANIA"

La mayoría de Nigromantes son tipos reservados, cuya afición favorita es vagar por cementerios y mausoleos en busca de materiales con los que practicar su arte. Algunos, no obstante, son personajes grandilocuentes que parecen destinados a llamar la atención y generar controversia.

El Profesor Frönkelheim es uno de dichos personajes. Antaño maestro en la universidad de Altdorf, ha sido expulsado de más ciudades y pueblos por una turba enfervorizada armada con antorchas que comidas calientes puede zamparse un Halfling a lo largo de su vida. Frönkelheim era un estudiante de anatomía que ganó notoriedad por sus experimentos en cirugía para mejorar el rendimiento, usando las partes descartadas de jugadores fallecidos para aumentar las capacidades de otros; no tardó en descubrir que a los habitantes del Imperio no les hacía mucha gracia esa ciencia tan extraña. Cuando quemaron su laboratorio hasta los cimientos empezó a sospechar que la gente ordinaria carece de visión, y después de que le quemasen otras dos docenas de laboratorios supo que estaba en lo cierto. Actualmente reside en algún rincón de Sylvania, donde los lugareños toleran mejor sus peculiares investigaciones, y donde puede financiarlas modificando jugadores para los equipos locales de Blood Bowl.

"¿HAS PENSADO EN HACERTE ALGUNAS MEJORAS?"

Durante la secuencia anterior al partido, tras el paso 4 pero antes del Paso 5, selecciona 1D3 personajes aleatorios de tu equipo que sean elegibles para jugar durante este partido. Estos jugadores han sido modificados por Frönkelheim. Hasta el final de este partido, cada uno de los jugadores seleccionados gana una habilidad aleatoria de la categoría Mutaciones. No obstante, al inicio del Paso 3 de la secuencia posterior al partido deberás tirar 1D6 por cada uno de estos jugadores (excepto aquellos que durante el partido hayan sufrido un resultado de 15-16, ¡MUERTO! del que no se hayan recuperado):

- Con un 1, el experimento no acaba de funcionar. El jugador pierde de inmediato la habilidad, y además se pierde el próximo partido, exactamente igual que si hubiera sufrido un resultado de 7-9, Apaleado en la tabla de Lesiones durante el partido.
- De 2 a 5, el experimento no pasa de ser un éxito efímero. El jugador pierde de inmediato la habilidad.
- Con un 6, los experimentos han sido un éxito total! El jugador rebiene permanentemente la habilidad sin gastar PE (aunque deberás ajustar su coste de manera acorde, como si hubiese ganado una habilidad secundaria aleatoria).

O-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): MUNGO SPINECRACKER

80 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO", "RETO DEL INFRAMUNDO" O "REYERTA EN LAS YERMAS"

La fisioterapia deportiva es una ciencia relativamente nueva en el mundo de Blood Bowl, si bien llamar "ciencia" a una práctica tan brutal es estirarla hasta su punto de ruptura, lo cual, curiosamente es una descripción bastante certera de lo que sus practicantes les hacen a sus pacientes. Esta técnica fue desarrollada, casi por accidente, por Orcs en las Tierras Yermas, que descubrieron que muchas heridas, lesiones y dislocaciones podían ser reparadas mediante la aplicación de la fuerza bruta. De hecho, la mera amenaza de aplicar la brutalidad demostró ser un factor de motivación para todos los pacientes salvo los más descerebrados. Ser atendido por un experto en causar terror físico puede obrar el milagro de hacer desaparecer hasta las dolencias más comunes.

Mungo Spinecracker es un reconocido maestro en este campo, un Orc que ha afinado su habilidad natural para infligir dolor hasta convertirla en una forma de arte. Entre sus técnicas más famosas y temidas hay numerosos movimientos que parecerían más adecuados para un combate de lucha libre que para atender a alguien convaleciente. Pero lo que más aterra a la clientela de Mungo es su "masaje tonificador patentado". Mungo defiende esos métodos asegurando que moler a puñetazos y patadas a un paciente tumbado hasta que la camilla se venga abajo sirve para "azer zirkular la zangre ahí bien" y "reekilibrar loz humorez del kuerpo".

"¡YA ESTOY BIEN, MUNGO, GRACIAS!"

Cuando un jugador de tu equipo sufra un resultado en la tabla de Heridas de 8-9, Inconsciente (o de 7-8, Inconsciente en la tabla de heridas para Escurrizos), puedes tirar 1D6 antes de retirarlo del juego:

- Con un 1, Mungo no hace ni puñetero caso a las protestas del jugador y "lo trata". El jugador resulta ¡Lesionado! y es retirado de inmediato del terreno de juego y colocado en la zona de Lesionados de su banquillo. No se hace tirada en la tabla de Lesiones por él. en lugar de eso, se le aplica automáticamente un resultado de Magullado.
- De 2 a 4, el jugador queda hecho fosfatina pero no sufre ningún daño a largo plazo ni tampoco obtiene ningún beneficio visible. Es retirado del terreno de juego y colocado en la zona de Inconscientes de su banquillo, de manera normal.
- Con un 5 o 6, el jugador recupera el sentido bastante rápido y logra escapar al resto de la "sesión" del Orc. Permanece en el terreno de juego y queda Aturdido.

0-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): FINK DA FIXER
90 000 M. D., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "RETO DEL INFRA-MUNDO" O "REYERTA EN LAS YERMAS"

Los Goblins son conocidos por su comportamiento taimado y artero, pero cada cierto tiempo aparece uno que destaca hasta el punto de hacer parecer a los demás tan tontos como Trolls. Fink da Fixer nunca fue el más alto ni el más rápido, pero allí donde iba dejaba claro enseguida que era el más Goblin más astuto. Empezó su carrera en el Blood Bowl jugando para los Thunder Valley Greenskins, pero fue promocionado a ayudante del entrenador cuando el entrenador principal del equipo, Frugg One-eye, se dio cuenta de su talento para la táctica.

No pasó mucho tiempo antes de que Fink se convirtiera de facto en el máximo responsable de la marcha del equipo, y aún tardó menos tiempo en que los Greenskins se le quedasen pequeños. Se estableció como contratista independiente, y el resto es historia. Ahora puede vérselo en banquillos diversos por todo el circuito profesional, con su libreta de tácticas en mano, asegurándose de que el resto de miembros del cuadro técnico dispongan de todo lo que necesiten... segundos antes de que sepan que lo necesitan, huntando a los árbitros y en general haciéndose indispensable.

"¡BIEN HECHO, MISTER!"

Una vez por partido, cuando tu equipo utilice un Soborno, puedes repetir el D6 para ver si el Soborno es efectivo. Además, al tirar en la tabla de Protestar al árbitro, un entrenador que haya contratado a Fink tratará una tirada de 5 o 6 como un resultado de "Ahora que lo dices..." y una tirada de 2-4 como un resultado de "¡Me da igual!". En cambio, con un resultado de "¡Te vas tú también!" Fink será expulsado junto con el entrenador y ya no podrá volver a ser utilizado durante el resto del partido.



0-1 INCENTIVO DE CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): SCHIELUND SCHARLITAN

90 000 M. D., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

Los agentes de jugadores son una parte esencial, si bien impopular, del Blood Bowl. La mayoría de jugadores reconocen la importancia de tener un agente que les asegure un buen contrato, pero les da mucha rabia tener que pagarles un 15% de su salario. La mayoría de entrenadores principales y dueños de equipos reconocen el valor de un buen agente que tenga contentos a sus jugadores y alimente sus egos, aunque eso les dificulte inculcar disciplina a alguna estrella ególatra cuyo agente puede rescindir su contrato de inmediato en cualquier momento.

Schielund Scharlitan es uno de los agentes más conocidos del Viejo Mundo, un individuo de aspecto grasiento y con una habilidad despiadada para cerrar tratos incluso por los jugadores menos talentosos del circuito. Es un experto manipulador de la prensa para inflar los egos de sus clientes hasta hacerles creer que son superestrellas en ciernes, aunque en realidad sean unos mediocres. Por desgracia, no obstante, suele cansarse muy rápidamente de ellos, y bastantes jugadores se han acabado viendo borrados de su agenda y unidos por un contrato irrompible a un equipo del que no quieren formar parte y cuyo entrenador está decidido a convertir sus vidas en un infierno.

"¡HARÉ DE TI UNA ESTRELLA!"

Durante la secuencia anterior al partido, tras el paso 4 pero antes del paso 5, selecciona aleatoriamente a 1D3 jugadores de tu equipo que sean elegibles para jugar durante este partido. Dichos jugadores han sido contactados por Scharlitan, y su interés en ellos ha tenido un efecto notable en su actitud y sus ganas de demostrar lo que valen.

Hasta el final de este partido, cada uno de los jugadores seleccionados gana la habilidad Profesional. No obstante, al inicio del Paso 3 de la secuencia posterior al partido deberás tirar 1D6 por cada uno de estos jugadores (excepto aquellos que durante el partido hayan sufrido un resultado de 15-16, ¡MUERTO! del que no se hayan recuperado):

- Con un 1, el jugador empieza a comportarse como si fuera el mayor nuevo talento del mundo. Scharlitan se cansa de él y lo abandona, pero la fama ya se le ha subido a la cabeza. Gana la habilidad Solitario (2+).
- De 2 a 5, Scharlitan simplemente borra al jugador de su agenda. Una decepción, pero la superará.
- Con un 6, Scharlitan se cansa del jugador y lo abandona, pero la exposición mediática le ha beneficiado y retiene permanentemente la habilidad Profesional sin gastar PE (aunque deberás ajustar su coste de manera acorde, como si hubiese ganado una habilidad secundaria aleatoria).

O-1 MAGO

COSTE VARIABLE. DISPONIBLE PARA VARIOS EQUIPOS

A lo largo de los años, los magos en Blood Bowl han sido motivo de regocijo para los espectadores, quizás más que ninguna otra forma de interferencia externa en el desarrollo del juego. Uno nunca se cansa de ver a sus estrellas favoritas convertidas en sapo o petrificadas. ¡Es hilarante!

Los Magos, al igual que todo el mundo, son fanáticos del Blood Bowl y muchos de ellos siguen a algún equipo en particular. En los orígenes de este deporte, Magos de todas las escuelas ya "ayudaban" a los equipos mediante el uso de hechizos, y la cosa no tardó en degenerar hasta que los partidos se convirtieron en duelos mágicos descontrolados, en los que los magos rivales se batían para dar ventaja a sus equipos. Finalmente, los Colegios de Magia se vieron forzados a tomar cartas en el asunto por petición de la NAF. Se reguló que, a fin de poder beneficiarse del uso de magos, los equipos debían comprar un permiso especial a los Colegios de Magia, pagando por él un precio desorbitado para cubrir gastos administrativos y de gestión. Además, la ayuda mágica quedó limitada a un hechizo por partido para cada equipo, la lista de hechizos permitidos se restringió al máximo, y se determinó que solo podían ser lanzados por magos deportivos oficialmente designados por los Colegios de Magia. Dichos magos, a su vez, debían tener una licencia especial (que, en efecto, también era emitida y cobrada por los Colegios de Magia!). Tanto los aficionados como los propios magos habían llegado a la conclusión de que lo que querían ver eran buenos partidos, no competiciones de lanzamiento de hechizos, de modo que la nueva normativa fue aceptada de buen grado por todas las partes.

Hoy en día, los magos de todas clases se ven atraídos hacia los estadios de Blood Bowl en los días de partido. Desde aquellos que pertenecen a los Colegios Arcanos hasta los poderosos magos Elves, los hechiceros y chamanes del Chaos e incluso, en circunstancias excepcionales, los cuasimíticos sacerdotes magos Slann de Lustria. Todos ellos encuentran trabajo en los numerosos canales de Cabalvisión, pues son necesarias cantidades ingentes de energía mágica para captar toda la acción de un encuentro y transmitirla a las bolas de cristal y los espejos mágicos de los suscriptores a lo largo y ancho del mundo.

En consecuencia, en cualquier jornada de campeonato puede verse a miembros de los Colegios de Magia con sus acreditaciones al cuello, más que encantados de poder poner sus habilidades al servicio de los equipos.

Ningún equipo puede adquirir más de un incentivo Mago por partido.

Algunos Magos tienen nombre propio y otros no. Puede darse el caso de que los dos equipos adquieran los servicios del mismo Mago con nombre propio. Si esto ocurre:

- ...durante un partido de liga, ninguno de los dos equipos puede utilizar a dicho Mago con nombre propio, pero pierden igualmente el dinero pagado por él.
- ...durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden utilizar a dicho Mago con nombre propio (¡quizás sean dos gemelos!).

Si un incentivo de Mago no tiene nombre propio, no hay restricciones a que ambos equipos adquieran sus servicios.



0-1 INCENTIVO DE MAGO: HECHICERO DEL CHAOS

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL

"ELEGIDOS DE..." O "RETO DEL INFRAMUNDO"

Los Hechiceros del Chaos son poderosos lanzadores de hechizos que manipulan a su voluntad la magia en estado puro. Hay poca sutileza en su arte, tan destructivo y devastador como inestable. Estos maestros de la magia negra pueden encontrarse en todas las tribus del norte, dispuestos a responder a la llamada de los Dioses Oscuros para acompañar a los equipos del Chaos en sus aventuras bloodbowleras. Lo que separa a estos hechiceros de los magos del sur es que su poder es instintivo, un regalo de sus dioses más que un arte cuidadosamente estudiado y entrenado. Esto puede dar lugar a algunos efectos de hechizos inesperadamente divertidos cuando las cosas salen mal, motivo por el cual los Hechiceros del Chaos son muy populares entre los aficionados. Ver a un jugador quedar convertido en una masa informe en el momento cumbre de un partido es algo que no cansa nunca.

Una vez por partido, un Hechicero del Chaos puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

RELÁMPAGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado.
- Con un 1 o 2, el jugador esquiva el ataque.

Un jugador en pie impactado por un Relámpago es Derribado, y puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

MUTACIÓN DESCONTROLADA

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente. Elige a un jugador de tu equipo, de entre los que haya sobre el terreno de juego, y tira 1D6:

- Con un 2+, hasta el final de esta entrada el jugador gana dos habilidades Mutación de tu elección.
- Con un 1, la energía del Chaos en estado puro recorre momentáneamente el cuerpo del jugador, dejándolo convertido en una masa informe de carne. Hasta el final de esta entrada, el jugador gana la habilidad Presencia perturbadora.



0-1 INCENTIVO DE MAGO: HECHICERA DEPORTIVA DRUCHII

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA
CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA
ESPECIAL "ELEGIDOS DE..." O
"LIGA DE LOS REINOS ELVES"

Los Dark Elves son una raza impregnada por la magia, cuya gran mayoría de magos son mujeres, pertenecientes a una antigua cábala fundada por la madre del rey Druchii. Según se rumorea, las artes oscuras que practican esta poderosas hechiceras derivan del dios del Chaos Slaanesh, lo que da a su magia una naturaleza mucho más siniestra que la de los Magos de Ulthuan. Sea cual sea la fuente de su energía mágica, los Dark Elves nunca han tenido problemas en usarla para su beneficio en los partidos de Blood Bowl, ya sea siguiendo las estrictas normas de los Colegios de Magia o utilizando métodos más sutiles y arteros, como los microhechizos que emplean los Darkside Cowboys.

Una vez por partido, una Hechicera deportiva Druchii puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

RELÁMPAGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado.
- Con un 1 o 2, el jugador esquiva el ataque.

Un jugador en pie impactado por un Relámpago es Derribado, y puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

MIL CORTES

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Elige como blanco a un jugador oponente en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado por un torbellino de magia oscura incorpórea.
- Con un 1 o 2, la magia envuelve al jugador durante breves instantes antes de que el hechizo se disipe de manera inofensiva.

Hasta el final de esta entrada, los atributos MV, FU y AG de un jugador impactado por Mil cortes se reducen en 1.





0-1 INCENTIVO DE MAGO: ALTO MAGO ASUR
150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO
CON LA REGLA ESPECIAL "LIGA DE LOS REINOS ELVES"

Los magos de Ulthuan se cuentan entre los lanzadores de hechizos más dotados de todo el mundo conocido. Nobles y orgullosos, como todos los Elves, los magos de Asur pasan décadas, cuando no siglos, estudiando las artes arcanas. Mientras que los hechiceros de otras razas a menudo se centran en dominar uno solo de los ocho vientos de la magia existentes, los magos High Elves estudian esas ocho disciplinas en igual medida. El dominio de la Alta Magia, tal como se lo conoce, es más difícil de lo que cabe imaginar, y a más de un joven aprendiz se le ha acabado saliendo el cerebro por las orejas al intentar equilibrar las poderosas energías que recorren sus cuerpos. Por tanto, es normal que la mayoría de estos disciplinados magos no quieran perder su valioso tiempo siguiendo las temporadas de Blood Bowl... ¡pero hay algunos pocos que sí lo hacen!

Una vez por partido, un Alto mago Asur puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

DISTORSIÓN TEMPORAL

Puedes lanzar este hechizo inmediatamente después de que haya terminado uno de los turnos del equipo oponente. La energía mágica llena el estadio, ralentizando o acelerando el paso del tiempo según prefiera el Alto Mago.

Puedes intentar mover el marcador de turno de ambos equipos un espacio adelante o atrás, haciendo que durante esa mitad del partido ambos equipos ganen un turno adicional o pierdan uno de los turnos que les quedaban. Ambos marcadores de turno deben ser movidos en la misma dirección. Declara si quieres mover los marcadores de turno un espacio hacia delante o hacia atrás, y tira 1D6:

- Con un 5+, el hechizo tiene éxito y los marcadores de turno son movidos tal como has declarado.
- De 1 a 4, el estadio se llena de luz y el mago envejece rápidamente o se vuelve mucho más joven, pero por lo demás el hechizo no tiene efecto.

RELÁMPAGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado.
- Con un 1 o 2, el jugador esquiva el ataque.

Un jugador en pie impactado por un Relámpago es Derribado, y puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

En los primeros días de la era moderna del Blood Bowl, la NAF dictaminó que los terrenos de juego debían tener exactamente 100 zancadas por 60 zancadas, pero eso fue muchas décadas antes de que el GLAR estandarizase las medidas. El equipo que más llegó a abusar de esas normas vagamente definidas fueron los Bifrost Berserkers: ¡Su campo de juego era tan gigantesco que los equipos visitantes se veían obligados a contratar a guías locales para encontrar la zona de anotación!



**0-1 INCENTIVO DE MAGO:
MAGO SACERDOTE SLANN**
200 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "SUPERLIGA LUSTRIANA"

Los Magos sacerdote Slann son descendientes de los cuasimíticos Ancestrales, que se cuentan entre las criaturas más antiguas del mundo conocido y son, fácilmente, los mejores lanzadores de magia que jamás hayan existido. Cuenta la leyenda que en el amanecer de los tiempos los Slann servían a sus amos, dando forma al mundo para ajustarlo a sus propósitos, alzando cordilleras montañosas y aplanando otras, moviendo continentes, e incluso acercando el mundo entero al sol para modificar su temperatura y sus ciclos diarios. ¡Nada estaba fuera del alcance del poder de los Slann! Hoy, en cambio, duermen a lo largo de eras enteras, despertándose únicamente para asegurarse de que se están cumpliendo los planes de aquellos amos... ¡o para ver algún partido de su equipo de Blood Bowl favorito! Es raro ver a un Slann en un banquillo, y cuando se les ve suelen pasarse dormidos todo el partido. No obstante, ese estado de sopor no limita en absoluto la influencia de estos magos pues, incluso en sueños, son capaces de alterar la realidad.

Una vez por partido, un Mago sacerdote Slann puede lanzar uno de los siguientes hechizos:



DISTORSIÓN TEMPORAL

Puedes lanzar este hechizo inmediatamente después de que haya terminado uno de los turnos del equipo oponente. La energía mágica llena el estadio, ralentizando o acelerando el paso del tiempo según prefiera el Mago Slann.

Puedes intentar mover el marcador de turno de ambos equipos un espacio adelante o atrás, haciendo que durante esa mitad del partido ambos equipos ganen un turno adicional o pierdan uno de los turnos que les quedaban. Ambos marcadores de turno deben ser movidos en la misma dirección. Declara si quieres mover los marcadores de turno un espacio hacia delante o hacia atrás, y tira 1D6:

- Con un 5+, el hechizo tiene éxito y los marcadores de turno son movidos tal como has declarado.
- De 1 a 4, el estadio se llena de luz y el mago envejece rápidamente o se vuelve mucho más joven, pero por lo demás el hechizo no tiene efecto.

TEMBLOR TECTÓNICO

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Durante ese turno de equipo, se aplicará un modificador de -1 a las tiradas de Forzar la marcha de todos los jugadores oponentes. Dicho modificador será adicional a otros modificadores que deban aplicarse a los intentos de Forzar la marcha.

INTERCAMBIO EN LA REALIDAD

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige a dos jugadores de tu equipo que estén en pie en cualquier casilla del terreno de juego y no tengan el rasgo Solitario (X+) ni tampoco sean el portador del balón y tira 1D6:

- Con un 3+, los dos jugadores elegidos intercambian sus posiciones.
- Con un 1 o un 2, los jugadores se vuelven ligeramente translúcidos mientras parecen moverse entre realidades. Hasta el inicio de tu siguiente turno de equipo, los dos jugadores elegidos pierden su Zona de defensa y ganan el rasgo Sin manos.

0-1 INCENTIVO DE MAGO: HORTICULTOR DE NURGLE

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "ELEGIDOS DE NURGLE" O "RETO DEL INFRAMUNDO"

Allí donde van los seguidores de Nurgle, la vida lo llena todo de manera casi obscena, ya sean gusanos cargados de larvas o extraños crecimientos de flora. Los estadios dedicados a Nurgle son inquietantes, pues aunque sus muros y gradas muestran signos de descomposición, la cancha en sí bulle de vida con plantas de aspecto peculiar creciendo y pudriéndose en cuestión de segundos por todas partes. No es infrecuente que los horticultores que cuidan el terreno de juego viajen con sus equipos, llevando sus conocimientos a otros estadios y llevando consigo semillas del jardín de Nurgle para plantarlas por todo el mundo. Estos individuos, pese a su carácter jovial, no son muy queridos en el circuito, y a menudo se han intentado imponer desde varios estamentos reglas estrictas para mantenerlos a raya.

Una vez por partido, un Horticultor de Nurgle puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

CRECIMIENTO VIGOROSO

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Durante este turno de equipo se aplicará un modificador de -2 a las tiradas de Forzar la marcha de todos los jugadores oponentes. Dicho modificador será adicional a otros modificadores que deban aplicarse a los intentos de Forzar la marcha.

FLORA EXTRAÑA

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla vacía del terreno de juego y selecciona a 1D3 jugadores oponentes que estén en pie y a dos casillas o menos de la casilla elegida como blanco del hechizo. Tira 1D6 por cada jugador seleccionado:

- Con un 3+, el jugador es inesperadamente atacado por plantas daemónicas de tamaño prodigioso que brotan de la tierra y se pudren hasta desintegrarse en cuestión de segundos.
- Con un 1 o un 2, el jugador esquivado el ataque.

Cualquier jugador en pie impactado por la Flora extraña es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

0-1 INCENTIVO DE MAGO: NECROTEURGO DEPORTIVO

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "SELECTIVA DE SYLVANIA"

No todos los practicantes de la magia negra sienten la inclinación de dirigir a sus propios equipos. Muchos de ellos prefieren aceptar trabajos mucho menos estresantes en algún canal de Cabalvisión y así tener tiempo libre para dedicarse a sus hobbies (todo el mundo necesita un hobby). En estos tiempos más civilizados, los nigromantes están ya mucho mejor vistos en los diversos Colegios de Magia, lo que les facilita ofrecer sus servicios como magos de alquiler a entrenadores necesitados. Lejos de experimentar con todo tipo de hechizos tienden a ceñirse a los que ya conocen, así que en lugar de lanzar bolas de fuego se emplean en dar algo de potencia adicional a los jugadores del equipo.

Una vez por partido, un Necroteurgo deportivo puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

INCORPÓREO

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado y se convierte en incorpóreo.
- Con un 1 o un 2, el jugador se ilumina brevemente y segundos después el hechizo se disipa sin efecto.

Un jugador impactado por el hechizo Incorpóreo gana el rasgo Sin manos y, si es el portador del balón, lo deja caer de inmediato, haciendo que rebote. Además, el jugador pierde su Zona de defensa. Los efectos de Incorpóreo duran hasta el inicio del siguiente turno del equipo oponente.

DANZA MACABRA DE VANHALABLE

Puedes lanzar este hechizo inmediatamente después de que haya terminado uno de los turnos del equipo oponente. Tira 1D6:

- Con un 3+, tus jugadores se ven imbuídos de vitalidad oscura. Durante este turno de equipo, cada jugador de la posición Lineman de tu equipo que se encuentre sobre el terreno de juego (incluyendo a los jugadores Sustitutos) puede mejorar en 1 su MV, AG o PS. Puedes elegir cuál de esos tres bonificadores gana cada jugador afectado en el momento de activarlo.
- Con un 1 o un 2, el cielo se oscurece y los jugadores experimentan unos pocos segundos de espasmos, pero aparte de eso el hechizo se disipa sin efecto.

**0-1 INCENTIVO DE MAGO:
BRUJA MALDECIDORA**
150 000 M. D., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO", "RETO DEL INFRAMUNDO" O "SELECTIVA DE SYLVANIA"

Los magos en general son una presencia común por todo el Viejo Mundo, y la mayoría pertenecen a uno de los muchos Colegios de Magia (incluso los nigromantes han salido de las sombras en los últimos años), pero las Brujas son más esquivas. No pertenecen a ningún colegio ni gremio de magia formal, y rara vez expresan interés en trabajar para un canal de Cabalvisión. En lugar de eso, practican una forma más espiritual y naturalista de hechicería, que a menudo es llamada "magia libre" por sus colegas de los Colegios de Magia. La mayoría de pueblos y asentamientos pequeños son el hogar de una o más Brujas, que acostumbran a ganarse bien la vida vendiendo curaciones mágicas para las dolencias más comunes que afligen a los habitantes de dichas localidades, como las plagas o las verrugas. De lo que muchos no se dan cuenta es de que estas Witches son además poderosas hechiceras capaces de lanzar terribles maldiciones. A menudo, esas epidemias para las que siempre parecen tener el remedio adecuado han sido causadas por ellas mismas.

Una vez por partido, una Bruja maldecidora puede lanzar uno de los siguientes hechizos:



¡ZAP!

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige a un jugador del equipo oponente y tira 1D6:

- Si la tirada es igual o superior al atributo Fuerza del jugador, o si es un 6 natural, dicho jugador se transforma en un Sapo hasta el final de esa entrada, cuando su entrenador podrá recurrir a ayuda mágica de emergencia para devolverle a su forma original.
- Si la tirada es menor que el atributo Fuerza del jugador, le crecen de golpe unas cuantas verrugas, pero aparte de eso el hechizo no tiene ningún efecto.

Si el jugador era el portador del balón cuando ha sido transformado en Sapo, se le cae y rebota. Cuando deba hacerse una tirada en la Tabla de Lesiones contra el Sapo, no se tiran los dados. En lugar de eso, se trata automáticamente como un resultado de 1-6, Magullado. El Sapo debe perderse el resto de la partida y no puede ser atendido por un apotecario ("¡Pero si es un Sapo! ¡Yo no soy veterinario!"). Al final del partido, el jugador recupera su forma normal sin sufrir efectos secundarios.

El Sapo tiene el siguiente perfil:

	MV	FU	AG	PS	AR
Sapo	5	1	2+	-	5+
Habilidades y Rasgos	Canijo, Escurridizo, Esquivar, Piernas muy largas, Saltar, Sin manos				

PLAGA DE VERRUGAS

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Elige a un jugador oponente en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado y su piel queda súbitamente cubierta por una masa de verrugas.
- Con un 1 o un 2, el jugador desarrolla unos pocos lunares antiestéticos, pero por lo demás no se ve afectado.

Hasta el final de esa entrada, los atributos MV, FU y AG de un jugador impactado por Plaga de verrugas se reducen en 1. Además, hasta el final de esa entrada, un jugador impactado por Plaga de verrugas gana las habilidades Presencia perturbadora y Apariencia asquerosa.

0-1 INCENTIVO DE MAGO: HECHICERO INGENIERO

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO
CON LA REGLA ESPECIAL "RETO DEL INFRAMUNDO"

Los Hechiceros ingenieros son Skaven que han llegado a dominar por completo el arte oscuro de la tecnología basada en la piedra bruja, utilizando esa inestable (y extremadamente peligrosa) materia del Chaos para crear los extraños artilugios con los que su artera raza expande constantemente su reino subterráneo (la piedra bruja es también usada como fuente de alimento por los miembros más adinerados de la sociedad Skaven, lo que ayudaría a explicar el gran número de mutaciones que muchos de dichos individuos exhiben con orgullo). Una de las primeras cosas que suele aprender todo aspirante a Hechicero ingeniero es a crear y manipular relámpagos de disformidad. Esta crepitante y verduzca energía del Chaos sirve tanto de base como de combustible para la mayoría de invenciones Skaven, ipero cuando simplemente es liberada en su forma más pura suelta unas descargas que escuecen bastante!

Una vez por partido, un Hechicero ingeniero puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

RELÁMPAGO DE DISFORMIDAD

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de banda como punto de inicio del Relámpago de disformidad. El relámpago de disformidad sigue una ruta en línea recta desde esa Línea de banda hasta la Línea de banda opuesta. Tira 1D6, en orden, por cada jugador (del equipo que sea) que haya en pie en una casilla por la que cruce la ruta del relámpago de disformidad:

- Con un 3+, el jugador es impactado por el Relámpago de disformidad.
- Con un 1 o un 2, el jugador tiene suerte y el Relámpago de disformidad pasa sobre su cabeza.

Cualquier jugador en pie impactado por el Relámpago de disformidad es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

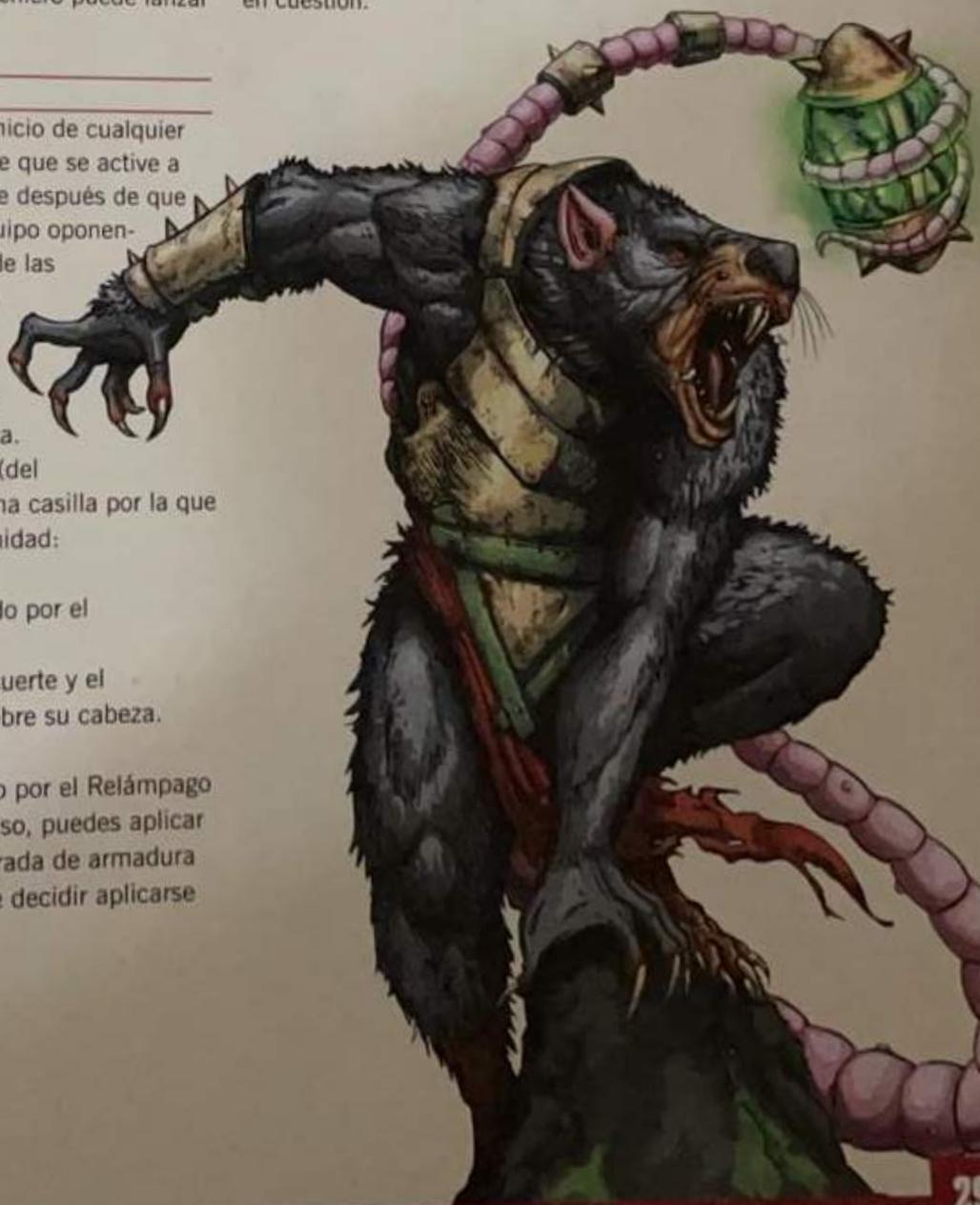
Finalmente, cuando un jugador sea Derribado por un Relámpago de disformidad, tira 1D6. Con un 1, el relámpago de disformidad se descarga por completo en ese jugador y ya no se tira para determinar si impacta a nadie más. Con un 2+, en cambio, el Relámpago de disformidad sigue su trayectoria tal como ya se ha descrito.

RELÁMPAGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 3+, el jugador es impactado.
- Con un 1 o 2, el jugador esquiva el ataque.

Un jugador en pie impactado por un Relámpago es Derribado, y puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.





0-1 INCENTIVO DE MAGO: OGRE PANZAFUEGOS

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO
CON LA REGLA ESPECIAL "REYERTA EN LAS YERMAS"

Mientras que los magos y sacerdotes de muchas razas ingresan en colegios y academias esperando que algún profesor vejestorio les enseñe la profesión, los Ogres tienen una perspectiva distinta. Los Panzafuegos llevan a cabo un rito de paso que consiste en comer grandes cantidades de especias de fuego, escarabajos de fuego y, finalmente, lava del volcán Boca de Fuego (sí, los Ogres no se calientan mucho la cabeza para dar nombre a las cosas). Los pocos que sobreviven al proceso adquieren la capacidad de vomitar llamas y se convierten en chefs de barbacoa, a menudo encontrando trabajo en estadios de Blood Bowl. Dichos individuos pueden ser convencidos para colocarse en las Líneas de banda y lanzar su aliento flamígero hacia la cancha. ¡Pobre de aquel que se ponga en medio!

Una vez por partido, un Panzafuegos puede lanzar uno de los siguientes hechizos:



BOLA DE FUEGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla en cualquier punto del terreno de juego y tira 1D6 por cada jugador (del equipo que sea) que haya en pie tanto en la casilla elegida como en las casillas adyacentes a ella:

- Con un 4+, el jugador es impactado por la Bola de fuego.
- De 1 a 3, el jugador logra esquivar la Bola de fuego.

Cualquier jugador en pie impactado por la Bola de fuego es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

COLUMNA DE FUEGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de banda como punto de inicio de la Columna de fuego. La Columna de fuego sigue una ruta en línea recta desde esa Línea de banda hasta la Línea de banda opuesta. Tira 1D6, en orden, por cada jugador (del equipo que sea) que haya en pie en una casilla por la que cruce la ruta de la Columna de fuego:

- Con un 4+, el jugador es impactado por la Columna de fuego.
- De 1 a 3, el jugador logra esquivar la Columna de fuego.

Cualquier jugador en pie impactado por la Columna de fuego es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

¿Sabías que los Nurgle's Rotters tienen estadio propio? Si no has oído hablar de él, no te sorprendas. Nunca han logrado convencer a otro equipo para que acuda a jugar allí...

0-1 INCENTIVO DE MAGO: CHAMÁN NIGHT GOBLIN

150 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "RETO DEL INFRAMUNDO" O "REYERTA EN LAS YERMAS"

Para muchas razas, la diferencia entre un Goblin y un Night Goblin se limita a su porte indumentario. Sin embargo, en realidad son bastante distintos entre sí, ya que los Night Goblins sienten mayor inclinación por consumir grandes cantidades de hongos como parte de sus extraños rituales. En el banquillo de un estadio de Blood Bowl, un Chamán Night Goblin suele pasar su tiempo del mismo modo que en cualquier otra parte: experimentando con la elaboración de su cerveza de hongos y bebiendo las diversas variantes que va produciendo, hasta encontrar la mezcla exacta que pretende conseguir. Llegado a ese punto el Chamán Night Goblin libera todo su poder, aumentado por el bebedizo. La mayoría de las veces acierta, y lanza dicho poder contra los jugadores del equipo oponente. Pero no siempre...

Una vez por partido, un Chamán Night Goblin puede lanzar uno de los siguientes hechizos:

PIE DE GORKO (O DE MORKO)

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Elige a un jugador oponente que esté en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 6, el jugador es pateado por el Pie de Gorko (o de Morko).
- De 3 a 5, el jugador es pisoteado por el Pie de Gorko (o de Morko).
- Con un 1 o un 2, el jugador tiene suerte, y el Pie de Gorko (o de Morko) pasa junto a él sin tocarle.

Un jugador en pie pateado por el Pie de Gorko (o de Morko) es inmediatamente catapultado por los aires. Esto se resuelve igual que si hubiera sido lanzado por otro jugador. Haz como si el jugador lanzado tuviese el rasgo Humanoide bala y Fuerza 3 o menos, y como si el lanzador tuviese el rasgo Lanzar compañero y Fuerza 5 o más. No se debe tirar para determinar la calidad del lanzamiento, sino que se considera automáticamente terrible.

Un jugador en pie pisoteado por el Pie de Gorko (o de Morko) es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

NUBE DE ESPORAS

Puedes lanzar este hechizo al inicio de cualquier turno del equipo oponente, antes de que se active a ningún jugador. Elige como blanco a un jugador oponente que se encuentre en pie en cualquier casilla del terreno de juego y tira 1D6:

- Con un 2+, el jugador es engullido por una nube de esporas de Seta Zombreiroioko. Hasta el final de esta entrada, el jugador gana los rasgos Solitario (5+) y Realmente estúpido.
- Con un 1, durante algunos segundos brota una extraña variedad de setas y hongos por toda la armadura del jugador, antes de que el hechizo se disipe sin mayor efecto.



O-1 INCENTIVO DE MAGO CON NOMBRE PROPIO: HORATIO X. SCHOTTENHEIM, MAGO MAESTRO

80 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

En la historia de Blood Bowl ha habido una gran cantidad de grandes magos, pero no parece que Horatio X. Schottenheim vaya a contarse algún día entre ellos, ilo cual no le ha impedido hacerse de lo más popular! Obsesionado con alcanzar la fama y la gloria, Horatio ha entregado su vida a convertirse en el lanzador de hechizos deportivos más destacado. Se ha gastado millones de monedas en hacerse propaganda, se ha asegurado de estar siempre disponible para ser contratado sin apenas antelación, y hasta ha logrado colar una columna de opinión en la revista Spike!... pero la grandeza sigue quedando fuera de su alcance, porque la realidad es que el tipo no es demasiado bueno haciendo magia. Tras años de pifias y experiencias cercanas a la muerte, ya ni siquiera se preocupa en aprender hechizos nuevos y ha preferido centrarse en crear la bola de fuego perfecta. Un día, quizás incluso lo consiga.

Una vez por partido, Horatio puede lanzar el siguiente hechizo:

"EN TODA TU BOC... ¡OOOOOPS!"

Horatio conjura un hechizo de bola de fuego y la lanza con su legendaria mala puntería hacia el punto del campo donde está la acción. Horatio puede lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquier turno de equipo del oponente, antes de que se active a ningún jugador, o bien inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla en cualquier punto del terreno de juego y entonces determina la casilla final donde caerá la bola de fuego, a 1D3 de distancia y en una dirección aleatoria tirando 1D8 y consultando la Plantilla de dirección aleatoria. Tras haber determinado la casilla final donde caerá la bola de fuego, tira 1D6 por cada jugador (del equipo que sea) que haya en pie tanto en dicha casilla como en las casillas adyacentes a ella:

- Con un 4+, el jugador es impactado por la Bola de fuego.
- De 1 a 3, el jugador logra esquivar la Bola de fuego.

Cualquier jugador en pie impactado por la Bola de fuego es Derribado. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.



INCENTIVOS DE ÁRBITRO POCO IMPARCIAL

En general, los miembros del GLAR que arbitran partidos de Blood Bowl son los héroes ignorados de este deporte. Sin embargo, en realidad muchos de ellos llegan a alcanzar el estatus de estrellas por su dedicación a las reglas, ¡aunque eso no conlleva que defiendan el juego limpio! Si bien los sobornos son una parte más que establecida de la cultura de Blood Bowl (el GLAR incluso dicta tarifas estándar y ofrece descuentos a los clientes habituales), hay muchos árbitros dispuestos a hacer un esfuerzo extra en favor de los equipos a los que les sobre algo de oro para repartir.

Los Árbitros poco imparciales están disponibles para comprar durante la secuencia anterior al partido al coste indicado, y teniendo en cuenta que los partidos de Blood Bowl suelen ser colegiados por un grupo de árbitros (no por uno solo), ambos entrenadores pueden alquilar los servicios de un Árbitro poco imparcial para que ayude a su equipo durante el partido.

CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

El rango GLAR del árbitro Halfling Jeph Trundlefoot empeoró desde "Un poco distraído" hasta "Un estorbo para el juego" cuando decidió compensar su corta estatura siguiendo los partidos montado en un vehículo de su propia invención consistente en una plataforma con ruedas estabilizada mediante magia e impulsada por un motor de vapor. ¿Qué podría salir mal?

La mayor parte del encuentro, un Árbitro poco imparcial tratará a ambos equipos por igual, lo que significa que seguirá todas las reglas normales de árbitros que se describen en el reglamento de *Blood Bowl*. La diferencia está en que tratará con mucha más benevolencia al equipo que ha pagado por sus servicios y con mucha más dureza al equipo oponente. En la descripción de cada Árbitro poco imparcial se explica cómo se reflejará esto exactamente en el juego.

La mayoría de Árbitros poco imparciales tienen nombre propio, y unos pocos no lo tienen. Como en el caso de los Jugadores Estrella, puede darse el caso de que los dos equipos adquieran los servicios del mismo Árbitro poco imparcial con nombre propio. Si esto ocurre:

- ...durante un partido de liga, ninguno de los dos equipos puede utilizar a dicho Árbitro poco imparcial, pero pierden igualmente el dinero pagado por él.
- ...durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden utilizar a dicho Árbitro poco imparcial (nadie ha dicho que no pueda tratar igual de mal a los dos banquillos!).



O-I ARBITRO POCO IMPARCIAL: RANULF "RED" HOKULI

130 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO" O "SUPERLIGA LUSTRIANA"

Hokuli, un Norscan con la melena al viento, un físico que parece esculpido y una voz tan atronadora que se le escucha claramente en medio de cualquier multitud, reparte su tiempo entre el liderazgo de incursiones a pequeños pueblos y el arbitraje de partidos de Blood Bowl. A menudo suele bromear diciendo que no está seguro de cuál de las dos actividades es más peligrosa. Por suerte, los aficionados no le tienen en cuenta sus pillajes, ni siquiera cuando ellos mismos han sido las víctimas. Esto se debe, en buena medida, a su carisma inigualable y a su reputación de árbitro honrado y ecuánime. De hecho, es tan respetado por los jugadores que rara vez se ve obligado a usar su hacha en el terreno de juego.

REVISIÓN DE LA JUGADA

Cuando es remunerado adecuadamente, Ranulf puede centrar su atención en el equipo oponente. Si un jugador de dicho equipo comete una Falta y no saca un doble ni en la tirada de armadura ni en la de heridas, tira 1D6:

- Con un 4+, Ranulf ha visto la Falta y ordena a gritos detener el partido mientras investiga lo que ha ocurrido.
- De 1 a 3, el infractor logra evitar la atención de Ranulf.

Una vez Ranulf haya visto la Falta por este sistema (y solo por este sistema), el entrenador del jugador que la ha cometido debe elegir una de las siguientes opciones:

- Puede usar un Soborno, si tiene alguno disponible.
- Puede aceptar que el jugador que ha cometido la Falta sea expulsado.
- Puede hacer que el jugador intente quejarse al árbitro, en cuyo caso Ranulf solucionará la discusión usando su hacha. Debe hacerse una tirada de armadura contra el jugador, aplicando un modificador de +2 al resultado:
 - Si el resultado es mayor que el atributo Armadura del jugador, queda Tumbado boca arriba y debe hacerse una tirada de heridas contra él, pero no es expulsado y no se produce un Cambio de turno.
 - Si el resultado es igual o menor que el atributo Armadura del jugador, el ataque no tiene efecto, pero el jugador es expulsado y se produce un Cambio de turno.

"¡NO ESTOY PARA DISCUTIR!"

Si Ranulf es contratado para el partido, incluso si acaba no participando porque ambos equipos lo han contratado, ningún entrenador puede Protestar al árbitro. Incluso los entrenadores más broncas sienten un respeto absoluto por él.

O-I ARBITRO POCO IMPARCIAL: THORON KORENSSON

120 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO"

Uno de los árbitros que lleva más tiempo en servicio es Korensson de Zorn Uzkul, uno de los aprendices originales de Roze-EI, que a día de hoy se sigue manteniendo escrupulosamente actualizado en cuanto a las reglas, y que es famoso por no equivocarse jamás en ninguna decisión. Más de un entrenador ha intentado discutir con él a lo largo de los años, solo para encontrarse con un silencio granítico y una mirada de furia que podría fundir el gromril. La enorme figura de Korensson impone un respeto instantáneo tanto a los jugadores como a los aficionados.

DISCIPLINA ESTRICTA

Korensson es famoso por aplicar una estricta disciplina en la cancha; y cuando alguien cuestiona sus decisiones, le responde con penalizaciones aún más duras. Si un jugador del equipo oponente comete una Falta y no saca un doble ni en la tirada de armadura ni en la de heridas, tira 1D6:

- Con un 4+, Korensson ha visto la infracción.
- De 1 a 3, el infractor logra evitar la atención del árbitro.

Una vez Korensson haya visto la Falta por este sistema (y solo por este sistema), el jugador que la ha cometido es expulsado de inmediato. Cuando un jugador es expulsado de este modo, su entrenador no puede usar un Soborno pero puede intentar Protestar al árbitro. No obstante, si saca un 1 en la tabla de Protestas al árbitro, Korensson no solo expulsa al entrenador y al jugador infractor, sino que también expulsa a otro jugador aleatorio del equipo oponente que esté en el terreno de juego.

"¡SIÉNTENSE Y CÁLENSE!"

Siempre que se saque un resultado de Árbitro intimidado en la tabla de Patada Inicial, vuelve a tirar. Hace falta una hinchada particularmente enloquecida para atreverse con Korensson.



0-1 ARBITRO POCO IMPARCIAL: JORM THE OGRE

**120 000 M. O. (80 000 M. O. PARA EQUIPOS
CON "SOBORNOS Y CORRUPCIÓN"), DISPONIBLE
PARA CUALQUIER EQUIPO**

Hace varias temporadas, la Sociedad contra la Estereotipación de los Ogres lanzó una campaña de carteles, buzoneo e incluso anuncios en Cabalvisión durante los descansos de los partidos, buscando desterrar el cliché de que los Ogres son criaturas sin mente. Su campeón era un Ogre llamado Jorm, que había entrado en el programa de Entrenamiento GLAR con la esperanza de convertirse en árbitro profesional. Aprobó con nota alta aunque, visto en retrospectiva, fue más por una cuestión de imagen y politiquero que por su talento para esa profesión (de hecho, Jorm es la prueba viviente de que el cliché sobre los Ogres es completamente cierto). Con el tiempo se ha hecho famoso por su odio ciego hacia los tramposos y su método directo y expeditivo de tratarlos. A menudo, esta forma de actuar se hace extensiva a los aficionados demasiado excitados, y a Jorm no le queda más remedio que lanzarse a las gradas para poner orden.

¡A JORM NO LE GUSTAN LOS TRAMPOSOS!

Jorm siempre está vigilando para detectar el juego sucio, y es raro que se le escape. Si un jugador del equipo oponente comete una Falta y no saca un doble ni en la tirada de armadura ni en la de heridas, tira 1D6:

- Con un 4+, Jorm ha visto la infracción y se arremanga para impartir su versión de justicia.
- De 1 a 3, el infractor logra evitar la atención del árbitro.

Una vez Jorm haya visto la Falta por este sistema (y solo por este sistema), el jugador que la ha cometido es Derribado de inmediato. En tal caso, puedes aplicar un modificador de +1 a la posterior tirada de armadura o de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

"¡A CALLAR, FANÁTICOS!"

Siempre que se saque un resultado de Árbitro intimidado en la tabla de Patada Inicial, los efectos normales se ignoran – en lugar de eso, Jorm es presa de un ataque de furia y empieza a repartir estopa por las gradas para dar una lección a todos esos hinchas alborotadores, con lo que ambos equipos reducen en -1 su Factor de hinchas para ese partido.

0-1 ARBITRO POCO IMPARCIAL: EL TRIPLETE PIESRODANTES: BUNGO, FILIBERT Y JEPH

**80 000 M. O. (40 000 M. O. PARA EQUIPOS CON
LA REGLA ESPECIAL "COPA DEDAL HALFLING"),
DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO**

En un partido de Blood Bowl suele haber bastantes árbitros, entre los que vigilan las líneas de banda, los que llevan el marcador y el control del tiempo de juego, etc. pero por lo general solo hay un árbitro principal. Una excepción notable a esto son el Triplete Piesrodantes, un trío de hermanos Halflings que trabajan juntos para arbitrar... en teoría. En la práctica, son un desastre total: pelean entre ellos, se contradicen incluso en las decisiones más obvias, y a menudo incluso entorpecen el desarrollo del juego metiéndose en medio. Jeph es el peor de los tres, uno de los árbitros más incompetentes de todos los tiempos, culpable de haber herido accidentalmente a numerosos jugadores a lo largo de su carrera.

INCOMPETENCIA FLAGRANTE

El Triplete Piesrodantes a menudo se siente tentado por dejarse sobornar, pero les acaban traicionando los nervios. Si un jugador del equipo oponente comete una Falta y no saca un doble ni en la tirada de armadura ni en la de heridas, tira 1D6:

- Con un 5+, el jugador que ha cometido la Falta es expulsado, exactamente igual que si hubiese sacado un doble (con lo cual, el entrenador oponente puede usar un Soborno si tiene alguno disponible y/o intentar Protestar al árbitro).
- De 2 a 4, Bungo, Filibert y Jeph se ponen a reñir entre ellos y se pierden la Falta.
- Con un 1, en cambio, se equivocan y expulsan al jugador que ha sufrido la Falta, exactamente igual que si la hubiese cometido él y hubiese sacado un doble!

"LOS JUGADORES INTELIGENTES SIGUEN LAS REGLAS"

Al inicio de cada entrada, una vez que ambos equipos hayan sido desplegados pero antes de la Patada Inicial, tira 1D6. Con un resultado de 6, un jugador aleatorio del equipo oponente que no esté Marcado se enreda en una disputa absurda con el Triplete respecto a su indumentaria. Para representar el tiempo que el jugador pierde discutiendo, es colocado de inmediato Tumbado boca arriba y queda Aturdido.

"NO PARECEN MUY CONTENTOS"

Siempre que se saque un resultado de Árbitro intimidado en la tabla de Patada Inicial, el Triplete Piesrodantes decide poner pies en polvorosa y ya no tomará parte en el resto del partido. Además, ambos equipos obtienen un Soborno de manera normal.

OTROS INCENTIVOS

A demás de poderosos magos, árbitros de gran notoriedad y miembros especializados del cuadro técnico, los equipos de Blood Bowl suelen emplear una gran variedad de otros métodos para lograr cualquier tipo de ventaja en la cancha, desde fuertes bebedizos con los que aumentar las ganas de gresca de sus jugadores hasta catapultas que lanzan proyectiles de una punta a otra del terreno de juego, no parece haber límites para el ingenio que muestran aquellos equipos que se niegan a aceptar el rol de comparsas en los partidos importantes.

INCENTIVOS EN PARTIDOS DE LIGA

Tal como se describe en el reglamento de *Blood Bowl*, durante la Secuencia anterior a un partido de liga, cada equipo puede gastar monedas de oro de su Tesorería y/o su dinero en efectivo para adquirir cualquiera de los incentivos que tenga disponibles, anotándolos a continuación en su hoja de registro de partidos.

INCENTIVOS EN PARTIDOS DE EXHIBICION

Quando se crea un equipo para jugar un partido de exhibición, puedes gastar tanto o tan poco como quieras de tu presupuesto en incentivos, siempre y cuando el equipo conste de un mínimo de 11 jugadores, sin incluir incentivos de Jugadores Estrella. Si estás creando un equipo para partidos de exhibición en un evento o torneo, presta atención al pack de reglas específicas que te proporcionen, pues es común que no todos los incentivos estén permitidos y/o que los organizadores hayan incluido sus propios incentivos especiales.

Si dos entrenadores van a crear equipos para jugar un partido de exhibición entre ellos, antes deberían dedicar un rato a debatir acerca de los incentivos, por si hay algunos que quieran incluir de todas todas, u otros que preferían dejar fuera.

0-1 TAMBORILERO DEL ¡WAAAGH!

50 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "REYERTA EN LAS YERMAS"

Los Orcs viven para luchar, y una de sus tradiciones es marchar a la batalla siguiendo el sonido de amenazadores tambores de guerra. Esto no solo les ayuda a moverse en la dirección correcta sino que suele resultar aterrador para sus enemigos. Varios equipos de Blood Bowl han empezado a utilizar la misma idea, esperando replicar ese efecto.

Al inicio de cada entrada, tras haber resuelto el evento de la patada Inicial pero antes de que el balón aterrice, tira 3D6. Por cada resultado de 4+, un jugador del equipo oponente puede ser empujado una casilla hacia su propia Zona de Anotación, exactamente igual que si se hubiera aplicado contra él un resultado de Empujón en una tirada de los dados de placaje. Un mismo jugador puede ser empujado más de una vez debido a este incentivo.

0-3 NURGLINGS BRINCANTES

30 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "ELEGIDOS DE NURGLE"

Es común que los seguidores de Nurgle vayan acompañados de enjambres de Nurglings, pequeñas representaciones daemónicas del propio Nurgle que se proyectan en el reino mortal en gran número allí donde hay seguidores del Padre de la Plaga; como por ejemplo, en los estadios de Blood Bowl en los que juegan equipos de Nurgle. Las travesuras de estos bicharracos son muy atractivas para los aficionados, que se deleitan con sus despliegues de comedia involuntaria al intentar interferir con los árbitros y los jugadores del equipo rival.

Al inicio del partido, un equipo puede aumentar en +1 su Factor de hinchas y su número de animadoras por cada enjambre de Nurglings Brincantes que haya adquirido.



0-1 BATERRUNAS DWARFEN

50 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO" O "SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO"

Los Baterrunas son lo más parecido que tienen los Dwarfen a lanzadores de hechizos. No obstante, la magia enana no tiene nada que ver con tipos en túnica y ataviados con sombreros de punta agitando las manos mientras dicen "Abracadabra" – los Baterrunas trabajan con el yunque y el martillo, encajando runas encantadas en las armaduras de los jugadores en los descansos entre las entradas de los partidos.

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 tenga el rasgo Solitario (X+). A continuación, elige una de las runas que se listan más abajo y tira 1D6:

- Con un 4+, la runa funciona, pero no puedes intentar usar de nuevo al Baterrunas al inicio de ninguna entrada posterior.
- Con un 2 o 3, la runa no funciona, pero puedes intentar usar de nuevo al Baterrunas al inicio de cualquier otra entrada posterior.
- Con un 1, la runa no funciona, y no puedes intentar usar de nuevo al Baterrunas al inicio de ninguna entrada posterior.

RUNAS DWARFEN

Runa de poder	Hasta el final de esta entrada, el jugador elegido gana la habilidad Golpe mortífero (+1).
Runa de furia	Hasta el final de esta entrada, el jugador elegido gana las habilidades Agallas y Furia.
Runa de velocidad	Hasta el final de esta entrada, el jugador elegido gana las habilidades Esprintar y Pies firmes.
Runa de hierro	Hasta el final de esta entrada, el atributo Armadura del jugador elegido aumenta en 1 (hasta un máximo de 11+) y gana la habilidad Mantenerse firme.
Runa de impacto	Hasta el final de esta entrada, el jugador elegido gana las habilidades Imparable y Cuernos.

0-1 ESTOFADO HALFLING

80 000 M. O. (60 000 M. O. PARA EQUIPOS CON LA REGLA ESPECIAL "COPA DEDAL HALFLING"), DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LAS REGLAS ESPECIALES "COPA DEDAL HALFLING" O "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO"

Antaño una medida desesperada, el Estofado Halfling se ha convertido en un pilar táctico de las milicias de esta raza. Como su nombre indica, se trata de una olla de estofado, cocido o sopa hirviendo, que se lanza contra el enemigo mediante una especie de primitiva catapulta de madera. Quedar embadurnado por el contenido del perolo suele ser un engorro, pero ser impactado por el recipiente en sí puede tener efectos mucho más letales.

Un Estofado Halfling puede ser utilizado una vez por partido, inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del equipo oponente. Elige una casilla cualquiera del terreno de juego contra la que catapultar la olla de estofado y tira 1D6:

- Con un 6, el disparo impacta en el blanco.
- De 2 a 5, el disparo falla el blanco – se desvía 1D3 casillas en una dirección que debe determinarse tirando 1D8 y consultando la Plantilla de dirección aleatoria.
- Con un 1, algo ha salido horriblemente mal y la olla revienta contra el banquillo del equipo que la estaba lanzando. 1D3 jugadores aleatorios de la zona de Reservas quedan inmediatamente Inconscientes y son movidos a la zona de Inconscientes de su banquillo.

Un jugador que se encuentre en la casilla en la que caiga el Estofado halfling resulta impactado automáticamente. Si el jugador estaba en pie, es Derribado. Si estaba Tumbado boca arriba o Aturdido, se hace igualmente una tirada de armadura contra él. En ambos casos puedes aplicar un modificador de +2 a la tirada de armadura o a la posterior tirada de heridas. Dicho modificador puede decidir aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

Además, tira 1D6 por cada jugador (del equipo que sea) que haya en pie en una casillas adyacente a la casilla donde ha impactado el Estofado Halfling:

- Con un 4+, el jugador queda bañado en el estofado que salpica de la olla.
- De 1 a 3, el jugador logra esquivar el estofado.

Un jugador en pie que quede bañado en el estofado es colocado Tumbado boca arriba.





0-1 MAESTRO DE BALISTICA

40 000 M. O. (30 000 M. O. PARA LOS EQUIPOS CON LA REGLA ESPECIAL "COPA DEDAL HALFLING"), DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO CON LAS REGLAS ESPECIALES "COPA DEDAL HALFLING" O "CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO"

El Imperio, el mayor reino humano del Viejo Mundo, tiene una larga historia de invenciones maravillosas, de maestros armeros e ingenieros que crean fabulosos ejemplos de su arte e ingenio. Los ejércitos del Emperador incluyen enormes batallones de piezas artilleras, y las escuelas de artillería de los diversos estados y las provincias producen un gran número de expertos en balística. Un pasatiempo popular entre estos académicos perpetuamente cubiertos de hollín es el estudio del arte de lanzar el balón en Blood Bowl, y muchos de ellos afirman que serían capaces de mejorar el juego de pase de cualquier equipo mediante la aplicación minuciosa de principios científicos. A la hora de la verdad, no obstante, la efectividad de sus resultados varía bastante...

Durante el Paso 2 de cada Secuencia de inicio de entrada, el Maestro de balística puede intentar aconsejar al pateador. Tras colocar el balón pero antes de tirar para desviarlo, tira 1D3 en la tabla siguiente:

MAESTRO DE BALISTICA

1D3 RESULTADO

- 1 **Falta de entendimiento:** El pateador no ha entendido las instrucciones, y la patada inicial se desvía de manera normal.
- 2 **Interesante teoría...** El maestro de balística se entretiene demasiado en explicaciones teóricas y se le acaba el tiempo antes de que suene el pitido para iniciar la entrada. La distancia de desvío del balón se reduce en una casilla, de 1D6 a 1D6-1 (lo que significa que si se saca un 1 el balón no se desviará en absoluto).
- 3 **Aplicación práctica exitosa:** ¡Por Nuffle, el pateador LO HA ENTENDIDO! Tras hacer las tiradas para desviar el balón, el entrenador del equipo pateador puede elegir modificar el resultado o bien del D6 o bien del D8 en +1 o +2, o en -1 o -2, hasta un mínimo de 1, y un máximo de 6 (para el D6) o de 8 (para el D8).



LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTAleta

No sé vosotros, pero jamás he llegado a ver un jugador Goblin famoso. No digo que no existan, digo que yo no soporto mirarlos...



0-3 BOTELLAS DE BREBAJE INTOXICANTE 40 000 M. O. CADA UNA, DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO DE NIVEL 3

A los Halflings les gusta tomarse una buena pinta casi tanto como zamparse una buena comida, así que no es de extrañar que hayan convertido la elaboración de cervezas y licores en un gran negocio. Muchas de esas bebidas alcohólicas son particularmente fuertes y tienden a sacar a relucir el espíritu más peleón de tan diminutos seres. Por tanto, es común que los entrenadores de los equipos de jugadores pequeños pongan a su alcance en el banquillo unas cuantas botellas antes de la Patada Inicial. ¡Los efectos pueden llegar a ser bastante extremos!

Al inicio de una entrada, después de que ambos equipos se hayan desplegado pero antes de la patada inicial (entre el Paso 1 y el Paso 2), selecciona 1D3 jugadores aleatorios con el rasgo Escurridizo que estén sobre el terreno de juego. Durante el resto de esa entrada, dichos jugadores ganan las habilidades Agallas y Furia, y el rasgo realmente estúpido (4+).

0-1 MASCOTA DEL EQUIPO 30 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

En algunas regiones, las mascotas de los equipos son increíblemente populares. Los aficionados se deleitan en verlas saltar al campo junto a su querido once inicial, a menudo ataviadas con un vestuario de lo más divertido, y dando rienda suelta a sus habilidades de animación mediante estrafalarios bailes e hilarantes números cómicos. Sus espectáculos desde la banda divierten tanto a los hinchas como a los propios jugadores, y se considera que son un talismán de la suerte.

En otras regiones, en cambio, estos despliegues de idiotez desenfrenada son vistos con desagrado.

Un equipo que incluya una Mascota del equipo gana una Segunda oportunidad adicional (deberías colocar una miniatura que la represente adecuadamente en tu marcador de segundas oportunidades). No obstante, para poder usar la segunda oportunidad que proporciona la Mascota del equipo antes debes tirar 1D6:

- De 1 a 4, la mascota del equipo demuestra ser inefectiva y se retira a los vestuarios entre los abucheos y la lluvia de restos de comida y vasos vacíos que le cae desde las gradas. La Segunda oportunidad de la Mascota del equipo no puede usarse durante esa mitad del partido, aunque puedes usar en su lugar una segunda oportunidad de manera normal.
- Con un 5+, la segunda oportunidad de la Mascota del equipo puede ser usada, como una segunda oportunidad normal.



0-1 UNGUENTO MEDICINAL 60 000 M. O., DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

Perder jugadores a mitad de un partido debido a las lesiones es ley de vida en Blood Bowl, pero puede suponer un problema grave para cualquier equipo. No hay límite a las argucias que un entrenador pondrá en práctica para mantener a sus jugadores en activo, desde hacerles friegas con baba entumecedora de Gélido para calmarles el dolor, hasta obligarles a comer setas zombroloko para simplemente ignorarlo, se ha intentado todo, y lo bueno es que en Blood Bowl casi todo ello es legal! Cierto, a veces un jugador con una pierna herida puede acabar perdiéndola, pero es un riesgo que la mayoría de entrenadores están dispuestos a correr (al fin y al cabo, no es su pierna...).

Si un jugador de tu equipo es retirado del juego tras sufrir un resultado de 10-12, Herida grave en la tabla de Lesiones después de que todos los intentos de curarlo hayan fallado, puedes usar este incentivo. El jugador es inmediatamente retirado de la zona de Lesionados de tu banquillo y colocado en la zona de Reservas, tras aplicársele generosas dosis de un extraño unguento de olor sospechoso. Sin embargo, al final del partido el resultado de 10-12, Herida grave obtenido en la tabla de Lesiones se aplicará de manera normal.

0-1 APUESTA AUTORIZADA COSTE VARIABLE, DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

Las apuestas de Blood Bowl son un pasatiempo tremendamente popular. La mayoría tienen lugar entre los aficionados y los jugadores, pero incluso los dueños de los equipos y los entrenadores las practican de vez en cuando. Hay quien dice que permitir apostar a los jugadores y entrenadores podría provocar que se adulteren los resultados de los partidos, pero estas protestas sin sentido suelen caer en saco roto, y más teniendo en cuenta que muchos entrenadores incluyen sus gastos de apuestas en las tarifas que les cobran a los estadios por jugar.

Tras el Paso 4, pero antes del Paso 5 de la Secuencia anterior al partido, puedes hacer una apuesta de entre 10 000 y 100 000 M. O. a que tu equipo va a ganar el partido. Simplemente, informa a tu oponente de que has hecho una apuesta, y de cuánto dinero has invertido en ella. En caso de que tu equipo acabe siendo el vencedor, durante el paso 1 de la Secuencia posterior al partido recibirás el doble de lo que apostaste (por ejemplo, si apostaste 20 000 M. O. a que tu equipo ganaría el partido, te llevarás 40 000 M. O.).

En cambio, si tu equipo pierde el partido, pierdes todo lo que apostaste (iese es el riesgo de las apuestas!).



BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★

AUTÓNOMOS ASOMBROSOS

Por cada jugador protegido por la seguridad que aporta un equipo, hay docenas de jugadores libres dispuestos a vestir los colores de quienquiera que les pague. Muchos jugadores competentes y hábiles prefieren la vida de un mercenario autónomo a las estrictas reglas y normativas impuestas sobre los jugadores en contratos permanentes. Otros, incluyendo algunas de las mayores estrellas del deporte, prefieren ofrecer sus servicios partido a partido, lo que les permite elegir para qué equipos juegan y poner sus propias tarifas, a menudo sin la molestia de negociar contratos y sueldos.



REGLAS EXPANDIDAS PARA JUGADORES MERCENARIOS

Las reglas que se presentan aquí son una expansión de las reglas para incentivos de Jugadores Mercenarios incluidos en el reglamento de *Blood Bowl*. A discreción de los comisarios de liga u organizadores de eventos, se pueden usar estas reglas en su lugar, en cuyo caso sustituyen las que figuran en el reglamento de *Blood Bowl*. Si se usan estas reglas:

- El número total de mercenarios disponibles se reduce de ilimitado a un máximo de 3.
- El número de cada tipo concreto de mercenario disponible para un equipo se detalla en las páginas siguientes.
- No se usan las reglas de mercenarios en el reglamento de *Blood Bowl*, sino que son sustituidas por las reglas siguientes.

Estas reglas están diseñadas para dar a los entrenadores una enorme libertad a la hora de crear jugadores mercenarios para sus equipos, lo que les permite crear un jugador adecuado a casi cualquier situación. Además, los comisarios de liga y organizadores de eventos pueden usar estas reglas para crear Jugadores estrella únicos para su liga o evento. Esto ha sido siempre un añadido muy popular en ligas y eventos de *Blood Bowl* de todo el mundo, y estas reglas facilitan más que nunca asignar el coste correcto a esos jugadores tan únicos.

0-3 JUGADORES MERCENARIOS

PRECIO Y CANTIDAD VARIABLE, PARA CUALQUIER EQUIPO

En una liga, cualquier equipo puede comprar incentivos de jugadores mercenarios durante la secuencia previa al partido. El número que puede adquirirse depende de su tipo, como se describe en las siguientes páginas. Al adquirir un jugador mercenario, se obtienen sus servicios durante un solo partido. El mercenario no se añade a la Hoja de plantilla, pero su perfil de jugador debe anotarse para que ambos entrenadores puedan consultarlo. Si quieres, se puede poner nombre e incluso historia a los jugadores mercenarios, creando así un personaje propio que puede ficharse de nuevo en partidos futuros.

Los jugadores mercenarios nunca ganan Puntos de Estrellato ni pueden ser nombrados MJP, y no obtienen mejoras salvo aquellas adquiridas al crearlos. A menos que el Comisario de Liga diga lo contrario, los resultados de la tabla de Lesiones que se obtengan contra un jugador mercenario se ignoran tras el partido; como los Jugadores Estrella, se da por hecho que disponen de personal médico propio.

En partidos de exhibición, los jugadores mercenarios, como cualquier otro incentivo, pueden adquirirse al crear el equipo, como se describe en el reglamento de *Blood Bowl*.

Los jugadores mercenarios no pueden hacer aumentar el número de jugadores de un equipo por encima de 16; no obstante, en partidos de liga, los jugadores que se pierdan un partido debido a una Lesión no cuentan para estos límites, por lo que no se tienen en cuenta a la hora de adquirir jugadores mercenarios.

CÓMO CREAR UN MERCENARIO

Para crear un jugador mercenario, lo primero que hay que hacer es decidir el tipo. Hay cinco tipos generales de jugador mercenario entre los que elegir: Eскурridizos excepcionales, Líneas legendarios, Defensores demolidores, Atletas asombrosos o Grandullones gloriosos. Cada tipo tiene un perfil que incluye una selección de Habilidades y Rasgos, y un precio de contratación base en monedas de oro.

A este perfil tienes la opción de añadirle ciertas Habilidades o Rasgos, o aumentarle atributos. La mayoría de esos añadidos aumentan el precio de contratación base del mercenario, pero algunos pueden reducirlo. ¡Eso significa que tienes la oportunidad de crear el mercenario perfecto a un precio acorde, o de crear un mercenario que viene con unos pocos defectos y un buen descuento!

Cabe destacar que algunas de estas opciones no están disponibles para todos los equipos. Por ejemplo, un Escurridizo excepcional puede adquirir los rasgos Arma secreta y Bombardero, pero solo si es fichado por un equipo que tenga una o más de las reglas especiales "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga del Fin del Mundo".

Una vez creado tu mercenario, tienes que anotar su perfil y su precio de contratación. ¡Con suerte, tu equipo dispondrá de fondos para pagar tu creación!



0-2 JUGADORES MERCENARIOS ESCURRIDIZOS EXCEPCIONALES

30 000 MONEDAS DE ORO MÁS OPCIONES,
PARA CUALQUIER EQUIPO



De todos los habitantes del Viejo Mundo, hay pocos que puedan subir tanto la moral del equipo contrario como los Halflings o los Goblins. Estos jugadores diminutos carecen de la altura, el peso y la fuerza física de, por ejemplo, los Humans o los Orcs y, aunque a menudo exhiben una agilidad comparable a la de un Elf, no tienen la destreza y velocidad necesarias para sacarle provecho en el campo de Blood Bowl.

Pero pasan los años y nunca hay escasez de jugadores de Blood Bowl Goblins y Halflings. Miembros de ambas razas saltan al sagrado terreno de juego de Nuffle en cifras incontables buscando gloria y fama, soñando con alcanzar el estrellato y, en el proceso, librarse de los prejuicios que a menudo acompañan su corta estatura. Por desgracia, para la mayoría de estos jóvenes aspirantes, su aventura deportiva es también corta, y muchas veces acaba en una defunción prematura.

Pero por cada centenar de Escurridizos (el apodo que las razas grandes han dado a estos diminutos soñadores) cuya carrera termina en una muerte espectacular, hay uno o dos que sobreviven lo suficiente como para alcanzar, al menos en parte, el éxito al que aspiraban.

CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Aunque varios jugadores famosos trabajan por libre, y vestirían los colores de cualquier equipo por el precio adecuado, no es tampoco raro que pasen temporadas enteras con un único equipo. Griff y Zug, por ejemplo, suelen alternar una temporada con los Reavers y una como autónomos, aunque a veces combinan ambas cosas.

Con el tiempo, esos jugadores no crecen físicamente, pero sí lo hacen su destreza y experiencia. No es raro que muchos de esos veteranos jugadores Escurridizos se ganen la vida como mercenarios, ofreciendo sus servicios únicos al mejor postor y labrándose una leyenda propia.

Muchos de esos jugadores Escurridizos buscan alguna ventaja en los partidos, un extra que no solo mejore su rendimiento, isino que les ayude a seguir vivos ante los intentos rivales de jubilarlos! Por tanto, no es raro ver Escurridizos excepcionales equipados con toda clase de artilugios y armas secretas: desde zancos hasta motosierras, pogos saltarines y bombas, ilos Escurridizos han probado de todo! Con esos ingenios arteros, estos jugadores aumentan considerablemente su valía para posibles contratantes, pues ver a un Halfling armado con una motosierra o un Goblin brincando por el campo sobre un palo con muelles es tan hilarante que la mayoría de árbitros lo dejarán pasar, valorando antes el entretenimiento del público que nimiedades como hacer cumplir las reglas (al menos durante un par de entradas). Además, tan ridículo espectáculo a menudo resulta una distracción peligrosa para el equipo rival, ihasta el punto que algún que otro jugador ha muerto literalmente de risa al ver un Goblin blindado y armado hasta los dientes venir a por él con expresión decidida!

ESCURRIDIZO EXCEPCIONAL



MV	FU	AG	PS	AR
5	2	3+	4+	6+

Habilidades y Rasgos

Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala, Solitario (4+)

OPCIONES

Un Esgurrizado excepcional debe elegir por lo menos una opción de una o más de las siguientes listas:

HABILIDADES ADICIONALES

Un Esgurrizado excepcional puede adquirir:

- Una única habilidad de Agilidad adicional por +10 000 monedas de oro.
- Dos o más habilidades de Agilidad adicionales por +20 000 monedas de oro cada una.
- Una única habilidad General* adicional por +40 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Pase adicional por +20 000 monedas de oro.
- Una única Mutación por +30 000 monedas de oro.

*Un Esgurrizado excepcional no puede adquirir la habilidad Jugar sucio (+1).

OPCIONES DE ATRIBUTOS

Un Esgurrizado excepcional puede aumentar o reducir cualquier atributo en un máximo de 2 puntos:

- Aumentar el MV en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar la AG en 1 por +40 000 monedas de oro.
- Aumentar el PS en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar la AR en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Puedes reducir cualquier atributo en 1 por -10 000 monedas de oro (hasta un mínimo de 30 000 monedas de oro).



PAQUETES DE RASGOS

Adicionalmente, un Esgurrizado excepcional puede intercambiar el rasgo Humanoide bala por un único conjunto de mejoras de esta lista:

- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+1), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +50 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+2), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +80 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling" o "Reyerta en las Yermas").
- Adquirir los rasgos Arma secreta y Bombardero por +40 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga del Fin del Mundo").
- Adquirir los rasgos Apuñalar y Arma secreta por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Superliga del Fin del Mundo" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir el rasgo Pogo saltarán por +50 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Bola con cadena y Sin manos y +3FU, pero reducir el MV en 2 y perder la habilidad Esquivar por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo" o "Reyerta en las Yermas").
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Motosierra y Sin manos, pero perder la habilidad Esquivar por +40 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "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" o "Superliga Lustriana").

0-2 JUGADORES MERCENARIOS LÍNEAS LEGENDARIOS

50 000 MONEDAS DE ORO MÁS OPCIONES,
PARA CUALQUIER EQUIPO



Hay jugadores de Blood Bowl de todas formas y tamaños, con un gran abanico de talentos. En la mayoría de casos, aquellos que exhiben una capacidad atlética excepcional en un aspecto concreto del juego, ya sea el pase, el placaje, la carrera o la recepción, se acaban convirtiendo en los Jugadores estrella más famosos, adorados y solicitados. Los humildes líneas, que forman el pilar de cualquier equipo, suelen verse ignorados cuando los programas de Cabalvisión buscan jugadores que entrevistar o en los repartos de premios al final de temporada.

Es una injusticia, pues sin una base fuerte de líneas eficaces, ningún equipo llega lejos. No importa cuán competente es el lanzador, cuán aguerrido el blitzer, cuán veloz el corredor o cuán ágil el receptor si los humildes líneas fracasan en su misión de mantener a raya la ofensiva rival o abrir huecos en sus defensas.

Pero los sufridos líneas siguen viéndose ignorados por entrenadores, propietarios de equipos y patrocinadores. Por consiguiente, no pocos jugadores con talento deciden ir por libre, y ofrecer sus valiosos servicios a esos entrenadores que saben ver su valía y están dispuestos a pagar bien por gente competente en la línea de placajes

iniciales. De entrada, eso puede parecer imprudente; ¿qué línea renunciaría a la seguridad de un empleo regular como jugador de Blood Bowl a favor de la incerteza de la vida mercenaria? ¡Probablemente no les lluevan ofertas!

Pero si lo piensas bien, tienen mucho que ganar. La mayoría de jugadores profesionales de Blood Bowl están ligados por obligaciones contractuales de las que no es fácil librarse. En ese ambiente, los líneas no suelen cobrar lo que ellos creen que se merecen y, como ya se ha dicho, se les infravalora constantemente. Si combinamos eso con la obligación de tolerar a compañeros de equipo o entrenadores a los que en realidad aborrecen, es fácil ver el atractivo de ser un jugador empleado por cuenta propia. Quienes eligen la vida mercenaria sufren pocas de las dificultades que deben aguantar aquellos en el yugo de un contrato. Pueden irse cuando quieran, no deben fingir llevarse bien con nadie, ¡y además pueden cobrar lo que quieran! Al fin y al cabo, si un entrenador no acepta su precio, pueden hallar otro que sí lo haga.

La gran mayoría de estos jugadores mercenarios son veteranos curtidos y competentes. Conocen su trabajo y lo hacen bien, ya toque anclar la línea de placajes iniciales al defender, apoyar un intento de abrirse paso al atacar, o el clandestino arte de patear a un rival derribado cuando los árbitros no miran.

LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTAleta

Se puede conocer bien a un equipo si observas a qué se dedican entre temporadas. Los Reikland Reavers, por ejemplo, se entregan a tope a sus giras promocionales y firmas de libros; este mismo año, Griff ha lanzado su nueva autobiografía, ¡y las cifras iniciales indican que va a superar en ventas a las 22 anteriores!

LÍNEA LEGENDARIO



MV	FU	AG	PS	AR
6	3	3+	4+	9+

Habilidades y Rasgos Solitario (4+)

OPCIONES

Un Línea legendario debe elegir por lo menos una opción de una o más de las siguientes listas:

HABILIDADES ADICIONALES

Un Línea legendario puede adquirir:

- Una única habilidad General* adicional por +20 000 monedas de oro.
- Dos o más habilidades Generales* adicionales por 30 000 monedas de oro cada una.
- Una única habilidad de Agilidad adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Pase* adicional por +20 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Fuerza adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única Mutación por +30 000 monedas de oro.
- Dos o más Mutaciones adicionales por +40 000 monedas de oro cada una (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de...").

**Un Línea legendario no puede adquirir las habilidades Jugar sucio (+1) ni Líder.*

OPCIONES DE ATRIBUTOS

Un Línea legendario puede aumentar o reducir cualquier atributo en un máximo de 2 puntos:

- Aumentar el MV en 1 por +20 000 monedas de oro.
- Aumentar el PS en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar la AR en 1 por +20 000 monedas de oro.
- Puedes reducir cualquier atributo en 1 por -10 000 monedas de oro (hasta un mínimo de 50 000 monedas de oro).

PAQUETES DE RASGOS

Adicionalmente, un Línea legendario puede elegir un único conjunto de mejoras de esta lista:

- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+1), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +60 000 monedas de oro (disponible para cualquier equipo).
- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+2), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +90 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga del Fin del Mundo").
- Adquirir los rasgos Arma secreta y Bombardero por +40 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga del Fin del Mundo").
- Adquirir los rasgos Apuñalar y Arma secreta por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Liga de los Reinos Elves", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania", "Superliga del Fin del Mundo" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Motosierra y Sin manos por +60 000 monedas de oro (disponible para cualquier equipo).



0-1 JUGADORES MERCENARIOS DEFENSORES DEMOLEDORES

70 000 MONEDAS DE ORO MÁS OPCIONES,
PARA CUALQUIER EQUIPO



El Blood Bowl tiene fama de atraer a un gran número de individuos muy grandotes y violentos. Quizá demasiados, dirían algunos. ¿Pero acaso sorprende a nadie? Es natural que un Black Orc de dos metros y 135 kilos con afición por romper cráneos se vea atraído por un deporte sangriento en lugar de por una carrera en atención al cliente, por poner un ejemplo. ¡Es cierto que ambos campos profesionales proporcionan a un individuo desequilibrado abundantes oportunidades de saciar sus tendencias violentas y antisociales, pero una carrera como jugador de Blood Bowl aporta además mucho ejercicio saludable al aire libre!

La mayoría de equipos aspiran a fichar jugadores como esos, pues reconocen sus dones y aprecian la valía que aporta al campo un jugador grande, fuerte y de mecha corta. Ya sea para anclar la línea de placajes iniciales, custodiar las zonas laterales o quedarse atrás y machacar a los receptores y blitzers rivales que osen acercarse a la zona de anotación, siempre hay un hueco para que liberen décadas de furia reprimida en un único estallido de violencia, lo cual es visto de forma muy positiva... ¡hasta que el equipo rival también tiene ese mismo tipo de jugadores!

Muchos de estos jugadores son Humanos, que con abundante comida y ejercicio pueden alcanzar un tamaño imponente. Otros vienen de tribus del norte; poderosos campeones del Caos que han dedicado su vida al Blood Bowl en busca de la gloria o la condena eterna. También hay Orcs, tan grandes y brutales que destacan entre su violenta raza, y Black Orcs, unos bárbaros brutales y astutos de las Tierras Oscuras. Algunos pueden ser Dwarfs de las Montañas del Fin del Mundo, un pueblo conocido por su fuerza aunque no por su velocidad; y los hay que tienen orígenes más exóticos, como Saurus de Lustria, extraños constructos no muertos y criaturas aún más peculiares.

Curiosamente, muchos de esos jugadores se ven atraídos por la independencia del jugador mercenario. Muchos entendidos han teorizado que eso se debe a que la mayoría de equipos se sienten incómodos compartiendo vestuario con un psicópata violento. Esa teoría es fácil de refutar pues la mayoría de jugadores son psicópatas violentos, ¡por eso juegan a este deporte! En verdad, la mayoría de jugadores mercenarios tienen, en mayor o menor medida, dificultades para acatar la autoridad y disciplina implícitas al entrenar como parte de un equipo. En ese aspecto los Defensores demoleedores no son distintos a cualquier otro jugador mercenario: prefieren ser sus propios jefes, unirse a un equipo durante unos pocos partidos, pero irse antes que el estrés y el compromiso se vayan de las manos.

LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTAleta

Como ya sabéis, durante la huelga de jugadores del 2477, los Asgard Ravens decidieron arriesgarse y sacar al campo a su escuadra de animadoras contra los Lowdown Rats. ¡Se dice que las animadoras fueron tan violentas en el terreno de juego que, cuando el entrenador de los Ravens propuso que los jugadores negociasen su sueldo con ellas en su lugar, los jugadores de los Ravens abandonaron inmediatamente sus exigencias y desconvocaron la huelga!

DEFENSOR DEMOLEDOR



MV	FU	AG	PS	AR
4	4	4+	6+	9+

Habilidades y Rasgos

Solitario (4+)

OPCIONES

Un Defensor demoledor debe elegir por lo menos una opción de una o más de las siguientes listas:

HABILIDADES ADICIONALES

Un Defensor demoledor puede adquirir:

- Una única habilidad de Fuerza adicional por +30 000 monedas de oro.
- Dos o más habilidades de Fuerza adicionales por +40 000 monedas de oro cada una.
- Una única habilidad de Agilidad adicional por +40 000 monedas de oro.
- Una única habilidad General* adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Pase* adicional por +20 000 monedas de oro.
- Una única Mutación por +40 000 monedas de oro.

*Un Defensor demoledor no puede adquirir las habilidades Jugar sucio (+1) ni Líder.

OPCIONES DE ATRIBUTOS

Un Defensor demoledor puede aumentar o reducir cualquier atributo en un máximo de 2 puntos:

- Aumentar el MV en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar el MV en 2 por +50 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de..." o "Superliga Lustriana").
- Aumentar la AG en 1 por +50 000 monedas de oro.
- Aumentar la AR en 1 por +20 000 monedas de oro.
- Puedes reducir cualquier atributo en 1 por -10 000 monedas de oro (hasta un mínimo de 70 000 monedas de oro).

PAQUETES DE RASGOS

Adicionalmente, un Defensor demoledor puede elegir un único conjunto de mejoras de esta lista:

- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+1), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +70 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Elegidos de...", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir las habilidades Furtivo y Jugar sucio (+2), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +100 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de..." o "Reyerta en las Yermas").
- Adquirir la habilidad Golpe mortífero (+2), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Elegidos de...", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania", "Superliga del Fin del Mundo" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir los rasgos Apuñalar y Arma secreta por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania", "Superliga del Fin del Mundo" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Bola con cadena y Sin manos y +2FU, pero reducir el MV en 1 por +90 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga del Fin del Mundo").
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Motosierra y Sin manos por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de...").



0-2 JUGADORES MERCENARIOS ATLETAS ASOMBROSOS

70 000 MONEDAS DE ORO MÁS OPCIONES,
PARA CUALQUIER EQUIPO



A pesar de toda la violencia y brutalidad sobre el terreno de juego, las armas secretas, las faltas, las trampas, los sobornos y demás facetas de sangriento entretenimiento, el Blood Bowl es al fin y al cabo un deporte de habilidad y destreza. Ciertamente que los jugadores expertos en el simple arte de aplastar oponentes mediante fuerza bruta están muy solicitados y siempre pueden ganar un buen sueldo, pero consistentemente los más buscados son los que destacan en el componente atlético del deporte.

Los jugadores con talento siempre están muy buscados por la pericia que aportan a un equipo, y los más veteranos pueden exigir una remuneración impresionante por sus servicios. Ya sea la velocidad y agilidad de un corredor Elf, la puntería experta y el fuerte brazo de un lanzador Humans, o incluso la velada amenaza de un sigiloso y letal asesino, a los jugadores que ejemplifican la gracia y elegancia del Blood Bowl clásico tal y como se describe en los textos sagrados de Nuffle nunca les faltan ofertas de empleo.

Para la mayoría de ellos, eso supone un contrato estable con un equipo ya establecido, lo que aporta seguridad y la adoración de unos hinchas entusiastas. Practicar con un equipo durante meses, incluso años, aprendiendo a trabajar de forma coordinada

y compitiendo por los mayores premios y laureles deportivos en compañía de amigos y camaradas puede ser un gran aliciente para muchos. Para otros, todo eso es un bagaje emocional innecesario. Muchos jugadores de gran talento y capacidad natural no tardan en abandonar el trabajo regulado y se entregan gustosos a la vida de mercenario. Para ellos, vender sus habilidades excepcionales al mejor postor partido a partido es claramente mejor opción, y el que opine lo contrario es que no ha visto cuánto cobran.

Esta clase de implacable actitud mercenaria hacia el deporte en general y hacia la gloria deportiva en particular le sirve bien a muchos jugadores con talento. No se equivocan al pensar que nunca faltan equipos que buscan fichar un Atleta asombroso para uno o dos partidos importantes. Aunque la mayoría de entrenadores contratan mercenarios por su músculo, los más listos y astutos ahorran para invertir en un lanzador experto o corredor excepcional en el momento adecuado, conscientes de que la destreza que aportan puede ser la diferencia entre ganar y perder un partido clave, y que el rival no se esperará un súbito y dramático cambio de tácticas. A veces les sale el tiro por la culata; no es raro que las cosas no vayan bien al añadir al equipo un jugador cuyo estilo de juego es completamente distinto, pero lo habitual es que el talento que aportan a un partido esencial salga muy rentable.



ATLETA ASOMBROSO

MV	FU	AG	PS	AR
6	3	2+	3+	8+

Habilidades y Rasgos Solitario (4+)

OPCIONES

Un Atleta asombroso debe elegir por lo menos una opción de una o más de las siguientes listas:

HABILIDADES ADICIONALES

Un Atleta asombroso puede adquirir:

- Una única habilidad de Agilidad adicional por +30 000 monedas de oro.
- Dos o más habilidades de Agilidad adicionales por +40 000 monedas de oro cada una.
- Una única habilidad General adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Pase adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Fuerza* adicional por +50 000 monedas de oro.

*Un Atleta asombroso no puede adquirir las habilidades Defensa ni Golpe mortífero (+1).



OPCIONES DE ATRIBUTOS

A Atleta asombroso puede aumentar o reducir cualquier atributo en un máximo de 2 puntos:

- Aumentar el MV en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar el MV en 2 por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Liga de los Reinos Elves").
- Aumentar la AG en 1 por +50 000 monedas de oro.
- Aumentar la AG en 2 por +100 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Liga de los Reinos Elves").
- Aumentar el PS en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar el PS en 2 por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Liga de los Reinos Elves").
- Aumentar la AR en 1 por +40 000 monedas de oro.
- Puedes reducir cualquier atributo en 1 por -10 000 monedas de oro (hasta un mínimo de 70 000 monedas de oro).

OPCIONES DE MUTACIONES

Un Atleta asombroso puede adquirir una única Mutación de la siguiente lista (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de..."):

- Mano grande por +30 000 monedas de oro.
- Brazos adicionales por +20 000 monedas de oro.
- Dos cabezas por +30 000 monedas de oro.
- Piernas muy largas por +30 000 monedas de oro.

PAQUETES DE RASGOS

Adicionalmente, un Atleta asombroso puede elegir un único conjunto de mejoras de esta lista:

- Adquirir el rasgo Mirada hipnótica, pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling", "Elegidos de...", "Liga de los Reinos Elves", "Reto del Inframundo" o "Selectiva de Sylvania").
- Adquirir los rasgos Apuñalar y Arma secreta por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling", "Liga de los Reinos Elves", "Reto del Inframundo" o "Selectiva de Sylvania").



0-1 JUGADORES MERCENARIOS GRANDULLONES GLORIOSOS

130 000 MONEDAS DE ORO MÁS OPCIONES,
PARA CUALQUIER EQUIPO



Ya sean glotones Ogres, enloquecidos Minotaurs, simplones Trolls o salvajes Rat Ogres, los Grandullones son siempre jugadores muy populares. Los hinchas nunca se cansan de ver en acción a estos gigantes del deporte: ¡ya sea con demostraciones de fuerza como lanzar a jugadores pequeños hasta el otro lado del campo, o con achaques de violencia descerebrada contra amigos y enemigos, los Grandullones saben cómo entretener al público!

Lo que es aún mejor es que la gran mayoría de Grandullones son individuos increíblemente estúpidos. Muchos son famosos por confundirse incluso con las jugadas más simples y ensayadas, o por olvidar dónde están, por qué están ahí y qué ocurre a su alrededor. ¡La escala de meteduras de pata del Grandullón promedio no tiene fin! Ha habido ocasiones en que un Grandullón especialmente confuso y aturdido ha cedido el paso a un jugador rival de camino a la zona de anotación o, en más de una memorable (¡e hilarante desde la perspectiva del público!) ocasión, le ha entregado voluntariamente el balón a alguien del equipo contrario solo porque lo pidió educadamente.

Esas meteduras de pata son sin duda frustrantes para los entrenadores; ya es una tradición universal del

deporte que sus sufridos lamentos sean recibidos con vítores y aplausos desde las gradas. Pero no solo los entrenadores se sienten frustrados; no pocos hinchas acérrimos han sufrido la angustia de ver al Grandullón regular de su querido equipo desconectar del jaleo que sucede a su alrededor y quedar mirando al infinito, contemplando sin duda algún concepto filosófico mientras rebuscan en sus cavernosas cavidades nasales. Para los hinchas, sin embargo, esa frustración es pasajera, y suele ser sustituida por el placer de liberar frustraciones contra un hincha rival, castigando sus risas crueles con un furioso lanzamiento de envoltorios de comida, botellas, insultos o incluso puñetazos.

Esta dudosa fiabilidad ha hecho que muchos comentaristas cuestionen la lógica de incluir Grandullones en los equipos; ¿por qué querría un entrenador sensato someterse a la tortura de emplear un jugador que tan probablemente la fastidiará en un momento crítico? ¿Por qué pasar por el estrés y el desánimo de adiestrar siquiera a tal jugador? ¡La respuesta, sin embargo, es que cuando un Grandullón hace las cosas bien, el resultado es espectacular! La fuerza que aportan es innegable, la violencia de la que son capaces es terriblemente gratificante, y el miedo que infunden en el oponente es un recurso valiosísimo!

No es ninguna sorpresa que estén tan solicitados.

CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Viztrak Pigzit conserva aún el récord de Más árbitros muertos en un solo partido. Retch Gutheave de los Green Machine hizo un buen intento de quitarle el puesto en el 2491, ¡pero le frenó su insistencia en comerse todos los que mataba!



GRANDULLÓN GLORIOSO

MV	FU	AG	PS	AR
4	5	4+	5+	9+
Habilidades y Rasgos		Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)		

OPCIONES

Un Grandullón glorioso debe elegir por lo menos una opción de una o más de las siguientes listas:

HABILIDADES ADICIONALES

Un Grandullón glorioso puede adquirir:

- Una única habilidad de Fuerza adicional por +30 000 monedas de oro.
- Dos o más habilidades de Fuerza adicionales por +40 000 monedas de oro cada una.
- Una única habilidad General adicional por +40 000 monedas de oro.
- Una única habilidad de Pase* adicional por +30 000 monedas de oro.
- Una única Mutación por +40 000 monedas de oro.

*Un Grandullón glorioso no puede adquirir la habilidad Líder.

OPCIONES DE ATRIBUTOS

Un Grandullón glorioso puede aumentar o reducir cualquier atributo en un máximo de 2 puntos:

- Aumentar el MV en 1 por +20 000 monedas de oro.
- Aumentar el MV en 2 por +50 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga Lustriana").
- Aumentar la AG en 1 por +40 000 monedas de oro.
- Aumentar el PS en 1 por +30 000 monedas de oro.
- Aumentar el PS en 2 por +60 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Reto del Inframundo" o "Reyerta en las Yermas").
- Aumentar la AR en 1 por +20 000 monedas de oro.
- Puedes reducir cualquier atributo en 1 por -10 000 monedas de oro (hasta un mínimo de 130 000 monedas de oro).

PAQUETES DE RASGOS

Adicionalmente, un Grandullón glorioso puede intercambiar el rasgo Estúpido por un único conjunto de mejoras de esta lista:

- Adquirir los rasgos Proyectoil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración y Siempre hambriento, pero reducir la AG en 1 por -10 000 monedas de oro (disponible para cualquier equipo).
- Adquirir la habilidad Furia, el rasgo Ira descontrolada y la mutación Cuernos, pero perder el rasgo Lanzar compañero por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Copa Dedal Halfling", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga del Fin del Mundo").
- Adquirir la habilidad Furia, el rasgo Ferocidad animal y las mutaciones Garras y Cola prensil, pero perder el rasgo Lanzar compañero por +20 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas", "Selectiva de Sylvania" o "Superliga Lustriana").
- Adquirir la habilidad Golpe mortífero (+2), pero cambiar el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+) por +50 000 monedas de oro (disponible para cualquier equipo).
- Adquirir los rasgos Arma secreta, Bola con cadena, Realmente estúpido y Sin manos y +2FU, pero reducir el MV en 1 por +80 000 monedas de oro (solo disponible para equipos con la regla especial "Clásica del Viejo Mundo", "Elegidos de...", "Reto del Inframundo", "Reyerta en las Yermas" o "Superliga Lustriana").



BLOOD BOWL

• EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA •

UN ESFUERZO TITÁNICO... EL MÁS GRANDE DE LOS GRANDULLONES



Hace mucho tiempo, cuando la guerra era prioritaria frente al Blood Bowl y la destrucción gratuita en batalla ocupaba los corazones y las mentes de todos los mortales, vivió una raza conocida como los Titanes de los cielos. Como corresponde a un título tan grandioso, los Titanes de los cielos vivían en los picos más altos, construyendo sus salones y castillos en la cima del mundo. Seres solitarios, se reunían una vez al año para renovar su parentesco, lanzando y atrapando rocas en un concurso deportivo ¡que muchos creen arraigado en el culto a Nuffle!

LOS GIGANTES DEL JUEGO

Ya no quedan Titanes de los cielos. Su historia terminó en tragedia, ya que fueron consumidos, literalmente, por una gran migración de Ogres que huían de la destrucción de las tierras de sus tribus. Los pocos Titanes de los cielos que sobrevivieron se vieron forzados a formar pequeños grupos tribales que se dispersaron por el Viejo Mundo, y con el tiempo degeneraron en la raza de Giants que conocemos hoy. Históricamente, muchos Giants fueron mantenidos en cautiverio por las tribus de Ogres; los Tyrants más poderosos (como se hacen llamar los caciques de los Ogre) disfrutaban cazando Giants y luchando contra ellos hasta someterlos para demostrar su destreza. En tiempos menos ilustrados, estos cautivos eran apreciados por la destrucción que causaban en batalla. En años posteriores, gracias en parte a las estrictas regulaciones de la NAF en cuanto a la inclusión de Giants en los equipos de Blood Bowl, los Giants llegaron a ser vistos como demasiado caros para mantenerlos, debido en gran parte al daño que hacen a los estadios y al escandaloso gasto de equiparlos con las equipaciones oficiales. En consecuencia, la posesión de estas criaturas cayó en desgracia en la sociedad Ogre. Hasta que un famoso entrenador de ogros, conocido como Skorag Cartilagoroto, echó un vistazo a las antiguas estatuas de Titanes de los cielos.

En mosaicos que representaban los juegos de estos Titanes, Skorag vio una especie de Blood Bowl. Proclamando que Nuffie, a su vez un diente de las Grandes Fauces, deseaba que los Giants caminaran sobre el campo en mayor número, Skorag se puso a ello. Tras el colapso de la NAF en 2488, el único equipo conocido de Giants de la época, los Bifrost Berserkers, fueron invitados a jugar una serie de partidos amistosos contra los equipos de Ogres de la Liga Megamutilación de las Montañas de los Lamentos. Tristemente para los confiados Giants de Norsca, la invitación no era sino una argucia para atraer a los hábiles jugadores Giants a una trampa...

Acogidos por el entrenador Skorag y su equipo, los Tusk Peak Tyrants, los Bifrost Berserkers fueron invitados a un gran festín. Tristemente para los Giants, este festín era en realidad la tapadera de una astuta trampa. Bien alimentados y extremadamente borrachos, los Giants fueron atacados por Ogres de una docena de equipos. La lucha duró muchas horas, pero el resultado no pudo ser otro. En una sola noche, el equipo de los Bifrost Berserkers fue víctima de una adquisición corporativa hostil por parte de los Tusk Peak Tyrants.

Con un buen número de Giants cautivos "contratados", el entrenador Skorag disfrutó por primera vez con la formación de un equipo completo, esencialmente convocando a todos los Bifrost Berserkers a la vez para ver qué pasaba y si podía recrear la antigua gloria de los estos. Este experimento terminó en un desastre para el entrenador Skorag, ya que 11 Giants encadenados y torpes se apiñaron en el campo, todos bastante decididos a chafarle el plan a su entrenador a cada oportunidad, lo que resultó en un estadio aplastado y una estampida de Gnoblar en pánico! El entrenador Skorag se dio cuenta rápidamente de que, si bien los jugadores de los Berserkers se desenvolvían bien como equipo, lo hacían solo por voluntad propia y era poco probable que obedecieran a su nuevo propietario sin una seria recompensa financiera; un precio que Skorag no estaba dispuesto a pagar (tanto en sentido literal como figurado).

Al darse cuenta de que un solo gigante podía ser controlado por un equipo de Ogres, y tomando el ejemplo de muchos equipos Humans del oeste que alineaban a un Ogre como un "Grandullón", Skorag decidió probar la idea de contratar a sus jugadores Giants a otros equipos de Ogres por un precio considerable. Así se fundó el Emporio de los Giants de Cartilagorrot ("Ponemos "Grande" en las Grandes Ligas", como reza su eslogan publicitario).

Durante las siguientes temporadas, una avalancha de Giants saltó al campo como parte de la Liga Megamutilación de las Montañas de los Lamentos, e innumerables desafortunados jugadores escurridizos se convirtieron en elementos permanentes del astrogranito de muchos campos tras ser incrustados en él. Después de un largo período de litigio por las acusaciones de que un Giant un poco díscolo se había escapado con la heredera de una familia noble imperial, se prohibió a los Giants jugar regularmente por orden del GLAR.

Hoy en día, el Emporio de Giants de Cartilagoroto abastece a equipos con suficiente oro para contratar a un Giant, pero que carecen tanto de precaución como de escrúpulos. Mientras que el número de ligas o torneos que permiten a estos brutos es bastante bajo, el mercado de sus servicios en juegos de exhibición y grandes eventos es más lucrativo. Muchas celebraciones, fiestas sagradas y días festivos están marcados por un partido de Blood Bowl en el que uno (¡o ambos!) de los equipos incluye un jugador Giant, un formato especialmente apreciado por los aficionados del norte y las tribus de Ogres. Aunque es engorroso y está lejos de tener gran coordinación, la visión de un Giant aplastando jugadores y lanzando al portador del balón a las gradas es algo que pocas personas se perderán. Una cosa es segura: ¡el número de muertos será alto cuando un Giant salte al campo!

INCENTIVOS GIGANTES

Las siguientes páginas contienen las reglas para usar jugadores Giants en tus partidos de Blood Bowl. Los entrenadores deben tener en cuenta que estas reglas son totalmente opcionales. La posibilidad de incluirlos en una liga o torneo será decisión del Comisario de la liga u organizador del torneo, mientras que los entrenadores que deseen utilizar estas reglas en un partido de exhibición tan solo deberán decidirlo entre ellos.

0-1 JUGADOR MERCENARIO GIANT INCENTIVO

350,000 MONEDAS DE ORO, PARA CUALQUIER EQUIPO

A diferencia de otros jugadores, los Giants no son contratados como incorporaciones permanentes a un equipo. En su lugar, se añaden durante la secuencia previa al partido de la misma manera que otros jugadores mercenarios. Los Giants pueden ser usados junto con el incentivo de Jugador Mercenario del Reglamento de Blood Bowl, o los presentados previamente en este suplemento.

Un Giant tiene el siguiente perfil:

	MV	FU	AG	PS	AR
Giant	6	7	5+	5+	11+
Habilidades y rasgos	Abrirse paso, Estúpido, Golpe mortífero (+2), Imparable, Lanzar compañero, Mantenerse firme, Placaje múltiple, Siempre hambriento, Solitario (4+)				



REGLAS ESPECIALES

Los Giants son grandes. Más grandes que Ogres, Minotaurs, Trolls o cualquiera de los otros Grandullones que regularmente saltan al campo de Blood Bowl. Un Giant está sujeto a las siguientes reglas especiales:

TAMAÑO DE PEANA Y ZONA DE DEFENSA

A diferencia de otros jugadores, un Giant ocupa no una sino cuatro casillas del campo. Un Giant siempre ocupará cuatro casillas; cuando está En pie, cuando está Tumbado boca arriba y cuando está Aturdido.

Además, la dirección en la que un Giant está encarado es importante ya que, debido a su inmenso tamaño, la zona de defensa de un Giant no se extiende a todos los cuadrados adyacentes a los cuatro que ocupa. Como otros jugadores, la zona de ataque de un Gigante cubre ocho casillas; al frente y a los lados del Giant. La zona de defensa de un Giant no se extiende a las cuatro casillas directamente tras el Giant, como se muestra en el siguiente diagrama. El jugador que lo controle debe dejar claro a su oponente en qué dirección está encarado el Giant y dónde se encuentra su retaguardia.



Por último, si alguna de las cuatro casillas ocupadas por la base de un Giant es objeto de un efecto en juego (como un hechizo lanzado por un Mago o los efectos de una carta de Jugada Especial), se considera que el jugador sufre el efecto como cualquier otro jugador.

MOVIMIENTO

Cuando un Giant se mueve lo hace como cualquier otro jugador, moviendo un número de casillas igual a su Movimiento. Un Giant puede moverse hacia adelante, hacia atrás, hacia cualquier lado o en diagonal, siempre que no entre en una casilla ocupada por otro jugador En pie (de cualquier equipo).

Si alguna de las cuatro casillas que ocupa un Giant está en la zona de defensa de un jugador contrario, el Giant se considera Marcado por ese jugador y debe esquivar para salir de esa casilla, como cualquier otro jugador. Si al esquivar cualquier parte de la peana de un Gigante se mueve a una casilla en la que está siendo Marcado, aplica un modificador de -1 por jugador que lo Marque de la manera habitual.



ANDAR SOBRE JUGADORES BOCA ARRIBA O ATURDIDOS:

A diferencia de otros jugadores, un Giant es lo suficientemente grande como para simplemente pasar por encima de jugadores caídos que bloquearían el paso. Un Giant no necesita saltar sobre un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido; puede mover libremente sobre estos jugadores si tiene el Movimiento suficiente para hacerlo, pero debe terminar su movimiento de tal manera que ninguna parte de su peana ocupe una casilla que contenga un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido.

Por tanto, si un Giant se Cae al pasar por encima de un jugador Tumbado boca arriba o Atrudido, ese jugador es empujado hacia atrás una casilla en la dirección elegida por el entrenador del equipo al que pertenece el Giant, como si se le hubiera aplicado el resultado "Empujado" de un dado de placaje.

¡RODEADO!: Los entrenadores han de tener en cuenta que, debido al gran tamaño de los Giant, puede ser imposible moverse por pequeños huecos. Si en algún punto de su movimiento un Giant encuentra una o más de las cuatro casillas que ocupa su peana obstruidas por un jugador En pie, no puede moverse a esa casilla.

EMPUJONES

Como cualquier otro jugador, un Giant ha de ser empujado a una casilla vacía. Si esto no es posible, entonces el Giant es empujado a una o más casillas ocupadas y cualquier jugador que originalmente ocupaba esa casilla o casillas es empujado en cadena a su vez.

EMPUJADO FUERA DEL CAMPO: Si cualquier parte de la base de un Giant es empujada fuera del campo, el jugador es empujado fuera del campo y retirado del juego. En otras palabras, no importa cuán grandes sean, un Giant no puede estar a medias, o está en el campo, io está fuera de él!

LANZAMIENTO DE OTROS JUGADORES

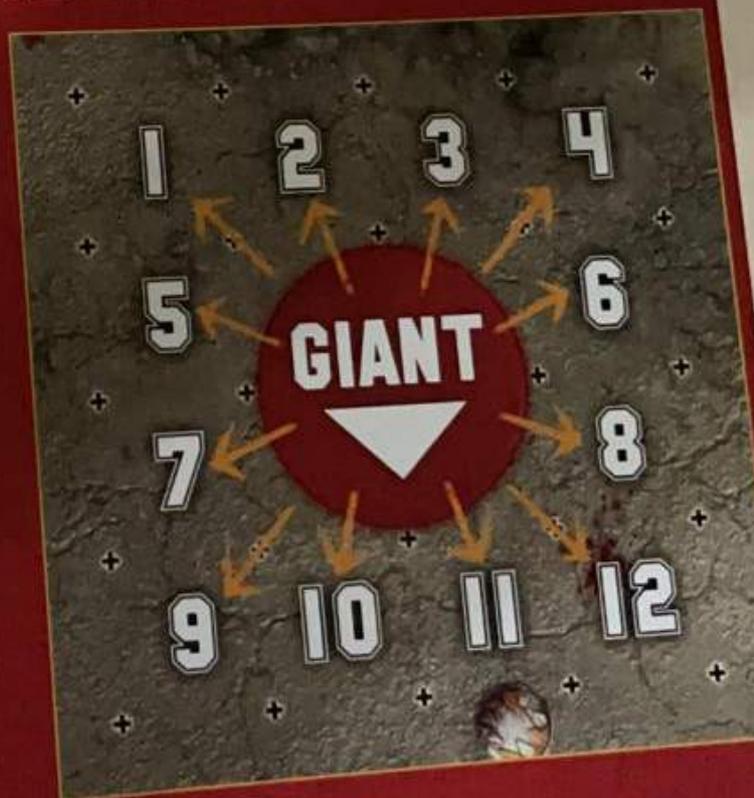
Los Giant son particularmente eficaces lanzando a jugadores más pequeños. Cuando un Giant intenta Lanzar a un compañero, si obtiene una pifia, puede repetir la tirada.

UNA OBSTRUCCIÓN GIGANTESCA

Los Giants tienden a obstruir los pases de otros equipos. Cuando un Giant interfiere un pase, reduce los modificadores negativos que normalmente se aplicarían en 2.

ESCORA DEL BALÓN

Como los Giants ocupan cuatro casillas en lugar de una, no puedes usar con ellos la Plantilla de dirección aleatoria. En su lugar, los Giants utilizan la plantilla que se muestra a continuación. Para utilizar esta plantilla, simplemente tira 1D16 en lugar de 1D8, repitiendo las tiradas de 13 o más.



PATROCINADORES



En los días de la NAF, el patrocinio de equipos y jugadores estaba fuertemente controlado, gracias en gran parte al anuncio andante favorito de este deporte, Lord Borak. Las compañías eran libres de patrocinar cualquier cosa, desde eventos a estadios, pero los equipos que deseaban recibir dinero de estas estaban sujetos a estrictos controles. Cuando la NAF se separó, sin embargo, todo cambió. Algunos de los primeros equipos en adherirse a la idea fueron los High Elves, que estaban acostumbrados al estilo de vida fastuoso que la Asociación había financiado. Se dieron cuenta de que al cubrir su equipo con eslóganes publicitarios, podían ganar tanto oro o incluso más que antes. Por supuesto, se cometieron errores en el camino (Lucien Swift todavía se estremece visiblemente cada vez que se mencionan los McMurdy's Big Murt Gladiators) y los equipos no tardaron mucho en darse cuenta de que el patrocinio era un arma de doble filo, pero en el deporte actual se ha convertido en una manera bastante habitual para los equipos de obtener financiación.

PATROCINADORES EN BLOOD BOWL

La inclusión o no de estas reglas en una liga o torneo será decisión del Comisario de la liga u organizador del torneo, mientras que los entrenadores que deseen utilizar estas reglas en un partido de exhibición tan solo deberán decidirlo entre ellos.

HACERSE CON UN PATROCINADOR

Los equipos pueden intentar encontrar un Patrocinador al principio del paso 4 de la secuencia posterior al encuentro, antes de que cualquier jugador o personal del cuadro técnico sea contratado o despedido. Si deseas buscar un Patrocinador para tu equipo, tira 1D16, y suma el atributo de Hinchas del equipo y cualquiera de los siguientes modificadores que se apliquen:

- +3 si el equipo ganó el partido.
- +1 por cada touchdown que anotó el equipo.
- +1 por cada jugador del equipo contrario que sufrió una tirada en la Tabla de lesiones (por la razón que fuera).
- +2 si el partido se jugó durante la Temporada clasificatoria.

Si el resultado es 20 o más, tu equipo puede aceptar un Patrocinio puntual o un Patrocinio continuado.

PATROCINIOS PUNTUALES

El equipo presta su imagen a una marca conocida, apareciendo en algunos anuncios de Cabalvision o haciendo apariciones personales en lanzamientos de productos de alto perfil, a cambio de un pago único. Lo único que deben hacer los jugadores es comportarse. Fácil, ¿verdad?

El equipo recibe 1D6 x 10.000 monedas de oro, que se añaden inmediatamente a su tesorería. Después, tira 1D6:

- Si sacas un 1, un jugador elegido al azar y contratado permanentemente se deja llevar por la bebida gratis en una aparición pública y tiene que pasar un tiempo "recuperándose". El jugador elegido se pierde el próximo partido como si hubiera sufrido un resultado de 7-9, "Apaleado" en la Tabla de lesiones. Si el jugador elegido ya se iba a perder el siguiente partido, elige otro resultado al azar.
- Si sacas 2+, los jugadores se comportan bien y nadie se desmadra.

PATROCINIOS CONTINUADOS

El equipo se convierte en embajador oficial de la marca, recibiendo una suma de oro cada vez que hacen una aparición pública. Por supuesto, esto carga al equipo con todo tipo de nuevas responsabilidades y es bastante más arriesgado que un acuerdo de patrocinio puntual.

Si un equipo se hace con Patrocinio continuado, anótalo en su lista de equipo. Durante el paso 1 de la secuencia posterior a cada partido futuro, al registrar las ganancias del equipo, un equipo con un Patrocinados continuado gana 1D3 x 10.000 monedas de oro adicionales además de sus ganancias. Luego tira 1D6:

- Si sacas un 1, un jugador de tu equipo elegido al azar ha molestado a los patrocinadores de alguna manera y ha recibido la visita de un par de "representantes de la marca". El jugador elegido se pierde el próximo partido como si hubiera sufrido un resultado de 7-9, "Apaleado" en la Tabla de lesiones. Si el jugador elegido ya se iba a perder el siguiente partido, este resultado no tiene más efecto.
- Si sacas 2+, los jugadores se comportan bien y nadie molesta a los patrocinadores.

Los equipos pueden tener cualquier número de Patrocinios continuados, pero debes hacer una tirada por separado para cada uno al comprobar si están contentos o no!

Inmediatamente después de tirar para ver si los patrocinadores están contentos o no, puedes elegir terminar cualquier Patrocinio continuado borrándolo de la lista del equipo.

MANTENER UN PATROCINADOR CONTINUADO

Cualquier equipo con un Patrocinio continuado puede intentar renovarlo para la temporada siguiente. Para hacerlo, simplemente tira 1D6 en la tabla siguiente:

TABLA DE MANTENER UN PATROCINADOR

1D6 +

Hinchas

RESULTADO

2-8

Rendimiento pobre: Los patrocinadores están decepcionados con el rendimiento del equipo y deciden buscar mejores embajadores de la marca. El patrocinio termina inmediatamente

9+

Bastante aceptable: Los patrocinadores están muy contentos con el rendimiento del equipo, aunque no lo admitirán ante los jugadores! El patrocinio continúa en la próxima temporada de la liga.

PATROCINIOS MAYORES

Hay varios patrocinadores importantes que solo hacen ofertas a los equipos más brillantes y exitosos. Un Patrocinio mayor es un Patrocinio continuado de la manera antes descrita pero sin otorgar las bonificaciones financieras estándar de un Patrocinio continuado, sino que cada uno tiene sus propias reglas especiales. Un equipo solo puede tener un Patrocinador mayor a la vez, pero un Patrocinador mayor puede patrocinar más de un equipo a la vez. Ten en cuenta que, por varias razones ideológicas y filosóficas demasiado numerosas y aburridas para enumerarlas, algunos Patrocinadores mayores no trabajarán con ciertos equipos, y viceversa:

EMPORIO DE LA HAMBURGUESA MCMURTY DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

El delicado restaurante del chef Halfling Rungo McMurty encontró una nueva vida en 2396, cuando el Conde Otto von Carroburg pidió un sándwich de carne con todos los extras. Rungo, habiéndose quedado sin pan de molde, cortó un bollo por la mitad y lo usó en su lugar, y comenzó una revolución alimenticia! Desde que Rungo se retiró y vendió el negocio en 2452, la empresa ha crecido hasta el punto de que parece haber un puesto del Emporio de la hamburguesa McMurty's en todos los estadios de Blood Bowl del circuito.

Un equipo patrocinado por McMurty's no recibe ningún incentivo financiero, ipero la mejora del catering inspira a los jugadores hasta nuevos niveles de entusiasmo! Un equipo patrocinado por el Emporio de la hamburguesa McMurty's tiene las siguientes reglas especiales:

- Un equipo patrocinado por el Emporio de la hamburguesa McMurty's gana una Segunda oportunidad de equipo extra para la primera mitad de todos y cada uno de los partidos que juegue. Si esta Segunda oportunidad de equipo no se utiliza durante la primera mitad, podrá utilizarse en la segunda mitad.
- McMurty's puede hacer buena comida, ipero lamentablemente engorda y no es la dieta ideal para los deportistas! Los jugadores de un equipo patrocinado por el Emporio de la hamburguesa McMurty's no pueden mejorar sus características de MV o AG mientras el Patrocinio esté en curso.

Un entrenador puede elegir terminar su contrato con McMurty's de la misma manera que con un Patrocinio continuado.

SOLUCIONES DE ARTILLERIA FARBLAST E HIJOS DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO EXCEPTO AQUELLOS CON LA REGLA ESPECIAL "LIGA DE LOS REINOS ELVES"

"Farblast: Para cuando necesitas reventar cosas que están muy lejos". No es el eslogan más pegadizo, pero Farblast e hijos siempre ha creído en la sustancia por encima del estilo. Combinando ingeniería Dwarfs con precios sorprendentemente bajos, el imperio armamentístico de Ragni Farblast ha tenido gran éxito en los últimos años. La empresa llamó la atención de los aficionados al Blood Bowl cuando Barik, el menor de los dos hijos de Ragni, dejó sus estudios de ingeniería para lanzarse al campo de juego tras inventar el famoso Balonzooka.

Un equipo patrocinado por Farblast e hijos no recibe ningún incentivo financiero, isino que podrá acceder a todo tipo de explosivos con los que hacer estragos en el campo de juego! Un equipo patrocinado por Farblast e hijos tiene las siguientes reglas especiales:

- Un único jugador de posición Lineman contratado permanentemente puede equiparse con una mochila de las *Delicadas esferas explosivas de Farblast*. Este jugador obtiene los rasgos de Bombardero, Solitario (4+) y Arma Secreta, y el acceso secundario a habilidades de Pase, mientras dure el Patrocinio.
- Mientras esté patrocinado por Farblast e hijos, las ganancias del equipo después de cada juego se reducen en 20.000 monedas de oro debido al aumento de las primas del seguro.

Un entrenador puede elegir terminar su contrato con Farblast e hijos de la misma manera que con un Patrocinio Continuoado.



CORREDURIA DE SEGUROS LA ESTRELLA **DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO**

Todo el mundo ha visto el anuncio de Cabalvisión: "¿La diligencia te aplastó el pie? ¡Demándala con C.S.E.! ¿Te atreviste a comer un pastel en un partido de los Rotters? ¡Demándalos con C.S.E.! ¿Sufriste alguna herida en tus manos o pies infligidas por la cara de un tonto que debió callarse cuando se lo dijiste? ¡Demándalo con C.S.E.!"

La Correduría no suele cubrir a jugadores de Blood Bowl (por razones obvias) pero con gusto harán una excepción para los equipos que anuncien sus servicios. Por supuesto, la mayoría de esos equipos no se dan cuenta de que el pago podría ser exigido en cualquier momento...

Un equipo patrocinado por la Correduría de Seguros la Estrella no recibe ningún incentivo financiero, pero está asegurado en caso de muertes relacionadas con el deporte. Un equipo patrocinado por la Correduría de Seguros la Estrella tiene las siguientes reglas especiales:

- Si un jugador contratado permanentemente que pertenece a un equipo patrocinado por la C.S.E. sufre un resultado de lesión de 15-16, MUERTO, y es eliminado de la lista del equipo en la secuencia posterior al partido, este recibe inmediatamente un pago. La cantidad pagada es igual a la mitad de la Valoración actual de ese jugador (redondea al alza a las 5.000 monedas de oro más cercanas).
- Una vez todos los jugadores muertos han sido eliminados, tira 1D6. Si el resultado es igual o inferior al número de jugadores que fueron eliminados de la lista, los agentes de la Correduría han llegado para cobrar lo que se les debe! El equipo debe pagar inmediatamente 2D6 x 10.000 monedas de oro. Si no puede permitírselo, su tesorería se vaciará y el trato con C.S.E. llegará a su fin. 1D3 jugadores elegidos al azar y contratados permanentemente se ausentan misteriosamente y se pierden el siguiente partido, como si hubieran sufrido un resultado de 7-9, "Apaleado" en la Tabla de lesiones. Registra en la lista del equipo que ahora está en la lista negra de C.S.E. y no puede ser patrocinado por ellos nunca más.

Un entrenador puede elegir terminar su contrato con la Correduría de Seguros la Estrella de la misma manera que con un Patrocinio Continuo.

MATERIAL DEPORTIVO STEELHELM **DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO**

Hace varios años, Garik Steelhelm se retiró de la vida de jefe de bandoleros para seguir su sueño de iniciar un negocio que atendiera a atletas de todos los niveles, desde aspirantes bien intencionados que buscaban perder esos kilitos ganados en la Geheimnisnacht a deportistas profesionales que querían material de primera línea. Fue uno de los primeros en proponer la idea, y ciertamente resultó ser popular! A día de hoy, Material deportivo Steelhelm es popular entre los equipos de Blood Bowl de todos los rincones del circuito, y patrocina a varios de ellos. Un equipo con el logo de Steelhelm recibe descuentos, acceso ilimitado a gimnasios franquiciados por todo el mundo, y conexiones con todos los mejores entrenadores a precios reducidos.

Un equipo patrocinado por Material deportivo Steelhelm no recibe ningún incentivo financiero, pero tiene acceso a algunos de los mejores entrenadores personales en el negocio, asegurando que los jugadores son intimidados y espoleados para dar lo mejor de sí mismos en todo momento. Un equipo patrocinado por Material deportivo Steelhelm tiene las siguientes reglas especiales:

- Cuando un jugador contratado permanentemente que pertenece a un equipo patrocinado por Material deportivo Steelhelm elige al azar una nueva habilidad, ya sea primaria o secundaria, puede volver a tirar uno o ambos D6. Sin embargo, debes aceptar el resultado de la nueva tirada aunque te guste menos (ten en cuenta, sin embargo, que si la habilidad obtenida al tirar o volver a tirar el segundo D6 es una que el jugador ya tiene o no puede coger, puedes repetir la tirada de la manera habitual).
- Existe la posibilidad de que un jugador se haga daño él solito al entrenar a tope. Cuando elijas una nueva habilidad primaria, tira 1D6. Cuando elijas una nueva habilidad Secundaria, tira 2D6:
 - Si obtienes un 1 en cualquier D6, se pierde el próximo partido como si hubiera sufrido un resultado de 7-9, "Apaleado" en la Tabla de lesiones.
 - Si obtienes un 1 en ambos dados, el jugador se perderá el próximo partido y sufre una Lesión macurada, como si hubiera sufrido un resultado de 10-12, Herida grave, en la tabla de lesiones.

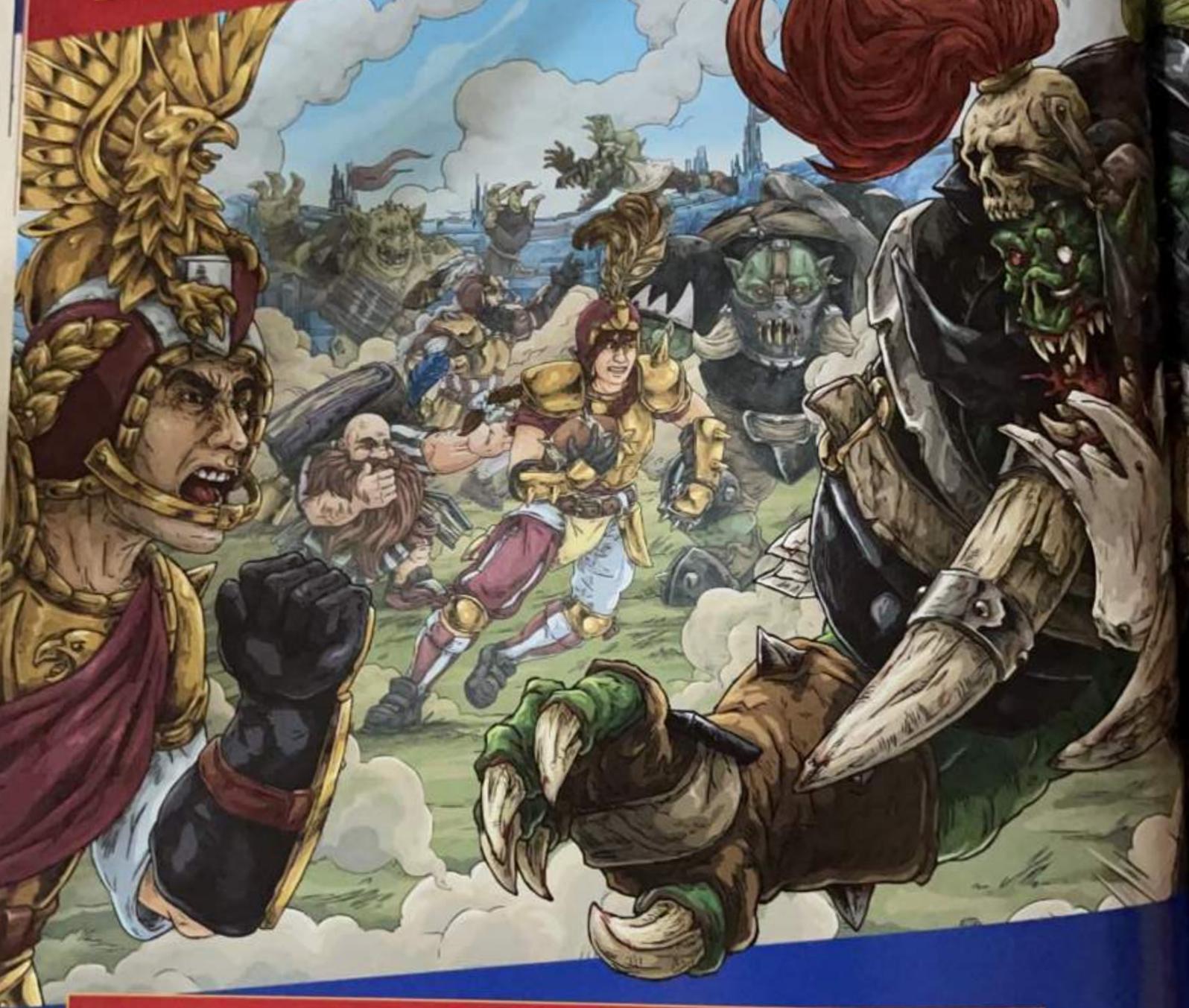
Un entrenador puede elegir terminar su contrato con Material deportivo Steelhelm de la misma manera que con un Patrocinio Continuo.



BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★

ESTADIOS DE BLOOD BOWL



Se pueden hallar estadios de Blood Bowl por todo el mundo, y no hay dos que sean exactamente iguales. En los viejos tiempos, casi todos los equipos tenían un estadio propio. Inicialmente los pagaba y mantenía la NAF, pero en la década de 2450, cuando el número de equipos activos en la NAF creció de 16 a 40, la mayoría eran propietarios privados de su estadio. Además de esos estadios, muchos equipos provinciales de las ligas menores tenían también estadio propio, mientras que otros alquilaban uno, normalmente propiedad de la NAF, en su ciudad natal; muchos de esos estadios eran compartidos entre varios equipos. Por tanto, los estadios del Viejo Mundo se dividían en dos grandes categorías: los que eran propiedad de un equipo, y los que pertenecían a la NAF o a un terrateniente y se alquilaban para equipos y torneos.

ESTADIOS DEL VIEJO MUNDO

Tras el colapso de la NAF en el 2488, la mayoría de estadios propiedad de grandes equipos fueron subastados al mejor postor; muchos estadios de la NAF, en cambio, fueron abandonados, y los gobiernos locales los expropiaron tras un tiempo sin uso. Muchos han sido reacondicionados para otros menesteres o han caído en la ruina, pero un buen número de ellos se han conservado intactos hasta el día de hoy. Ahora más que nunca, los equipos de Blood Bowl suelen pasar mucho tiempo en la carretera, viajando de un estadio a otro en caravanas de tamaño considerable, compitiendo en ligas y torneos regionales u organizando partidos contra equipos rivales y luego volviendo a echarse a la carretera.

El Blood Bowl tiene incontables regulaciones (a menudo contradictorias) acerca del tamaño del campo y sus marcas, y como resultado de ello la mayoría de terrenos de juego tienen un aspecto muy parecido (la mayoría de encargados y árbitros del GLAR tienen suficiente sentido común como para ignorar muchas contradicciones en el reglamento) a pesar de que los estadios de su alrededor puedan ser muy distintos. Sin embargo, las regulaciones no son infalibles, así que también hay por ahí abundantes campos inusuales (ya menudo como consecuencia de tratar de seguir regulaciones contradictorias!). Un partido puede verse afectado por cosas como la robustez de las gradas de un estadio hasta el nivel de mantenimiento de sus mazmorras, todo lo cual acaba dependiendo de lo bien cuidado que esté. Por último, aunque la mayoría de estadios se encuentran en áreas de clima templado, hay un número nada desdeñable de ellos que se alza en tundras heladas, en desiertos ventosos o en el centro de una selva tropical.

EQUIPO VISITANTE

Las siguientes páginas contienen cuatro tablas, cada una de las cuales cubre una categoría de estadio distinto y contiene reglas para jugar partidos en ese tipo de recintos. Estas reglas permiten a los entrenadores recrear la increíble experiencia de jugar al Blood Bowl en un auténtico estadio del Viejo Mundo. O algo parecido.

El uso de estas reglas en una liga o torneo queda a discreción del comisario de liga u organizador del evento. Los entrenadores que quieran usar estas reglas en un partido de exhibición deberán ponerse de acuerdo con su oponente.

Antes del paso 1 de la secuencia anterior al partido, tira 2D6 en la siguiente tabla de Estadios aleatorios para ver en qué categoría de estadio tendrá lugar el partido:

TABLA DE ESTADIO ALEATORIO

2D6 RESULTADO

- 2-3 Superficie de juego inusual:** El estadio tiene una superficie de juego que solo puede describirse como "no reglamentaria". Tira 1D6 en la tabla de Superficie de juego inusual (ver pág. 62) para determinar una Particularidad.
- 4-5 Estadio tosco pero funcional:** El personal del estadio prioriza la violencia sangrienta antes que un mantenimiento adecuado. Tira 1D6 en la tabla de Estadio tosco pero funcional (ver pág. 63) para determinar una Particularidad.
- 6-8 Nada fuera de lo normal:** El partido se juega en un estadio normal, que cumple las regulaciones y en buen estado de conservación. Este estadio no tiene ninguna Particularidad.
- 9-10 Estadio de lujo:** ¡El estadio es mucho más impresionante que la mayoría! Cabinas lujosas para VIPs y gradas numeradas y cuidadas atraen a un público pudiente. Tira 1D6 en la tabla de Estadio de lujo (ver pág. 64) para determinar una Particularidad.
- 11-12 Público local:** El público habitual del estadio es bastante especial, por decirlo suavemente, ¡pero son hinchas acérrimos del Blood Bowl y harán que el partido sea memorable! Tira 1D6 en la tabla de Público local (ver pág. 65) para determinar una Particularidad.



SUPERFICIE DE JUEGO INUSUAL

1D6 PARTICULARIDAD

- 1 Agua hasta los tobillos:** ¡El terreno está inundado! No solo está mojado, sino que hay unos diez centímetros de agua sobre el campo. Cada vez que un jugador se Cae, aplica un modificador de -1 a la tirada de Armadura. Además, cuando un jugador se recupera de estar Aturdido al final del turno de uno de los equipos, tira 1D6. Con un 1, lo de yacer tumbado boca abajo en el agua no le ha ayudado mucho y permanece Aturdido otro turno.
- 2 Campo inclinado:** El estadio está construido sobre una inclinación. Eso es bueno para un equipo, ¡y una pesadilla para el contrario! Al inicio de la primera entrada, tira 1D6:
 - Con 4+, la inclinación desciende hacia la zona de anotación del equipo pateador.
 - Con 1-3, la inclinación desciende hacia la zona de anotación del equipo receptor.Cuando el balón rebote, no uses la Plantilla de dirección aleatoria; en su lugar, usa la Plantilla de devolución, orientada de modo que el 3-4 apunte directamente en el sentido descendente de la inclinación. Además, los jugadores pueden tratar de Esprintar una vez adicional, siempre que eso les lleve más cerca de la Zona de Anotación que hay al fondo de la pendiente.
En la media parte, como los equipos cambian de lado, el campo se inclina hacia el lado opuesto.
- 3 Hielo:** ¿Un deporte violento sobre hielo? ¡Eso nunca tendrá éxito! Cuando el balón rebota, se mueve dos casillas en la dirección determinada tirando 1D8 y consultando la Plantilla de dirección aleatoria, en lugar de una. Además, cuando un jugador Cae o es Derribado, resbalará una casilla en una dirección aleatoria (usa la plantilla de Rebotes y 1D8). Si el jugador resbala hasta una casilla ocupada, no se moverá. Si resbala fuera del campo, puede ser Herido por el público como es habitual. Si resbala hasta una casilla con el balón, éste rebota.
Se considera que los jugadores han recibido equipamiento adecuado para correr sobre el hielo (patines, raquetas o botas de clavos encantadas) por lo que su movimiento no se ve afectado.
- 4 Astrogranito:** Este sustituto artificial de la piedra estuvo de moda por el 2480, y algunos estadios lo mantienen por su superficie antideslizante (¡y porque siempre es divertido cuando un jugador se cae en ella!). Aplica un modificador +1 a las tiradas de Armadura cuando un jugador se Cae o es Derribado al jugar sobre astrogranito. Además, si un jugador se Cae mientras Esprinta sobre astrogranito, tira 1D6:
 - Con 4+, el jugador permanece En pie, pero no puede tratar de Esprintar de nuevo.
 - Con 1-3, el jugador se Cae como es habitual.
- 5 Terreno desigual:** Cubierta de baches y hoyos, la superficie de juego en este estadio supone un gran riesgo de tropiezo. Todos los jugadores sufren un penalizador de -1 a su MV durante todo el partido, hasta un mínimo de MV3.
Sin embargo, los jugadores pueden tratar de Esprintar una casilla adicional durante su activación (tres veces para la mayoría de jugadores, o cuatro si poseen la habilidad de Esprintar, por ejemplo).
- 6 Piedra sólida:** Los estadios Dwarfs empezaron una moda de terrenos de juego subterráneos de piedra maciza ya en la década de 2430. Los campos de mármol pulido no solo tienen un aspecto estupendo, ¡también aumentan la diversión! En los últimos años, se han construido varios estadios de piedra en la superficie. Cuando el balón rebota, se mueve dos casillas en la dirección determinada tirando 1D8 y consultando la Plantilla de dirección aleatoria, en lugar de una. Además, aplica un modificador +1 a las tiradas de Armadura cuando un jugador se Cae o es Derribado al jugar sobre piedra sólida.



- 1 **Oficiales apáticos:** Ya sea porque no les pagan lo suficiente, porque no les gusta el Blood Bowl o porque disfrutan llevando la contraria, los oficiales de este local concreto de Blood Bowl no están demasiado atentos. Al inicio de cada mitad del partido, cada equipo recibe gratis un incentivo de Soborno gratis. Si un equipo no usa su Soborno gratis en la primera mitad del partido, empieza la segunda mitad con dos Sobornos gratis.
- 2 **Gradas espantosas:** No hay suficientes asientos, hay clavos sobresaliendo de cualquier superficie y algo huele muy raro. Hay la terrible posibilidad de que los hinchas empiecen a largarse o, aún peor, ¡que pidan que les devuelvan el dinero! Al final de cada entrada, cada entrenador tira 1D6 para determinar si sus hinchas han empezado a irse:
 - Con 2+, los hinchas toleran esas incomodidades.
 - Con un 1, los seguidores han empezado a irse, y el equipo debe reducir en 1 su Factor de hinchas. Ten en cuenta que el Factor de hinchas de un equipo no puede ser menor que 0.
- 3 **Trampillas descubiertas:** Ya sea por razones presupuestarias o por diversión de los espectadores, las trampillas de este campo son más bien grandes fosos abiertos en el suelo. Si un jugador se mueve a una casilla de Trampilla (sea o no voluntariamente), es inmediatamente retirado del juego. Trátalo como si hubiera sido empujado a la multitud. Si el balón se detiene en una casilla de Trampilla, será arrojado de vuelta por un amable cuidador. El balón se desvía inmediatamente desde la casilla de Trampilla.
- 4 **Marcas poco claras:** El campo es apenas un rectángulo de hierba con una línea medio borrada que lo divide más o menos en dos mitades. Cuando el equipo pateador se prepara para una entrada, puede decidir tratar la línea de placajes iniciales como si estuviera:
 - Donde está habitualmente.
 - Una hilera de casillas más atrás hacia su propia mitad del campo.
 - Una hilera de casillas más adelante hacia la mitad del campo del rival.
 Esto crea una línea de medio campo temporal para esta patada Inicial, que los equipos deben respetar al desplegarse y que se usa a efectos de otorgar una recepción libre. Además, el límite de dos jugadores por zona lateral durante el despliegue no se aplica a ninguno de los equipos.
- 5 **Desesperados por darse a conocer:** Los propietarios de este estadio no están contentos con que su ubicación aparezca listada como "donde Sigmar perdió la sandalia" en las guías deportivas, y se esfuerzan por mejorar su fama y reputación. Recientemente, han empezado a ofrecer incentivos a cualquier equipo dispuesto a jugar allí. En el paso 1 de la secuencia posterior al partido, cada equipo recibe 1D6 x 10 000 monedas de oro adicionales en ganancias (tira una sola vez y aplica el resultado a ambos equipos).
- 6 **Mazmorras mal construidas:** Hace mucho tiempo, el GLAR se dio cuenta de que expulsar a ciertos jugadores no daba resultado; ¡muchos tramposos simplemente volvían a colarse! Para combatirlo, la NAF obligó a cada estadio a tener una mazmorra en la que retener a los infractores hasta el final del encuentro. No todos los dueños de estadios vieron con buenos ojos estas caras exigencias. Por consiguiente, muchas mazmorras no cumplen las regulaciones, y las posibilidades de tener encerrado a un jugador acusado de juego sucio se reducen cuando las cerraduras no son de fiar y los barrotes están bastante separados... En el paso 2 de la secuencia de final de entrada, cada entrenador tira 1D6 por cada uno de sus jugadores que haya sido Expulsado por cualquier motivo. Con 5+ dicho jugador es devuelto a la zona de Reservas.

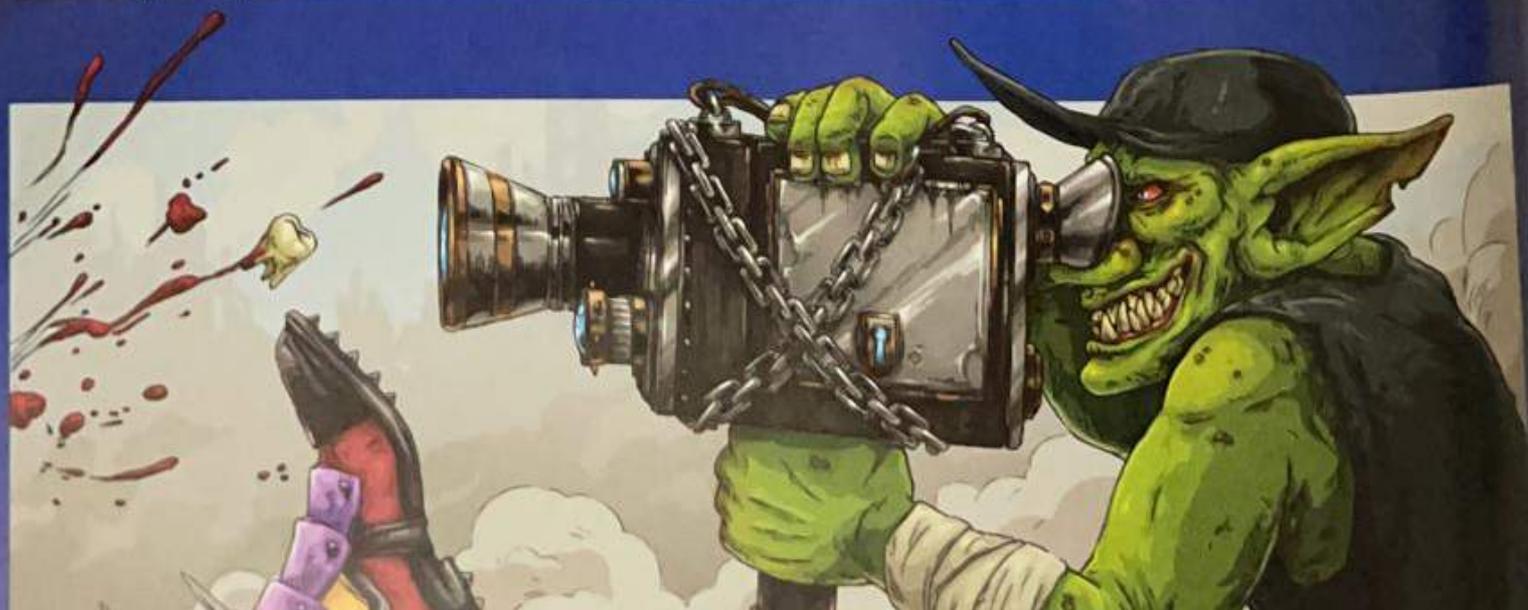
ESTADIO DE LUJO

ID6 PARTICULARIDAD

- 1 Tenderetes de artículos promocionales:** Banderas, matracas, dedos gigantes para señalar, tallas de jugadores populares... este estadio vende de todo, y los equipos se llevan una buena tajada de las ganancias. ¡Hurra! En el paso 1 de la secuencia posterior al partido, cada equipo recibe 1D3 x 10 000 monedas de oro adicionales en ganancias (cada entrenador tira 1D3 y aplica el resultado a las ganancias de su equipo).
- 2 Reputación de espectáculo:** Este estadio es famoso por sus partidos espectaculares (y sus entretenimientos durante la media parte), y los equipos que lo visitan pueden esperar una cuantiosa prima por hacer el partido más interesante. En el paso 4 de la secuencia anterior al partido, ambos entrenadores disponen de dinero en efectivo adicional que gastar en el partido. Para determinar cuánto dinero, cada entrenador tira 1D6 y luego se suman los resultados y se multiplican por 10 000; cada equipo dispone de esa cantidad de dinero en efectivo.
- 3 Estudio de retransmisión:** Cada partido que se juega en este estadio se retransmite en directo por una de las grandes cadenas. Como es lógico, a las figuras del deporte les encanta pisar ese campo o gritar desde sus banquillos. Durante el paso 4 de la secuencia anterior al partido, los Jugadores estrella, Jugadores mercenarios, Cuadro técnico famoso (o infame), Magos con nombre propio y Árbitros poco imparciales se pueden contratar como incentivos por 1D3 x 10 000 monedas de oro menos de lo normal (hasta un mínimo de 10 000 M. O.). Tira por separado por cada incentivo que quieras contratar para determinar el descuento que se te ofrece.
- 4 Apotecarios en plantilla:** Este estadio mueve tanto dinero que puede permitirse dar a los equipos asistencia médica de primera clase, ya menudo por profesionales médicos cuya formación va más allá de afeitar y cortar el pelo! Durante el paso 4 de la secuencia anterior al partido, si un equipo puede contratar apotecarios, recibe un incentivo de Apotecario errante gratis.
 - Un equipo con la regla especial "Señores de los No Muertos" recibe un incentivo Ayudante de la morgue gratis.
 - Un equipo con la regla especial "Elegidos de Nurgle" recibe un incentivo de Médico de la peste gratis.
- 5 Terreno encerrado:** El terreno de juego está rodeado por un muro alto y robusto, o está enterrado en el suelo como un foso. Los espectadores se sientan en posiciones elevadas desde las que ver la acción. Los jugadores no pueden ser empujados fuera del campo de ninguna forma. En lugar de ser arrojados al público, en su lugar se estrellan contra el muro del estadio y son Derribados en la casilla que ocupan. Adicionalmente, el balón no puede rebotar fuera del campo (aunque una patada inicial o una acción de Pase). En lugar de rebotar fuera del campo y ser devuelto, el balón rebota contra el muro. Usa la plantilla de Devoluciones para determinar la dirección como es habitual, pero solo se mueve 1 espacio antes de aterrizar, en lugar de 2D6.

Los jugadores arrojados pueden aterrizar fuera del campo como es habitual.
- 6 Asientos de lujo:** Las gradas de este estadio tienen toda clase de comodidades: calefacción en los asientos, bares en los que tomar algo, ie incluso lavabos! El "buen rollo" que esto genera se traduce en un mayor apoyo para los dos equipos.

Durante cada secuencia de inicio de entrada después de la primera, entre los pasos 2 y 3, cada entrenador tira 1D3 y le suma el atributo de Hinchas de su equipo. Si el resultado es superior al Factor de hinchas de su equipo para ese partido, obtiene una segunda oportunidad adicional para esa entrada. Si no usa dicha segunda oportunidad antes del fin de la entrada, la pierde.



PUBLICO LOCAL

1D6 PARTICULARIDAD

- 1 **Maniacos alcoholizados:** Los aficionados locales son una panda de chalados peligrosos, y eso antes incluso de empezar a beber! Al inicio de cada entrada, antes de tirar en la tabla de Eventos de patada inicial, tira 1D6. Con un 1 en la primera mitad del partido, o un 1-2 en la segunda mitad, no tires en esa tabla, y en su lugar tira otro 1D6:
 - Con un 1, resuelve un resultado de Árbitro intimidado.
 - Con un 2-3, resuelve un resultado de Tiempo muerto.
 - Con un 4-5, resuelve un resultado de Árbitro buscabroncas.
 - Con un 6, resuelve un resultado de Invasión de campo.
- 2 **Muchedumbre bulliciosa:** ¡El público ha venido hoy a pasarlo bien y quiere participar activamente en el juego! El personal de seguridad del estadio hace cuanto puede por evitar que invadan el campo, ¡pero pobre del jugador que acabe en las gradas! El Factor de hinchas de cada entrenador aumenta en 1. Además, si un jugador es empujado a la multitud, aplica un +1 a la tirada de Heridas. Por último, si en algún momento sale un resultado de Invasión de campo en la tabla de Eventos de patada inicial, aplica un modificador +1 al 1D3 que determina cuántos jugadores son afectados.
- 3 **Sabihondos cargantes:** Todo el mundo en el público parece ser un experto en la letra pequeña del reglamento, y las correcciones que gritan no ayudan a mejorar el humor del árbitro. Si un jugador comete una Falta que resulta en que la víctima de esa acción sea retirada del campo, y no es expulsado como resultado de ello, tira 1D6:
 - Con 4+, el árbitro ignora la indignación del público.
 - Con 1-3, el árbitro hace caso a los gritos de indignación del público y el jugador es expulsado.
- 4 **Panda de pacifistas:** El público local disfruta mucho más viendo la violencia que participando en ella... ¡Vaya panda de lunáticos! Si se obtiene un resultado de Invasión de campo en la tabla de Eventos de patada inicial, repite la tirada. Además, si un jugador es empujado a la multitud, tira 1D6:
 - Con 4+, no hay riesgo de ser Herido por el público y el jugador es colocado en la zona de Reservas.
 - Con 1-3, el jugador corre el riesgo habitual de ser Herido por el público.
- 5 **Aficionados de boquilla:** Quizá este estadio regale muchas entradas, porque parece que al menos la mitad del público preferiría estar en otra parte. Al final de cada entrada, tira 1D6 para determinar si la afición ha empezado a irse:
 - Con 2+, los asistentes se quedan un poco más.
 - Con un 1, los hinchas han empezado a largarse y ambos equipos reducen su Factor de hinchas en 1. Ningún equipo puede tener un Factor de hinchas menor que 0.Además, si el balón sale del campo, puede que los aficionados tarden un poco en lanzarlo de vuelta. A menos que sea el último turno de una mitad, tira 1D6:
 - Con 4+, el balón es devuelto con normalidad.
 - Con 1-3, no es devuelto hasta el final del siguiente turno de equipo.En cualquier caso, será devuelto desde la casilla por la que abandonó el campo como es habitual.
- 6 **Solemnes y callados:** Hay antiguas leyendas deportivas sobre el dios Kri-wiket, que prohibió cualquier ruido que no fueran aplausos educados durante los juegos en su honor; el público de este estadio parece seguir sus enseñanzas. Durante el partido, las animadoras no afectan el resultado de la tabla de Eventos de patada inicial. Además, si un jugador es empujado a la multitud, no corre el riesgo de ser Herido por el público y puede regresar al partido al inicio del siguiente turno de su equipo. Cuando un jugador regresa al campo de esta forma, es colocado Tumbado boca arriba en una casilla que esté a la vez:
 - a. Adyacente a la línea de banda.
 - b. Lo más cerca posible de la casilla que abandonó al ser empujado.

CONVERTIRSE EN RESIDENTE

Si un equipo encuentra un estadio que le gusta, puede hacer una petición a los dueños para convertirse en el equipo residente. Los beneficios de esto son obvios: una gran valla publicitaria con su nombre, un aumento de su popularidad y, lo que es más importante, la capacidad de usar las particularidades del estadio a su favor.

Durante una liga, un equipo puede intentar pactar un acuerdo de residencia con el estadio en el que acaba de jugar, siempre que tenga una Particularidad especial y no sea ya el estadio de otro equipo. Al final del paso 1 de la secuencia posterior al partido, un entrenador que quiera pactar un acuerdo de residencia debe tirar 1D6 en la tabla bajo estas líneas, aplicando los siguientes modificadores:

- Si el equipo ha ganado el partido, aplica un +1.
- Si el equipo ha perdido el partido, aplica un -1.
- Si el equipo dispone de un Patrocinio continuado, aplica un +1 (+2 si es un Patrocinio mayor).
- Si el atributo de Hinchas del equipo es 4 o más, aplica un +1.
- Si el atributo de Hinchas del equipo es 7 o más, aplica un +2.

TABLA DE RESIDENCIA

1D6 RESULTADO

5 o menos Rechazados: Los propietarios del estadio no están convencidos, y no hay acuerdo.

6-8 No te saldrá gratis: Los propietarios dejan que el equipo se quede a cambio de una donación. Se sella el acuerdo, pero todas las ganancias del equipo en este partido se pierden. Puedes decidir rechazar la oferta y quedarte con las ganancias.

9+ **Oferta incondicional:** Los propietarios están encantados con la propuesta del equipo, y se sella el acuerdo.

Si ambos equipos quieren pactar un acuerdo de residencia, los dos entrenadores tiran, y el equipo que saca un resultado más bajo ve su oferta rechazada sin importar el resultado que ha obtenido en la tabla. En caso de empate, ambos equipos vuelven a tirar.



Una vez sellado un acuerdo de residencia, su entrenador debe tomar nota de ello en la hoja de plantilla e informar al comisario de liga. El nuevo estadio base del equipo debe por supuesto recibir un nombre, y se debe anotar su Particularidad. Un equipo solo puede tener un estadio base; sin embargo, puede cancelar ese contrato en cualquier momento (por ejemplo, tras jugar en otro estadio que preferiría) gastando 50 000 para cubrir los costes de traslado.

El comisario de liga debe llevar un registro de los equipos que han sellado acuerdos de residencia y las Particularidades de sus estadios base.

BENEFICIOS DE RESIDENCIA

Tener un estadio base aporta grandes beneficios, pero que un equipo disponga de uno no significa que vaya a jugar siempre allí; ningún jugador de Blood Bowl quiere abandonar la despreocupada vida ambulante!

Antes del paso 1 de la secuencia anterior al partido, antes de tirar en la tabla de Estadios aleatorios, comprueba si alguno de los dos equipos posee un estadio base:

Si ese es el caso para uno o ambos equipos, cada entrenador debe tirar 1D6, repitiendo empates. El entrenador que saque el resultado más alto tira entonces en la tabla de Estadios aleatorios: si el resultado es 6-8, el partido tendrá lugar en un estadio estándar de Blood Bowl, como es habitual, pero con cualquier otro resultado el entrenador podrá elegir jugar en su estadio base (usando su Particularidad) en lugar de tirar en las tablas de Superficie de juego inusual, Estadio tosco pero funcional, Estadio de lujo o Público local.

En una liga, cada equipo solo puede enfrentarse a cada otro equipo de su división en un partido de competición por temporada en su estadio base; si juegas de nuevo contra el mismo equipo en la misma temporada, contará como si no tuvieras estadio base.

Cuando un equipo juega en su estadio base, puede aplicar un +1 a la tirada de 1D3 para determinar su Factor de hinchas para ese partido. Además, se sobreentiende que jugar contra un equipo en su casa puede ser una desventaja, por lo que suele hacerse que el encuentro le resulte más apetecible al equipo visitante. El oponente de un equipo que juegue en su estadio base recibirá 50 000 M. O. adicionales en efectivo para gastar en Incentivos.

Por último, si un jugador del equipo local es empujado hacia la multitud, tira 1D6. Con 5+, es salvaguardado por sus seguidores. No corre riesgo de ser Herido por el público y se coloca directamente en la zona de Reservas.

PERDER LA RESIDENCIA

Cuando las cosas empiezan a ir mal, los dueños de los estadios demuestran un increíble talento para encontrar vacíos legales incluso en los contratos de residencia más bien redactados y anularlos. Si un equipo con un estadio base pierde un partido (haya tenido lugar en el estadio base o en otra parte), puede perder su residencia. ¡Por supuesto, si el equipo sigue atrayendo multitudes, tendrá un argumento de peso a su favor! Tira 1D6 al inicio del paso 4 de la secuencia posterior al partido. Si el resultado es mayor que el actual atributo de Hinchas del equipo, o es un 6 natural, el equipo es expulsado del estadio y pierde su residencia; bórralo de su hoja de plantilla. De lo contrario, se le permite quedarse. Tras tirar, el entrenador puede inclinar la balanza a su favor gastando dinero de su Tesorería: cada 30 000 monedas de oro gastadas restan 1 del resultado de la tirada. Un resultado de 6 no puede modificarse de este modo.

OBTENER LA PROPIEDAD

Para un equipo de éxito, tener un estadio de su propiedad es una auténtica señal de prestigio, ¡e incluso puede suponer una inversión rentable! Un equipo con una residencia puede comprar su estadio base en el paso 4 de la secuencia posterior al partido, haya o no jugado el partido actual en dicho estadio base. El coste de comprar un estadio es de 250 000 M. O. Si el equipo paga esa cantidad, debe actualizar su hoja de plantilla para indicar que es propietario de su estadio base. Un equipo solo puede ser propietario de un estadio, y no puede pactar una residencia en un estadio distinto mientras tenga alguno en su propiedad; si quiere hacer eso, primero deberá vender el suyo propio tal como se describe en esta misma página.

Cuando un equipo juega en un estadio de su propiedad y gana, sus ganancias aumentan en $1D3 \times 10\,000$ M. O. Si juega en un estadio de su propiedad y pierde, sus ganancias se reducen en $1D3 \times 10\,000$ M. O.

Lo que es más importante, un equipo que posee la propiedad de su estadio base nunca corre el riesgo de perder su residencia, sin importar cuántos partidos pierda.



PAGOS PARCIALES

Varios bancos, conscientes de que a los equipos de Blood Bowl suele costarles ahorrar el dinero suficiente para comprar un estadio, ofrecen un sistema regulado a aquellos que deseen comprar un trozo de pradera rodeado de gradas de madera. En lugar de pagar la cantidad íntegra de un estadio, un equipo puede gastarse 70 000 M. O. durante el paso 4 de la secuencia posterior al partido. Eso pone 50 000 M. O. en el fondo de inversión para el estadio del equipo (las otras 20 000 se van... a alguna parte), que deberán anotarse en la hoja de plantilla.

El dinero en el fondo de inversión se cuenta como un descuento en el precio del estadio; por ejemplo, si un equipo tiene 100 000 M. O. en su fondo de inversión, podrá comprar un estadio por 150 000 M. O.. Los equipos no pueden acceder al dinero de su fondo de inversión por otros motivos, por mucho que quieran, ni siquiera si el equipo pierde su residencia. El único modo de quitar oro de allí es comprando un estadio, en cuyo caso se vacía el fondo de inversión.

Si un equipo pierde su residencia, el dinero del fondo de inversión no se ve afectado. Si el equipo pacta una residencia con otro estado, el dinero del fondo de inversión le sigue sirviendo si desea comprar dicho estadio.

VENDER UN ESTADIO

Al inicio del paso 4 de la secuencia posterior al partido, un equipo que posea la propiedad de un estadio puede decidir venderlo, aunque el partido no haya tenido lugar en el estadio. Al hacer la venta, el entrenador tira 1D6 en la tabla bajo estas líneas para ver cómo sale el negocio:

TABLA DE VENDER ESTADIO

1D6 RESULTADO

- 1 Estafados:** Tras una serie de negociaciones muy truculentas, un tercer interesado compra el estadio por una suma ridícula. El equipo pierde la propiedad del estadio y recibe $2D6 \times 10\,000$ M. O.
- 2-5 Venta con pérdidas:** Así es como suelen resolverse las cosas; ¡al fin y al cabo, el desgaste por uso de los estadios es alto! El equipo pierde la propiedad del estadio y recibe $100\,000$ M. O. más $2D6 \times 10\,000$ M. O. adicionales.
- 6 ¡Inversión recuperada!:** No te preguntes cómo lo has logrado, solo alégrate. El equipo pierde la propiedad del estadio pero recibe $250\,000$ M. O.

BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★

BALONES A MONTONES



El libro sagrado de Nuffle informa a los lectores que, para hacer un balón, debe extraerse con cuidado la vejiga de un cerdo e hincharse. En los inicios del juego moderno, esa instrucción se seguía al pie de la letra, pero pronto fue obvio que, sin importar el cuidado aplicado, al cerdo en cuestión no le parecería bien. ¡Y una vez manifestada su protesta, un cerdo se negaba enérgicamente a cooperar! Convencida de que había formas mejores, la naciente NAF empezó a tantear con diseños de balones.

Una innovación temprana fue descartada rápidamente. Cuenta la leyenda que un joven acólito llamado Socheré presentó ante Roze-El un balón esférico. Al parecer, el balón de Socheré era más fácil de manejar y menos dado a rebotar de forma errática, de modo que se podía chutar y pasar con precisión. Roze-El rápidamente rechazó la propuesta, diciendo que para él, todos los balones eran ovalados, que un balón esférico le parecía raro y que nadie querría cargar con uno, mientras que los ovoides eran más fáciles de llevar. Nadie quería que el deporte se centrara en ir dando chutes; el objetivo era recoger el balón, llevarlo y pasarlo! Desde entonces, el diseño del balón de Blood Bowl ha sido refinado y estandarizado tanto por la NAF como por el GLAR. Hoy día, los jugadores de todo el mundo pueden tener la tranquilidad de que, cuando agarren un balón, será ovalado.

Los balones modernos suelen seguir la misma construcción básica: una vejiga inflada (a menudo sintética) es cubierta de cuero cosido. La estructura, a su vez, se refuerza con bandas de metal, a las cuales se fijan púas de 3 centímetros, para facilitar el agarre cuando se mojan y también el derramamiento de sangre.

Pero a pesar de la regulación de los organismos del deporte, sigue existiendo una gran variedad de balones en el mundo. La mayoría de razas tienen sus propias preferencias y prejuicios en cuanto a balones y, por consiguiente, hay tipos en uso de lo que parecería.

BALONES DE BLOOD BOWL INUSUALES

Desde squigs vivos, repletos de dientes y poco dispuestos a dejarse lanzar, hasta iconos dedicados a los Dioses Oscuros, cargados de magia vil y letales al contacto, no hay límite a las cosas que han acabado en un campo de Blood Bowl en lugar de un balón reglamentario. A veces, estos objetos de forma ovalada se emplean por necesidad; otras veces, se usan deliberadamente para obtener una ventaja injusta.

Los entrenadores pueden usar, si quieren, las reglas para balones inusuales de las siguientes páginas. Su inclusión en una liga o torneo queda a discreción del comisario de liga u organizador del evento. En partidos de exhibición, pueden usarse de mutuo acuerdo entre ambos entrenadores.

COMO USAR BALONES INUSUALES

Una vez por partido, tras el paso 1 pero antes del paso 2 de la secuencia de inicio de entrada, el entrenador del equipo pateador puede declarar que usa un balón especial. Hay dos formas de determinar las propiedades del balón inusual:

1. Tirar 1D16 en la tabla de Propiedades de balón inusual.
2. Elegir una única propiedad de la tabla de Propiedades de balón inusual.

Durante el paso 2 de la secuencia de inicio de entrada, el entrenador debe designar un jugador de su equipo para que sea el jugador pateador. Si la tirada en la tabla de Eventos de patada inicial obtiene un resultado de dobles, el árbitro penalizará al jugador pateador por su flagrante violación del reglamento, expulsándolo de inmediato como si hubiera cometido una Falta (antes de resolver el resultado de la patada inicial). No obstante, incluso si el jugador es expulsado, el balón inusual permanecerá en juego durante esa entrada.

Mientras dure la entrada, se aplicarán las reglas del balón inusual. A excepción de dichas reglas, el balón se considerará normal a todos los efectos. Al final de la entrada, un árbitro retira el balón inusual y lo sustituye por un balón normal durante la siguiente secuencia de inicio de entrada.

TABLA DE PROPIEDADES DE BALÓN INUSUAL

ID16	PROPIEDAD
1	Balón explosivo
2	Balón daemónico
3	Balón merendola
4	Huevo dracónico
5	Balón hada rencorosa
6	El Bientallado
7	Balón de pinchos
8	Balón Nurgling avaro
9	Balón de oscura majestad
10	Sorpresa de Shady
11	Balón de piedra del alma
12	Balón congelado
13	Balón huevo sagrado
14	Traje de balón para Snotling
15	Balón Squig cojo
16	Brasero de piedra bruja

BALONES MÚLTIPLES

Si, por cualquier motivo, entra en juego un segundo balón (por ejemplo debido a una carta de Jugada Especial), será siempre un balón normal y reglamentario. Las cosas ya son lo bastante chifladas en el Blood Bowl sin necesidad de tener múltiples balones especiales sobre el terreno de juego...

NOTA DE DISEÑO: UN BALÓN PARA CADA RAZA

Los lectores astutos se darán cuenta que muchos de los balones aquí descritos coinciden con los que vienen con ciertos equipos, pero no están todos cubiertos. En realidad, los balones que vienen con los distintos equipos se pueden encasillar en más de una categoría. Esta lista está pensada para cubrir esas categorías de forma genérica en lugar de cada tipo concreto de balón, e incluso ofrece unos pocos usos alternativos para tipos de balones similares. Por ejemplo, tanto el Squig cojo (del equipo Orc) como el Nurgling avaro (del equipo de Nurgle) son ejemplos de "criatura". También lo son el traje de balón para Snotling, el balón hada rencorosa y el balón esquelético (del equipo Shambling Undead). Si quieres, esas reglas y miniaturas pueden intercambiarse a placer, no están asignadas a un equipo concreto; simplemente es más divertido poner nombre y escribir la descripción de una regla pensando en un balón concreto, así que eso hemos hecho aquí. La intención de estas reglas es proporcionar formas divertidas de usar los distintos balones incluidos con los varios equipos de Blood Bowl.



(1) BALÓN EXPLOZIVO

Reellenar un balón con cargas explosivas y pólvora no tiene nada de sutil ni de astuto, pero los jugadores de Blood Bowl nunca han destacado por su sutileza o astucia.

Al colocar el balón explosivo, el entrenador del equipo pateador sitúa un contador (un balón de repuesto es ideal) en cualquier espacio de su marcador de anotación, representando la longitud de la mecha. Al final de cada turno de equipo, el entrenador del equipo pateador tira 1D6:

- Con un 6, mueve el contador dos espacios hacia el 0.
- Con 2-5, mueve el contador un espacio hacia el 0.
- Con un 1, la mecha se apaga y el balón explosivo es tratado como un balón normal a partir de ese momento, aunque el entrenador del equipo pateador puede gastar una segunda oportunidad para que la mecha siga encendida (el contador no se moverá ese turno).

Si el contador entra en el espacio del 0, retíralo... ¡y el balón explota! Si una entrada termina mientras el contador aún está en el marcador de anotación, es retirado sin efecto alguno.

Cuando el balón explote, tira 1D6 por cada jugador en una casilla adyacente; el jugador será Derribado con un resultado de 4+. Si ya está Tumbado boca arriba o Aturdido, haz una tirada de Armadura para él como si hubiese sido Derribado. Además, si un jugador estaba llevando el balón será Derribado automáticamente. Un balón explosivo no impide anotar un touchdown, pero deberá hacerse de todos modos la tirada al final del turno, para ver si estalla mientras el jugador lo está celebrando...

Después de que el balón explote, si la entrada aún no ha terminado, un árbitro de banda arrojará al campo un balón de recambio. Coloca un balón normal en la casilla donde estaba el balón explosivo, que se escorará antes de aterrizar.

(2) BALÓN DAEMONICO

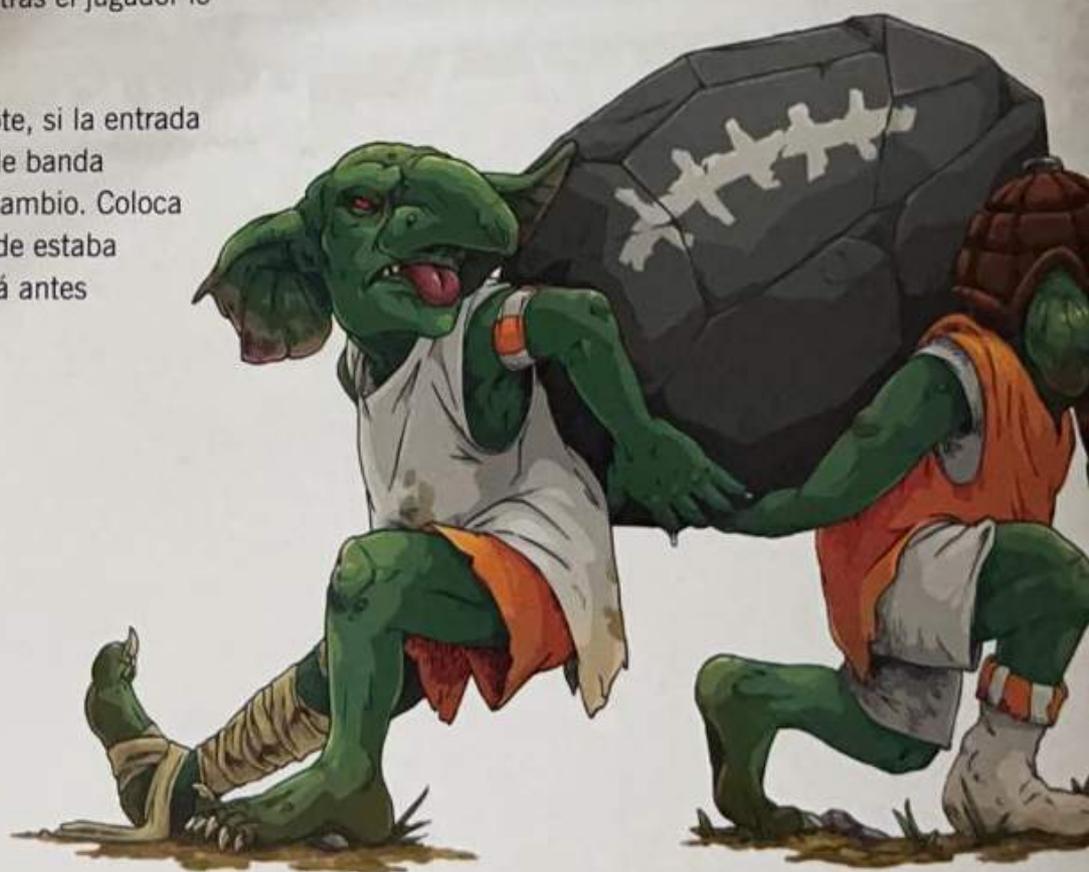
En eras pasadas, los campeones del Chaos ataban daemons a sus armas, creando herramientas de devastación que consumían las almas de sus víctimas. Hoy día, las armas han cambiado, ¡pero no el horror de vértelas con un daemon atado!

Cuando un jugador trata de recoger este balón, tira 1D6.

- Con 3+, el jugador intenta recoger el balón daemónico como es habitual.
- Con 1-2, éste se aparta aterrorizado y se niega a tocarlo. El balón rebota una vez sin provocar un cambio de turno. Si el balón rebota hacia una casilla ocupada, ese jugador tratará de atraparlo como es habitual.

Además, cuando el jugador que lleva un balón daemónico termina su movimiento, y si no se ha hecho aún una acción de pase en este turno de equipo, tira 1D6. Con un 1, el jugador debe intentar pasar el balón a otro jugador de su equipo si es posible, o a una casilla vacía si no hay jugadores amigos dentro de alcance.

Por último, cuando este balón se detiene en una casilla vacía, tira 1D6. Con un 6, la magia oscura se debilita y el daemon atado puede escapar. Durante el resto de la entrada, trata este balón como uno normal y reglamentario.



3) BALÓN MERENDOLA

Los Halflings están siempre pensando en comer e interrumpirán casi cualquier actividad para tomar un tentempié, incluyendo la cena! Por desgracia, esta obsesión por la comida puede llevar a confusiones en el campo de Blood Bowl. A menudo, el balón queda olvidado en el banquillo cuando el Halfling asignado a chutar no quiere soltar lo que sea que esté comiendo para recogerlo. Como consecuencia, muchos partidos en los que participan equipos de Halflings se han convertido en duras contiendas por la posesión de un pastel de carne, un pollo asado o un gran bocadillo de mortadela (y hay que decir que, cuando el balón es comestible, ¡a muchos jugadores se les dan mejor los placajes!).

Como todo buen chef sabe, a la comida que cae al suelo no le pasa nada si la recoges deprisa. Eso se conoce como la "regla de los cinco segundos" en el Viejo Mundo. Por ello, se aplica un modificador de +1 adicional a cualquier intento de recoger el balón merendola.

Además, cuando algún jugador del equipo pateador hace una acción de Placaje (por sí sola o como parte de una acción de Penetración) y el blanco lleva el balón merendola, se considera que el jugador activo tiene la habilidad Robar balón.

Por último, si algún jugador anota un Touchdown con el balón merendola, tira 1D6 inmediatamente tras anotar el touchdown:

- Con 2+, anotas el touchdown con normalidad.
- Con un 1, el jugador es incapaz de contenerse y se toma un tentempié en mitad del partido. Por desgracia, su gula se ve castigada al instante con una terrible indigestión y el jugador debe perderse la siguiente entrada (el precio a pagar por comer algo que ha estado rodando por el suelo).

4) HUEVO DRACÓNICO

Es tradición entre los habitantes del Viejo Mundo criar bestias fabulosas. Dichas criaturas solían usarse para reforzar ejércitos en tiempos de guerra, pero ahora acaban a menudo en la colección de nobles adinerados y estrellas del Blood Bowl retiradas. Ocasionalmente, los entrenadores que buscan alguna ventaja obtienen huevos de poderosas bestias dracónicas a punto de eclosionar y los llevan consigo al campo. ¡Varios jugadores rivales han perdido dedos ante una hidra recién nacida!

Al inicio de cualquier turno en el que un balón huevo dracónico esté en el suelo, rebotará una vez debido al movimiento de la criatura de su interior. Si el balón rebota hacia una casilla ocupada, ese jugador debe tratar de atraparlo. Si no lo logra, o si la casilla está ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, el balón rebotará otra vez.

Por último, si un jugador anota un Touchdown con este balón, tira 1D6 inmediatamente tras anotar el touchdown:

- Con 2+, anotas el touchdown con normalidad.
- Con un 1, el jugador ha roto el huevo al golpear el suelo en la zona de anotación, y la criatura de su interior surge para atacarle, provocando que sea inmediatamente Derribado. Cuando un jugador es Derribado de este modo, puedes aplicar un modificador +1 a la Tirada de armadura o a la Tirada de heridas. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada.

5) BALÓN HADA RENCOROSA

Athel Loren es un reino mágico, hogar de toda clase de espíritus del bosque. Algunos son antiguos y poderosos, y se manifiestan como Treemen o Treekin. Otros son criaturas jóvenes y traviesas que se deleitan en atormentar a los demás. Entre las más problemáticas están las hadas y fatas, pequeñas criaturas feéricas que zumban en grandes enjambres por el bosque ancestral. A menudo se ven atraídas al bullicio de un partido de Blood Bowl, y a veces alguna se obsesiona con el balón y añade una dificultad extra al deporte.

Al inicio de cualquier turno en el que el balón hada rencorosa esté en el suelo, rebotará una casilla en una dirección aleatoria ya que el hada trata de huir con lo que considera su nuevo juguete. Si el balón rebota hacia una casilla ocupada, ese jugador debe tratar de atraparlo pero sufre un modificador adicional de -1 pues el hada no se lo pondrá fácil. Si no logra atraparlo, o si la casilla está ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, el balón rebotará otra vez.

Además, cuando un jugador trata de recoger el balón hada rencorosa, el hada intentará impedirlo a base de arañar y morder. Se aplica un modificador adicional de -1 a cualquier intento de recoger el balón hada rencorosa.

Por último, si el balón abandona el terreno de juego por cualquier motivo, el hada escapará con su trofeo. Se usará un balón nuevo para la devolución y estas reglas dejarán de aplicarse.

(6) EL BIENTALLADO

¿Qué hay de malo en un poco de ornamentación? Sí, pesa un poco más de lo normal, pero es por las piedras preciosas. No no, el balón no está tallado en granito y revestido en gromil de la mejor calidad, ¡en absoluto!

Cada vez que el bientallado se desvía, se moverá solo 1D3 casillas en una dirección determinada tirando 1D8 y consultando la plantilla de dirección aleatoria, en lugar de las 1D6 casillas habituales. Además, no se escora debido a un resultado de "Clima cambiante" en la tabla de Eventos de patada inicial.

Al pasar el bientallado, no pueden intentarse bombas largas ni usar la habilidad de Pase a lo loco. Si un jugador fracasa en un intento de atrapar el bientallado tras una acción de Pasar (incluyendo intentar atrapar una Intercepción con éxito) tira 1D6 después de que el balón rebote. Si el resultado es igual o mayor que el atributo FU del jugador, o es un 6 natural, el jugador es Derribado.

Si tras desviarse o escorarse el bientallado cae en una casilla con un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, haz una tirada de Armadura para ese jugador después de que el bientallado rebote.

(7) BALÓN DE PINCHOS

Cierto es que muchos balones de Blood Bowl tienen pinchos, para ayudar a agarrarlos (y porque es divertido ver a un jugador tratar de tirar un balón que tiene literalmente clavado a la mano), ¡pero algunos equipos llevan las cosas al extremo! Las púas más largas y afiladas de lo permitido son bastante habituales, y atrapar dichos balones al vuelo depende más de la suerte que de la destreza.

Cuando un balón de pinchos aterriza en una casilla vacía, éste no rebotará.

Además, si un jugador saca un 1 natural al intentar atrapar un balón de pinchos (después de repetir tiradas), haz una tirada de Armadura sin modificar contra el jugador:

- Si la armadura no se rompe, ha atrapado el balón con seguridad.
- Si la armadura se rompe, no ha atrapado el balón nada bien. El jugador queda Tumbado boca arriba y se hace una tirada de Heridas contra él, que no puede modificarse de ningún modo.

(8) BALÓN NURGLING AVARO

Allá donde van los devotos de Nurgle, les siguen hordas de precoces Nurglings. Esos diminutos daemons se manifiestan en el reino mortal en grandes números allí donde van los seguidores del Padre de la Plaga. Normalmente se conforman con hacer cabriolas en la línea de banda y en los banquillos, motivando a los jugadores y entreteniendo a los hinchas. ¡Pero a veces uno de ellos confunde el balón por algo comestible!

Cuando un jugador intenta recoger este balón, tira 1D6:

- Con 3+, el jugador intenta recoger el balón Nurgling avaro como es habitual.
- Con 1-2, éste se aparta horrorizado y se niega a tocarlo. El balón rebota una vez sin provocar un cambio de turno. Si el balón rebota hacia una casilla ocupada, ese jugador tratará de atraparlo como es habitual.

Al inicio de cualquier turno en el que el balón esté en el suelo, rebotará 1 casilla en una dirección aleatoria pues el Nurgling trata de huir del campo. Si el balón rebota hacia una casilla ocupada, ese jugador debe tratar de atraparlo pero sufre un modificador adicional de -1 por el Nurgling que se resiste. Si el jugador no logra atrapar el balón, o si la casilla está ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, el balón rebotará de nuevo.

Por último, si algún jugador empieza su activación sujetando este balón, tira 1D6. Con un 1, los forcejeos del Nurgling suponen una distracción y el jugador debe reducir su MV en 1 durante este turno de equipo, pues le toca apañárselas con un Nurgling rebelde.



(9) BALON DE OSCURA MAJESTAD

Los equipos del Chaos a menudo usan artefactos de poder e iconos de los dioses del Chaos como balones. Imbuidos de energías malignas, esos balones tienen un aspecto atroz y solo las voluntades más fuertes logran resistirse a su oscura influencia; el resto pierden el libre albedrío y sucumben a la voluntad de los Dioses del Chaos...

El jugador que lleve el balón de oscura majestad obtiene el rasgo Realmente estúpido. Si ya es Realmente estúpido, no se ve influenciado por los Dioses Oscuros.

Ten en cuenta que si un jugador gana el rasgo Realmente estúpido debido a llevar el balón de oscura majestad, en cuanto deja de tener el balón, sea por el motivo que sea, pierde ese rasgo.

(10) SORPRESA DE SHADY

El arte de lograr deshinchar un balón lo justo para no meterse en problemas por tramposo fue ideado por el ladino pateador Goblin Grom Shady. Se ha vuelto una táctica habitual para quienes creen que hacer un poco de trampas no es tan malo, especialmente cuando se enfrentan a equipos amantes de los pases.

Cuando un jugador intenta pasar la Sorpresa de Shady, sufre un penalizador adicional de -2 al chequeo de Pase.

Además, es muy difícil demostrar que el sabotaje del balón ha sido deliberado (y no el resultado de mantenimiento chapucero de los balones), por lo que el pateador no podrá ser expulsado por emplear un balón Sorpresa de Shady y sacar un doble en la tabla de Eventos de patada inicial.

(11) BALON DE PIEDRA DEL ALMA

Este ejemplo resplandeciente de artesanía de balones Elven está tachonada de gemas mágicas capaces de atrapar las almas de Elfes fallecidos para que afecten al juego incluso después de morir. ¡Si un jugador vivo lleva este balón, adopta el aspecto de un temible vengador de ultratumba!

Cuando un jugador recoge o atrapa el balón de piedra del alma, o empieza su activación llevándolo, su entrenador puede elegir una habilidad que posea algún jugador en su Zona de lesionados; el jugador con el balón obtiene dicha habilidad hasta el final del turno o hasta que deje de tener el balón. No se pueden elegir mutaciones ni rasgos.

Si no hay jugadores actualmente en la Zona de lesionados de su equipo, el jugador no puede elegir una habilidad y en su lugar gana la habilidad Apariencia asquerosa.

(12) BALON CONGELADO

El hielo es un recurso común en muchas partes del Viejo Mundo (compite con la lluvia a nivel de popularidad). De hecho, hay partes del mundo sepultadas bajo glaciares de milenios de antigüedad. El hielo minado del corazón de esos glaciares es tan frío que cuenta la leyenda que jamás se funde! Eso no es cierto, pero no deja de ser muy robusto. El hielo ancestral del corazón de un glaciar es un material popular para fabricar balones, pero tiene su riesgo, pues el contacto prolongado entumece las manos.

Si al inicio del turno de alguno de los equipos un jugador tiene el balón congelado, el entrenador de ese jugador debe tirar 1D6. Con un 1, el toque gélido del balón ha entumecido los dedos del jugador (o tentáculos, o lo que sea) y no puede seguir sujetándolo. El balón se deja caer y rebota. Eso no provoca un cambio de turno.



(13) BALÓN HUEVO SAGRADO

Hace milenios surgió un nuevo dios en el panteón de Lustria: Sotek la Serpiente. Su llegada pilló por sorpresa a los sacerdotes Slann, lo que hizo mella en su orgullo pues creían saber mucho sobre la identidad de las diversas deidades del mundo. El nacimiento de Sotek fue anunciado por la aparición de un cometa de dos colas en el cielo, y su presencia resultó muy fortalecedora para los habitantes de Lustria. Hoy, muchos creen que las serpientes son mensajeras sagradas de Sotek, y no es tan raro usar huevos de serpiente como balones para atraer la bendición del dios.

Si al inicio de cualquiera de los turnos del equipo receptor el balón huevo sagrado está en posesión de un jugador de dicho equipo, su entrenador debe tirar 1D6. Con un 1, el jugador nota súbitamente la atención divina de Sotek sobre él. La extraña sensación de estar apesado por los anillos de una gigantesca serpiente constrictora resulta imposible de soportar y el jugador se ve abrumado por un instinto de deshacerse del balón, antes de ser aplastado y consumido por el espíritu del poderoso Sotek. El balón se deja caer de inmediato, lo que hace que rebote. Esto no causa un cambio de turno. En cuanto el balón queda quieto en el suelo, el turno del equipo receptor continúa.



(14) TRAJE DE BALÓN PARA SNOTLING

Embutir a un Snotling en un tosco disfraz de balón y decirle que corra hacia la zona de anotación contraria supone una de las formas de hacer trampas más absurdas (y divertidas) de que dispone un equipo.

Durante cada uno de sus turnos de equipo, el entrenador del equipo pateador puede activar el balón para hacer una acción de Movimiento con como si fuera un jugador de su equipo. Si el balón está en manos de un jugador del equipo oponente, primero debe tratar de escapar.

El entrenador oponente hará un chequeo de Agilidad con ese jugador, con un modificador de +1. Si lo supera, su jugador conservará el balón, y éste no podrá llevar a cabo acciones ese turno. De lo contrario, el balón rebota, gastando una casilla de su movimiento, y entonces podrá moverse.

El balón tiene un MV de 1D3 (a tirar cada vez que es activado) y no puede Forzar la marcha. Por cada casilla que se mueva el balón, el entrenador del equipo pateador le coloca encima la plantilla de Devoluciones, apuntando hacia la zona de anotación o zona lateral que desee. Entonces tira 1D6 y mueve el balón una casilla en la dirección indicada; el balón supera automáticamente chequeos de Agilidad para Esquivar, sin importar modificadores. Este proceso se repite por cada casilla de movimiento del balón. Si el movimiento saca al balón del campo, será devuelto como es habitual y su movimiento termina.

Si el balón se mueve a la casilla de un jugador de pie, ese jugador deberá tratar de atraparlo, como si fuera un balón que ha rebotado.

Debería ser obvio, pero por si acaso: un traje de balón para Snotling no puede anotar un Touchdown por sí mismo, debe tenerlo un jugador.

(15) BALÓN SQUIG COJO

A los Squigs parece gustares el Blood Bowl, o eso se dice, pero en verdad es difícil decir si algo les gusta a los Squigs. Llevan mucho tiempo siendo usados como balones en las ligas Orcs, pero eso no demuestra necesariamente aprecio por el deporte. Atarles una pata contra la espalda para evitar que huyan tan fácilmente es una innovación reciente.

Al inicio del turno de cada equipo, el Squig cojo echará a correr hacia la libertad. Si lo está llevando un jugador, tira 1D6:

- Con 2+, el jugador demuestra su pericia domando Squigs y sigue agarrando fuerte la bestia.
- Con un 1, el Squig se libera y rebota una vez. Esto no provoca un cambio de turno.

Si el Squig cojo no está siendo llevado por ningún jugador al inicio de un turno de equipo, intentará irse brincando, por lo que rebotará 1D3 veces. Si rebota a la casilla de un jugador en pie que no haya perdido su zona de defensa y éste no logra atraparlo, rebotará como es habitual, ignorando la tirada de 1D3.

Además, si un jugador anota un Touchdown con este balón, tira 1D6. Con un 1, el Squig hunde sus dientes amarillentos en la mano del jugador. Durante el resto del partido, el jugador que anotó el Touchdown debe reducir en 1 su atributo Agilidad.

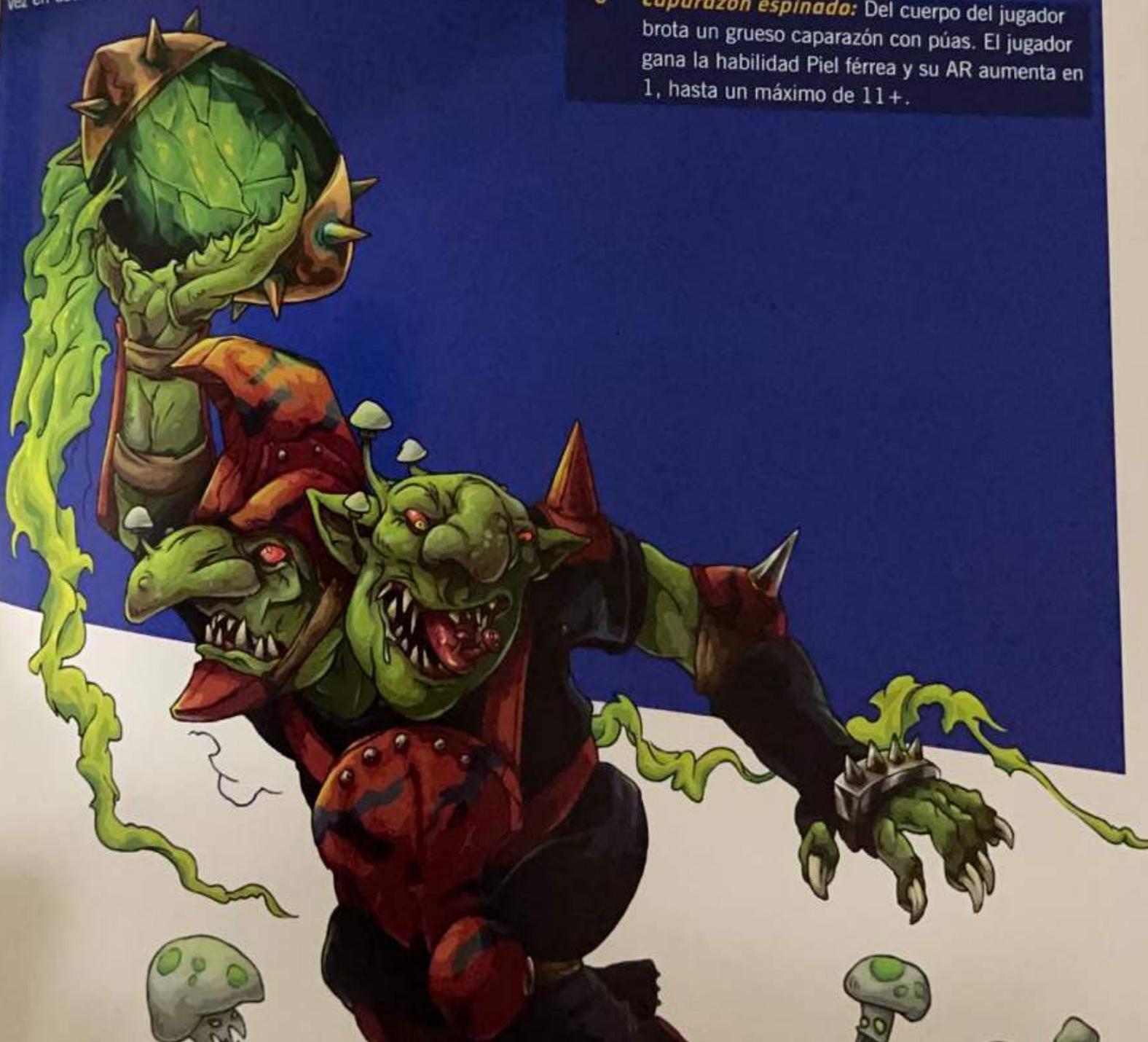
116 BRASERO DE PIEDRA BRUJA

Es imposible confundir este "balón", cargado de humeantes trozos de piedra bruja en bruto, con uno que cumpla las regulaciones. Pero eh, ¡cuando los Skaven hacen trampas, no se andan con medias tintas! Los balones deshinchados y las criaturillas que muerden son cosas de aficionados; ¡lo que de verdad quieres es un balón que convierta al que se atreva a tocarlo en una masa de tentáculos y ojos!

Cuando un jugador trate de recoger, atrapar o interceptar un brasero de piedra bruja y saque un 1 natural (tras repetir tiradas), el jugador sufrirá una mutación física temporal! Tira 1D6 en la tabla siguiente para ver qué ocurre; si el jugador recibe una habilidad o rasgo que ya tiene, no se producen efectos adicionales. Los efectos del brasero de piedra bruja duran hasta el final de la entrada, o hasta que el jugador tenga la (mala) suerte de tirar otra vez en esta tabla:

1D6 EFECTO

- 1 **Combustión espontánea:** El jugador es derribado inmediatamente. Puedes modificar la tirada de Armadura o tirada de Heridas en +1.
- 2 **Inestabilidad temporal:** El jugador se desincroniza con la realidad, y gana el rasgo Sin manos.
- 3 **Cabeza encogida:** Lo único peor que una cabeza pequeña es caer en la cuenta de que tu casco ya no te va bien. El jugador gana el rasgo Estúpido.
- 4 **Obesidad masiva:** El jugador se expande de tamaño hasta convertirse en una enorme masa de carne. Su MV se reduce en 1, hasta un mínimo de 1, y su AR aumenta en 1, hasta un máximo de 11+.
- 5 **Carne leprosa:** La carne y la piel del jugador le cuelgan en pliegues repulsivos. El jugador gana la habilidad Apariencia asquerosa.
- 6 **Caparazón espinado:** Del cuerpo del jugador brota un grueso caparazón con púas. El jugador gana la habilidad Piel férrea y su AR aumenta en 1, hasta un máximo de 11+.



NUEVAS TABLAS DE CLIMA

Los jugadores de Blood Bowl están hechos de una dura pasta y rara vez dejan que preocupaciones tan triviales como un poco de mal tiempo les impida salir al campo. Lluvia o haga sol, nieve o truene, no importa la época del año, ¡seguro que estos entusiasmados aficionados encuentran un partido que valga la pena ver!

Si ambos entrenadores están de acuerdo, pueden usar una de las siguientes tablas en lugar de la tabla de clima del reglamento de Blood Bowl durante el partido. Esto es ideal para representar aquellos partidos que se juegan en diferentes épocas del año y en diferentes estaciones, al igual que en entornos más extremos, como el calor sofocante de las Tierras Yermas, o en el frío helador de Norsca.

Un Comisario de liga también puede decidir que una temporada de liga se celebre en una época del año en particular, o en una parte específica, y tal vez menos hospitalaria, del mundo. En tales casos, los partidos que se jueguen durante esa temporada de liga pueden utilizar una de las siguientes tablas, según lo determine el Comisario de la liga, para representar las condiciones imperantes.

Si se usan estas tablas, cualquier otra regla que se refiera a la tabla de Clima (por ejemplo, el resultado de Clima cambiante en la tabla de Eventos de patada inicial) se refiere automáticamente a la tabla usada, en lugar de la tabla estándar del reglamento de Blood Bowl.

TABLA DE CLIMA PRIMAVERAL

Con los fríos meses de invierno ya olvidados, ¡la primavera ha brotado de verdad! Los equipos de Blood Bowl de todo el mundo vuelven al campo una vez más, mientras los aficionados regresan en masa a las gradas. ¡Qué maravillosa época del año!

TABLA DE CLIMA PRIMAVERAL

2D6 RESULTADO

- 2 **Rocío matinal:** El campo está cubierto de rocío tras la fría noche, haciendo todo un poco resbaladizo. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador trate de Forzar la marcha. Además, aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Recoger el balón.
- 3 **Todo florece:** Las flores se abren, la savia corre por los árboles y hay un montón de polen, lo que obliga al alérgico árbitro a buscar refugio en el interior. Mientras este resultado esté en efecto, los jugadores no serán expulsados al cometer una falta, ni siquiera al obtener un doble natural en la tirada de Armadura o Lesión.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** No hace mucho calor, pero tampoco hace frío. ¡Un tiempo ideal para un partido de Blood Bowl!
- 11 **Mañana de niebla:** Una neblina espesa ha caído sobre el campo, reduciendo enormemente la visibilidad. Los jugadores solo pueden mover un máximo de seis casillas, aunque pueden seguir Forzando la marcha normalmente. Además, solo se pueden realizar Pases rápidos y cortos.
- 12 **Ventolera:** El viento silba por el estadio y los jugadores apenas pueden oírse entre sí. Tira 1D6 cada vez que un jugador de tu equipo quiera usar una Segunda oportunidad de equipo. Con 2+, podrá usarla normalmente. Con un 1, no se podrá usar.



TABLA DE CLIMA VERANIEGO

El verano por fin ha llegado! Los días son largos, el cielo azul, y nadie busca otra cosa más que pasar las largas y calurosas tardes viendo un partido y tomando el sol! Bueno, algunos jugadores no lo ven igual; ¡hace demasiado calor para correr por ahí!

TABLA DE CLIMA VERANIEGO

2D6 RESULTADO

- 2 **Calor sofocante:** Algunos jugadores se desmayan por el calor. 1D3 jugadores de cada equipo elegidos al azar de entre los que estaban en el campo al terminar una entrada son colocados en la zona de Reservas y se pierden la siguiente entrada.
- 3 **Se funde hasta el astrogranito:** El calor no solo afecta a los jugadores, ¡el campo se está derritiendo! Puede ser por el calor, o porque se les pegan los pies, ¡pero están haciendo un gran esfuerzo por moverse! El número de casillas en las que un jugador puede Forzar la marcha se reduce en una (con un mínimo de una).
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Hace calor, pero no tanto como últimamente. Un día caluroso, seco y ligeramente nublado de condiciones perfectas para el Blood Bowl.
- 11 **Sol cegador:** No hay ni una nube en el cielo claro y azul y el implacable resplandor del sol hace que los jugadores deban entrecerrar los ojos o cubrirse con las manos. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Pase. Además, solo se pueden realizar Pases rápidos y cortos.
- 12 **Gota fría:** Una repentina lluvia torrencial y vientos fuertes sacuden el campo, haciendo que el balón se vuelva resbaladizo y errático. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador hace un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase. Además, cuando el balón se escora, se mueve desde la casilla en que se colocó cuatro veces antes de aterrizar, en lugar de las tres habituales.

TABLA DE CLIMA OTONAL

El año avanza, los días se acortan y el aire es fresco. Los jugadores adoran esta época del año; el calor insoportable se ha ido y las hojas caldas amortiguan sus frecuentes caídas. Los aficionados también disfrutan del aire fresco, ¡si no del viento amargamente frío!

TABLA DE CLIMA OTONAL

2D6 RESULTADO

- 2 **Campo cubierto de hojas:** Se ha acumulado gran cantidad de hojas por todo el campo. No es bonito, ¡pero amortiguan el aterrizaje! Cuando un jugador se Cae o es Derribado, el entrenador oponente debe aplicar un modificador de -1 al hacer la tirada de Armadura contra ellos.
- 3 **Frío otoñal:** El invierno se acerca rápidamente y los jugadores son reacios a dejar el cómodo calor del banquillo. Durante la secuencia de Final de entrada, aplica un modificador de -1 en las tiradas para Recuperar jugadores inconscientes.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** No hace demasiado calor, pero tampoco hace frío, ¡un tiempo ideal para el Blood Bowl! Una agradable tarde de otoño proporciona las condiciones perfectas para jugar a Blood Bowl.
- 11 **Llueve con ganas:** Un aguacero empapa a los jugadores ¡y el balón está muy resbaladizo! Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase.
- 12 **Fuertes vientos:** Si no fuera por el viento, sería un día encantador. El balón no se desvía normalmente. En su lugar, después de colocar el balón, el entrenador del equipo pateador tira 1D8 para determinar la dirección en que sopla el viento:

1D8 Dirección del viento

- 1-2 Hacia la Zona de anotación del equipo pateador.
- 3-4 Hacia la Zona de anotación del equipo receptor.
- 5-6 Hacia la línea de banda a la izquierda del equipo pateador.
- 7-8 Hacia la línea de banda a la derecha del equipo pateador.

A continuación, coloca la plantilla de devolución sobre el cuadrado en el que se colocó el balón, con la flecha central (3-4) apuntando en la dirección en la que sopla el viento. La patada se desvía en la dirección determinada tirando 1D6 según esa plantilla. Además, el número de casillas que mueve el balón se determina tirando 1D8, en lugar de 1D6.



TABLA DE CLIMA INVERNAL

El invierno está ya bien entrado. Los días son cortos y las noches largas. Una buena capa de nieve cubre el campo y continúa cayendo pesadamente del cielo plomizo. Algunos aficionados lo describirían como un "país de las maravillas invernal", ¡pero la mayoría está en casa, viendo su espejo mágico!

TABLA DE CLIMA INVERNAL

2D6 RESULTADO

- 2 **Vientos gélidos:** Los aficionados tiemblan en las gradas con el viento terriblemente frío que sopla por el campo. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Pasar. A los jugadores también les cuesta bastante motivarse y volver al campo. Durante el paso 2 de la secuencia de Final de la entrada, aplica un modificador de -1 en las tiradas para Recuperar jugadores inconscientes.
- 3 **Helada:** Una repentina ola de frío hace que el suelo se vuelva duro como el granito (y no la variedad "astro" que jugadores conocen). Cuando un jugador se Cae o es Derribado, el entrenador oponente debe aplicar un modificador de +1 al hacer una tirada de Armadura contra él.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Hace bastante frío y amenaza con llover (o nevar), pero teniendo en cuenta la época del año, las condiciones son casi perfectas para el Blood Bowl.
- 11 **Nevada espesa:** La nieve tiene casi un metro de profundidad, ¡lo que hace muy difícil correr y golpear a alguien! Cuando un jugador realiza una acción de Placar como parte de una acción de Penetración (pero no la acción por separado), su atributo de Fuerza se reduce en 1 al comparar su Fuerza con la Fuerza del objetivo del Placaje.
- 12 **Ventisca:** La temperatura y una fortísima nevada hacen que el paso sea traicionero. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente Forzar la marcha en una casilla adicional. Además, la mala visibilidad implica que solo se pueden intentar Pases rápidos y cortos.

TABLA DE CLIMA SUBTERRANEO

Aunque que el clima fuera es espantoso, en el estadio subterráneo promedio tampoco es mejor. Jugar bajo tierra puede parecer una buena idea, pero rara vez lo es; el techo es demasiado bajo, el suelo demasiado traicionero, y hay un constante riesgo de terremotos y derrumbes

TABLA DE CLIMA SUBTERRANEO

2D6 RESULTADO

- 2 **Un burbujeo extraño:** Los jugadores se horrorizan cuando un líquido viscoso comienza a filtrarse desde el suelo. Ya se trate de un fenómeno natural, el resultado de un sabotaje o una terrible advertencia de que los estadios no deberían estar sobre tuberías de aguas residuales, definitivamente no es agradable. Todos los jugadores en el campo restan 1 de su MV.
- 3 **Lúgubre:** Hay que cambiar las antorchas, y las sombras son cada vez más largas. Todas las acciones de Pase largo y Bomba larga sufren un modificador adicional de -1. Además, cuando un jugador intenta Forzar la marcha una segunda o subsiguiente vez durante su activación, aplica un modificador adicional de -1.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Puede no haber luz del sol, pero las condiciones son casi perfectas para Blood Bowl.
- 11 **Geiseros termales:** El vapor comienza a silbar desde unas grietas en el suelo, seguido de fuertes chorros de vapor hirviente. Si un jugador de tu equipo se Cae o es Derribado, tira 1D6. Con un 1, ese jugador ha abierto un géiser y es inmediatamente catapultado por los aires. Trata a ese jugador como si hubiera sido lanzado (igual que si tuviera el rasgo "Humanoide bala") por otro jugador (con el rasgo de "Lanzar a un compañero de equipo"), y trata la calidad del lanzamiento como terrible.
- 12 **Actividad sísmica:** "Oh oh... ¿eso fue un temblor?" Tira 1D6 al final de cada turno de equipo, sumando 1 al resultado por cada jugador en el campo con Fuerza 5 o más. Con 6+, se desprenden rocas del techo. Ambos entrenadores desempatan, y el que obtenga el resultado más bajo elige al azar uno de sus jugadores de entre los que están en el campo. Ese jugador es golpeado por una roca que y es Derribado. Si los entrenadores empatan en la tirada, no se tira de nuevo, sino que ambos entrenadores deben elegir al azar un jugador que será golpeado por una roca.

TABLA DE CLIMA DE JUNGLA TROPICAL

Las selvas tropicales del mundo son ambientes calientes, húmedos y profundamente hostiles! El calor está siempre presente y es agotador para todos, excepto para los jugadores más en forma. Pero no es solo el calor lo que los equipos deben aguantar. La lluvia es casi constante, un diluvio casi continuo que puede inundar un estadio en pocos momentos.

TABLA DE CLIMA DE JUNGLA TROPICAL

206 RESULTADO

- 2 **Alabad a los dioses del sol:** El sol golpea el dosel de la selva, convirtiendo el aire en un horno y el suelo en roca. Si un jugador se Cae al Forzar la marcha, aplica un modificador +1 a la tirada de Armadura. Además, aplica todas las reglas de las condiciones climáticas de Ola de Calor.
- 3 **Ola de calor:** Un día glorioso, pero según sube el calor, les cuesta más a los jugadores esforzarse. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente Forzar la marcha una casilla extra. Además, a los jugadores también les resulta más difícil motivarse y volver al campo. Durante la secuencia de Final de entrada, aplica un modificador de -1 en las tiradas para Recuperar jugadores inconscientes.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Hay mucha humedad y mosquitos, pero por lo demás es un clima perfecto para el Blood Bowl.
- 11 **Lluvia tropical:** No dejan de caer esas grandes y gordas gotas de lluvia de la jungla, haciendo que el balón sea resbaladizo y difícil de agarrar. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase.
- 12 **Monzón tropical:** La lluvia atraviesa la copa de los árboles creando un muro de agua, el suelo se vuelve pantanoso y la visibilidad se reduce severamente. Mientras este resultado esté en efecto, solo se pueden intentar acciones de Pase rápido o Pase corto y el número de casillas en las que un jugador puede Forzar la marcha se reduce en una (con un mínimo de una).

“¡Pero bueno! ¡Anotad ese agravio! En el tercer minuto del segundo tiempo, el jugador nº8, Urgar Rancid de los Orcland Raiders, realizó voluntariamente y sin dudarle un bloqueo alto ilegal (o escandaloso, si quieres) contra su oponente, Grumli Boriksson. ¡Chusma irascible!”

*Bronur Steel-eye, asistente del entrenador,
de los Grudge Bearers*

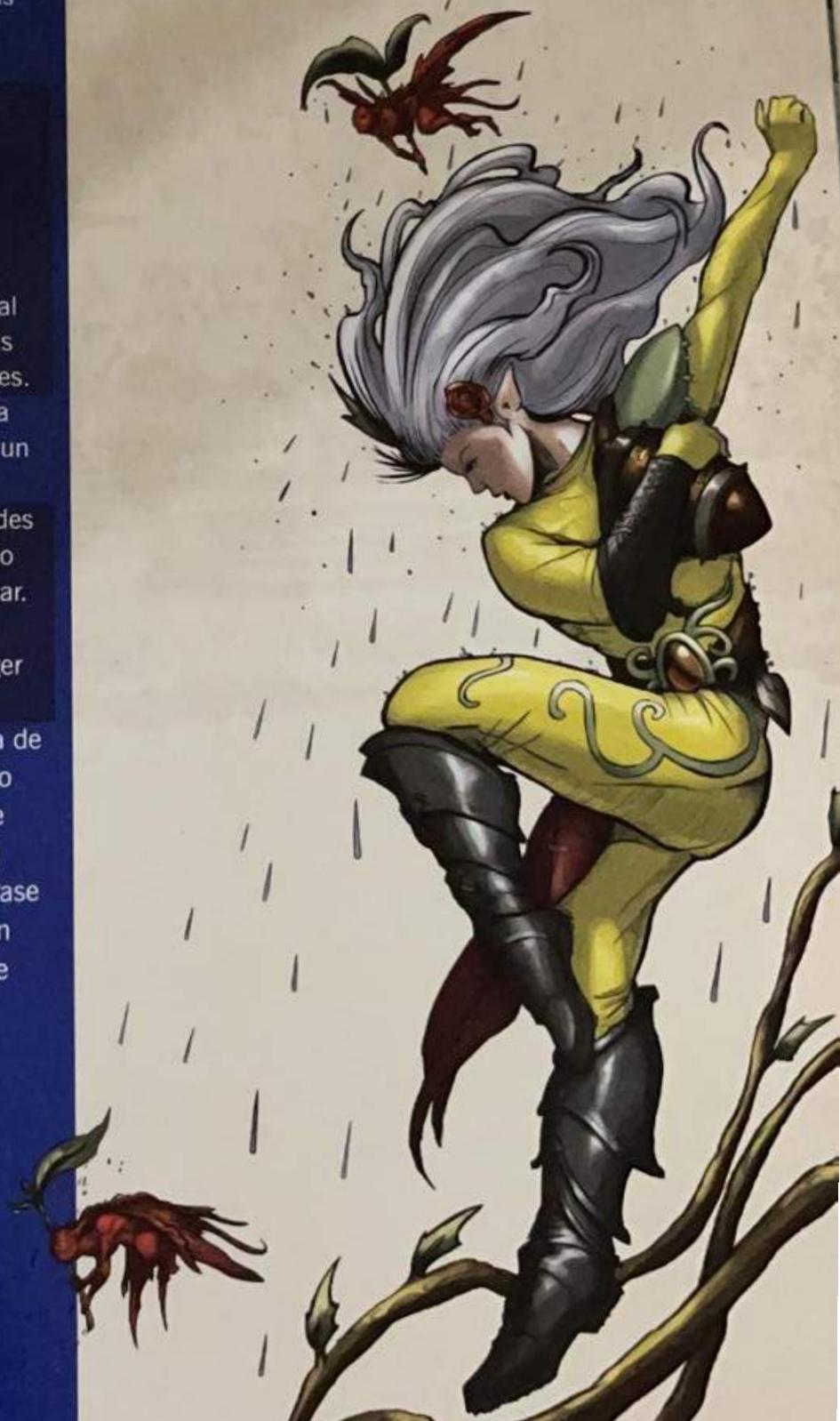


TABLA DE CLIMA DE CEMENTERIO

Desde las desoladas Colinas Aullantes hasta los remansos rurales de Sylvania, el mundo está lleno de muchos lugares espeluznantes y terribles estadios. Como si no fuera suficientemente malo tener que jugar un partido en un campo cubierto de lápidas, las cosas empeoran cuando ese ambiente se vuelve... atmosférico!

TABLA DE CLIMA DE CEMENTERIO

206 RESULTADO

- 2** **Paisanos indignados:** Una turba furiosa de lugareños ha llegado al estadio buscando al Nigromante del pueblo. Incapaces de encontrar a ese malvado, deciden que se ha disfrazado como uno de los jugadores! Los dos entrenadores desempatan. El jugador que pierda elige al azar uno de sus jugadores en el campo, el cual es colocado en la zona de Reservas, donde se esconderá hasta el final del partido, o hasta que esta condición climática sea reemplazada por otra. Si la tirada es un empate, no se vuelve a tirar. En su lugar, ambos entrenadores eligen al azar un jugador para esconderse de los paisanos. Si se vuelve a obtener esta condición climática, este proceso se repite; los lugareños son muy generosos en cuanto a desconfianza hacia los jugadores!
- 3** **Niebla:** ¡Ha caído una verdadera sopa de guisantes sobre el campo, reduciendo la visibilidad a casi cero! Mientras la niebla persista, solo se pueden intentar acciones de Pase rápido o Pase corto y el número de casillas en las que un jugador puede Forzar la marcha se reduce en una (con un mínimo de una). Además, es mucho menos probable que el árbitro detecte cualquier juego sucio que ocurra. Mientras este resultado esté en efecto, los jugadores no serán expulsados al cometer una falta, ni siquiera al obtener un doble natural en la tirada de Armadura o Lesión.
- 4-10** **Condiciones perfectas (o casi):** Se está un poco a oscuras y se perciben unas voces débiles susurrando demasiado silenciosamente para ser escuchadas, pero por lo demás es un clima perfecto para el Blood Bowl.
- 11** **Que llueva, que llueva:** No deja de llover, haciendo que el balón sea resbaladizo y difícil de agarrar. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase.
- 12** **Relámpagos:** Los truenos retumban y el cielo nocturno se ilumina con los rayos. Al final de cada turno de equipo, tira 1D6. Con un 1, un único jugador elegido al azar en el equipo activo es alcanzado por un rayo e inmediatamente Derribado. Cuando un jugador es Derribado por un rayo, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Armadura o a la de Lesión. Este modificador puede aplicarse después de que se haya hecho la tirada.



TABLA DE CLIMA YERMO DESOLADO

Desde las Tierras Yermas hasta los Principados fronterizos, la mayor parte del mundo consiste en zonas sin caminos y lugares desolados donde la tierra barata abunda. ¡Perfecto para construir un estadio de Blood Bowl! Ciertamente, puede haber terremotos y volcanes, pero si el precio es bueno...

TABLA DE CLIMA YERMO DESOLADO

2D6 RESULTADO

- 2 **Temblores:** El suelo tiembla y se estremece constantemente. Al final de cada turno de equipo, tira 1D6 por cada jugador del equipo activo. En pie y en el campo. Con un 1, ese jugador pierde el equilibrio y se coloca Tumbado boca abajo.
- 3 **El garrapato de la cueva:** No deja de llover, haciendo que el balón sea resbaladizo y difícil de agarrar. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** No hace demasiado calor, pero tampoco hace frío, ¡un tiempo ideal para el Blood Bowl! Una agradable tarde de otoño proporciona las condiciones perfectas para jugar a Blood Bowl.
- 11 **Bombas de lava:** Un volcán local entra en una leve erupción, causando que trozos de roca volcánica lluevan en kilómetros a la redonda. Mientras este resultado esté en efecto, se considera que todos los jugadores tienen el rasgo Estúpido, pues están mirando constantemente al cielo para evitar ser golpeados por rocas voladoras inesperadas.
- 12 **Fuertes vientos:** Si no fuera por el viento, sería un gran día. El balón no se desvía normalmente. En su lugar, después de colocar el balón, el entrenador del equipo pateador tira 1D8 para determinar la dirección en que sopla el viento:

1D8 Dirección del viento

- 1-2 Hacia la Zona de anotación del equipo pateador.
- 3-4 Hacia la Zona de anotación del equipo receptor.
- 5-6 Hacia la línea de banda a la izquierda del equipo pateador.
- 7-8 Hacia la línea de banda a la derecha del equipo pateador.

A continuación, coloca la plantilla de devolución sobre el cuadrado en que se colocó el balón, con la flecha central (3-4) apuntando en la dirección en la que sopla el viento. La patada se desvía en la dirección determinada tirando 1D6 según esa plantilla. Además, el número de casillas que mueve el balón se determina tirando 1D8, en lugar de 1D6.

TABLA DE CLIMA MONTAÑOSO

En las cumbres, el aire es claro y el sol brillante, un lugar perfecto para jugar al Blood Bowl, ¿verdad? ¡Pues va a ser que no! Suponiendo que encuentres un terreno plano, el viento sopla en un vendaval constante, el sol es cegador, y repentinas tormentas de nieve y hielo golpean sin previo aviso! Bueno, pero ya que estamos aquí...

TABLA DE CLIMA MONTAÑOSO

2D6 RESULTADO

- 2 **Galerna:** El viento es increíblemente fuerte, haciendo imposible el juego de pases (e incluso afectando a la patada inicial! Mientras este resultado esté en efecto, ignora el paso 2 de la secuencia de Inicio de una entrada (no es posible resolver la patada y ocurre automáticamente una recepción libre). Además, mientras este resultado esté en efecto, no se pueden hacer acciones de Pase ni de Lanzamiento de compañero.
- 3 **Muy soleado:** Un día glorioso, pero el cielo despejado y la brillante luz interfieren con el juego de pase. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Pase.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Hace fresquito y amenaza con llover (o nevar), pero teniendo en cuenta la estación del año, es un día perfecto para el Blood Bowl.
- 11 **Ventisca:** La temperatura y una fortísima nevada hacen que el paso sea traicionero. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente Forzar la marcha en una casilla adicional. Además, la mala visibilidad implica que solo se pueden intentar Pases rápidos y cortos.
- 12 **Tormenta helada:** Hace un frío extremo, tanto que literalmente caen trozos de hielo. El hielo en el campo es tan traicionero que ninguno de los jugadores se la quiere jugar, ¡no importa cuánto grite su entrenador! Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente Forzar la marcha una casilla extra. Además, todos los jugadores en el campo restan 1 de su MV.



TABLA DE CLIMA COSTERO

Es encantador estar junto a la costa en esta época del año; kilómetros de playas doradas, bahías aisladas y pintorescos pueblitos costeros. Pero el clima puede cambiar en un abrir y cerrar de ojos, en un momento es tranquilo y sereno, y al siguiente la lluvia jarrea!

TABLA DE CLIMA COSTERO

2D6 RESULTADO

- 2 **Galerna:** El viento es increíblemente fuerte, haciendo imposible el juego de pases (e incluso afectando a la patada inicial! Mientras este resultado esté en efecto, ignora el paso 2 de la secuencia de Inicio de una entrada (no es posible resolver la patada y ocurre automáticamente una recepción libre). Además, mientras este resultado esté en efecto, no se pueden hacer acciones de Pase ni de Lanzamiento de compañero.
- 3 **Fuertes vientos:** Si no fuera por el viento, sería un gran día. El balón no se desvía normalmente. En su lugar, después de colocar el balón, el entrenador del equipo pateador tira 1D8 para determinar la dirección en que sopla el viento:

1D8 Dirección del viento

- 1-2 Hacia la Zona de anotación del equipo pateador.
3-4 Hacia la Zona de anotación del equipo receptor.
5-6 Hacia la línea de banda a la izquierda del equipo pateador.
7-8 Hacia la línea de banda a la derecha del equipo pateador.

A continuación, coloca la plantilla de devolución sobre el cuadrado en que se colocó el balón, con la flecha central (3-4) apuntando en la dirección en la que sopla el viento. La patada se desvía en la dirección determinada tirando 1D6 según esa plantilla. Además, el número de casillas que mueve el balón se determina tirando 1D8, en lugar de 1D6.

- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** No hace demasiado calor, pero tampoco hace frío, ¡un tiempo ideal para el Blood Bowl! Una agradable tarde de otoño proporciona las condiciones perfectas para jugar a Blood Bowl.
- 11 **Lluvia torrencial:** No deja de llover, haciendo que el balón sea resbaladizo y difícil de agarrar. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Atrapar o Recoger el balón, o para intentar interferir un pase. Además, la mala visibilidad implica que solo se pueden intentar Pases rápidos y cortos, y todos los jugadores han de restar 1 a su MV. Sin embargo, estos pequeños diluvios no suelen durar mucho. Durante la secuencia de Final de la entrada, tras el paso 2 pero antes del 3, tira de nuevo en la Tabla de clima.
- 12 **Ventisca:** La temperatura y una fortísima nevada hacen que el paso sea traicionero. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente Forzar la marcha en una casilla adicional. Además, la mala visibilidad implica que solo se pueden intentar Pases rápidos y cortos.



TABLA DE CLIMA DESERTICO

Desde las polvorrientas costas de Arabia hasta las interminables extensiones de la Tierra de los Muertos, buena parte del mundo está cubierta por grandes desiertos. Estas extensiones sin camino alguno no son a menudo el más acogedor de los ambientes, pero son muy comunes, y sobre todo, ¡muy planas!

TABLA DE CLIMA DESERTICO

206 RESULTADO

- 2 **Calor sofocante:** Algunos jugadores se desmayan por el calor. 1D3 jugadores de cada equipo elegidos al azar de entre los que estaban en el campo al terminar una entrada son colocados en la zona de Reservas y se pierden la siguiente entrada.
- 3 **Muy soleado:** Un día glorioso, pero el cielo despejado y la brillante luz interfieren con el juego de pase. Aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador haga un chequeo de Pase.
- 4-10 **Condiciones perfectas (o casi):** Hace calor, pero tampoco es exagerado. Un día caluroso y seco con un poco de brisa que lo convierte en un día perfecto para el Blood Bowl.
- 11 **Fuertes vientos:** Si no fuera por el viento, sería un gran día. El balón no se desvía normalmente. En su lugar, después de colocar el balón, el entrenador del equipo pateador tira 1D8 para determinar la dirección en que sopla el viento:

1D8 Dirección del viento

- 1-2 Hacia la Zona de anotación del equipo pateador.
- 3-4 Hacia la Zona de anotación del equipo receptor.
- 5-6 Hacia la línea de banda a la izquierda del equipo pateador.
- 7-8 Hacia la línea de banda a la derecha del equipo pateador.

A continuación, coloca la plantilla de devolución sobre el cuadrado en que se colocó el balón, con la flecha central (3-4) apuntando en la dirección en la que sopla el viento. La patada se desvía en la dirección determinada tirando 1D6 según esa plantilla. Además, el número de casillas que mueve el balón se determina tirando 1D8, en lugar de 1D6.

- 12 **Tormenta de arena:** Una violenta tormenta de arena cubre el campo y la visibilidad se ve seriamente afectada. Mientras que este resultado esté en efecto, no se puede realizar ninguna acción de Pase o Lanzamiento de compañero, y ningún jugador puede intentar Forzar la marcha. Además, el árbitro se ha retirado a los vestuarios y no se molesta ni siquiera en fingir que está vigilando el partido! Mientras este resultado esté en efecto, los jugadores no pueden ser expulsados por cometer una falta, ni siquiera al obtener un doble natural en la tirada de Armadura o en la de Lesión.



EVENTOS DE PARTIDO

Los Eventos de partido son una gran manera de añadir situaciones inesperadas a los partidos de Blood Bowl. A diferencia de las cartas de Jugada especial, se activan al azar durante el partido, y ningún entrenador sabe cuál se activará hasta que entre en juego.

Los Eventos de partido no se recomiendan para eventos como los Torneos, o durante la Temporada de eliminatorias de una liga, ya que pueden desequilibrar enormemente la acción a favor de un equipo sobre el otro. Como con cualquier otra regla opcional, solo deben usarse si ambos jugadores están de acuerdo en ello. En una liga, será su Comisario quien decidirá si se utilizan Eventos de partido; añaden mucha diversión y sabor, pero pueden hacer que los partidos sean impredecibles. En otras palabras, ¡a algunos entrenadores les encantarán, a otros no! La mejor manera de averiguarlo es probarlos en algunos partidos y verlo por vosotros mismos.



USAR LOS EVENTOS DE PARTIDO

Si usáis Eventos de partido, cada entrenador debe tirar 1D16 al comienzo de cada uno de los turnos de su equipo, después de mover su marcador de turno pero antes de que cualquier jugador sea activado. Con un 1, algo inesperado ha sucedido y ocurre un Evento de partido.

El entrenador del equipo activo tira inmediatamente 1D8, el entrenador del equipo inactivo tira 1D6, y ambos consultan la tabla de abajo para ver qué Evento de partido ha ocurrido, el cual entra en efecto inmediatamente. Después de que ocurra un Evento de partido, no volverá a haber otro durante la parte en curso y no hay necesidad de tirar 1D16 al comienzo de cada turno. Si todavía queda una segunda parte por jugar, ambos entrenadores deben tirar 1D16 al comienzo de cada uno de sus turnos durante esa segunda parte. Si el partido entra en la prórroga, los Eventos de partido ya no se aplican.

TABLA DE EVENTOS DE PARTIDO

D8	D6	EVENTOS DE PARTIDO
1-2	1	*Pop*
	2	Apotecario entusiasta
	3	Trampilla suelta
	4	Momento de gloria
	5	Vieja rencilla
	6	Magia climática
3-4	1	Deseo daemónico
	2	Árbitro distraído
	3	Interferencia mágica
	4	Espontáneo
	5	Hedor horrendo
	6	Asientos voladores
5-6	1	¡La ola!
	2	Fans ofensivos
	3	la vista gorda
	4	Balón encantado
	5	Barril en llamas
	6	Acuerdo comercial
7-8	1	Aspersor defectuoso
	2	A ciegas
	3	Silencia, por favor
	4	Cámara estropeada
	5	Porquería voladora
	6	Oscuridad total

(1-2, 1) *POP*

¡Con un sonoro estallido, la pelota revienta! Las reglas son un poco vagas en cuanto a qué hacer al respecto, pero el árbitro va a dejar que el partido siga a ver qué se les ocurre a los jugadores

Si el balón no está en posesión de un jugador, se retira inmediatamente de la casilla y se coloca un marcador en la que estaba. Si el balón está en posesión de un jugador, este se coloca inmediatamente Tumbado boca arriba (¡fue un estallido sorprendentemente fuerte!), después de lo cual el balón rebotará hasta que acabe en una casilla vacía (un balón que explota no puede ser atrapado por ningún jugador). Entonces será retirado del juego y se coloca un marcador en esa casilla.

Después de que el balón haya sido retirado del juego, no se reemplazará hasta que el árbitro haya terminado de disfrutar de estas payasadas. El entrenador del equipo activo tira 1D6 después de que cada jugador haya completado su activación, incluso si su activación terminó con un Cambio de turno. Con un 6, el árbitro se cansa de las bobadas y un nuevo balón es lanzado al campo. Se coloca un nuevo balón en el campo, en la casilla donde está el marcador, e inmediatamente se desvía desde esa casilla antes de aterrizar.

Tened en cuenta que, mientras no se saque un 6 al completar la activación de un jugador, no habrá ningún balón en juego. Esta terrible situación puede continuar indefinidamente a menos que se obtenga un 6 (para gran diversión del árbitro). Sin embargo, al final de la parte, este Evento de partido deja de aplicarse y, al comienzo de la siguiente parte, se pone un balón a disposición de los jugadores como de costumbre.

(1-2, 2) APOTECARIO ENTUSIASTA

Hay un nuevo Apotecario en la ciudad, y está ansioso por mostrar sus talentos en el estadio local de Blood Bowl con la esperanza de conseguir algún trabajo lucrativo. Puede que no sea bueno pero, siendo gratis, ilos entrenadores están dispuestos a darle una oportunidad!

La próxima vez que se haga una tirada de Lesión contra un jugador de cualquiera de los dos equipos, si el resultado es 8-9, Inconsciente o 10+, ¡Lesionado!, el Apotecario entusiasta correrá a ayudar a ese jugador. Tira 1D6. Con 4+, cambia el resultado de la tirada de Lesión a 2-7, Aturdido.

Importante: La próxima vez que se haga una tirada en la tabla de Lesión contra un jugador de cualquier equipo y el resultado sea un 2-7, Aturdido, este Evento de partido expira sin efecto.

(1-2, 3) TRAMPILLA SUELTA

Una de las trampillas que conducen a la mazmorra bajo el campo tiene un pestillo suelto, ¡y se ha abierto sin aviso! Esto podría suponer un gran peligro para los jugadores, pero a nadie le preocupa como para detener el juego y que la arreglen.

Elige aleatoriamente una de las dos trampillas del campo. Hasta el final de esta entrada, cada vez que un jugador entra por cualquier razón en la casilla de la trampilla, esta se abre y el jugador es inmediatamente retirado del juego. Trátalo como si hubiera sido empujado fuera del campo. Si el jugador estaba en posesión del balón, o si el balón queda en la casilla de la trampilla, será lanzado de vuelta por algún servicial jardinero y se desviará desde la casilla de la trampilla.

(1-2, 4) MOMENTO DE GLORIA

Un jugador ha decidido que este es su momento de brillar; juega por fama, gloria y un lugar en los anales de la historia del deporte, ¡y nada se va a interponer en su camino! Es este tipo de acciones el que hace que las tomas falsas sean tan entretenidas!

Elige aleatoriamente un jugador del equipo activo que esté actualmente en el campo. Si ese jugador es el primero en ser activado en el turno de su equipo, puede volver a tirar un único dado durante su activación (puede ser un dado tirado individualmente, como parte de una tirada de varios dados o como parte de una reserva de dados). Esta nueva tirada puede utilizarse por separado, combinada con una repetición de Habilidad o combinada con una Segunda oportunidad de equipo. Recuerda, sin embargo, que un dado no puede volver a tirarse más de una vez, independientemente de la fuente de la nueva tirada.

(1-2, 5) VIEJA RENCILLA

Hay una fuerte animosidad entre dos jugadores de equipos distintos desde tiempo atrás, animosidad avivada en los tabloides de cotilleos, con muchas promesas de violencia y ajuste de cuentas. Ahora la pareja se enfrenta en la zona central, ¡y parece que hoy es el día de "arreglarlo"!

Elige al azar un jugador de cada equipo que esté en el campo. Si en algún momento durante el resto del partido, uno de los jugadores elegidos realiza una acción de Placar (por separado o como parte de una Penetración) contra el otro jugador elegido, el que realiza el Placaje puede aplicar un modificador de +2 a su Fuerza, y gana la habilidad Golpe mortífero (+1). Este modificador se aplica antes de contar apoyos, antes de aplicar cualquier otro modificador a la Fuerza y antes de usar cualquier otra habilidad o rasgo. Este Evento de partido permanece en efecto durante todo el partido.

(1-2, 6) MAGIA CLIMÁTICA

Un mago, poderoso en las místicas artes de la meteorología, está presente en algún lugar entre la multitud de aficionados enfervorizados. Hasta ahora, ha resistido el impulso de interferir en el juego, pero tarde o temprano comenzará a entrometerse, ¡pues eso es justo lo que hacen los magos!

Cada entrenador tira 1D6 y añade su Factor de hinchas, repitiendo los empates. El entrenador con el resultado más alto puede cambiar las condiciones climáticas actuales como desee, eligiendo cualquier resultado en la Tabla de clima y aplicando ese efecto inmediatamente. Importante: las condiciones meteorológicas siempre deben cambiar, en otras palabras, si las condiciones meteorológicas actuales le interesan al entrenador que ganó la tirada, ¡ha de aguantarse y elegir una condición meteorológica diferente!

(3-4, 1) DESEO DAEMONICO

Una leyenda de vestuario cuenta que una extraña criatura flotante aparece inesperadamente por los banquillos, ofreciendo un único deseo al asediado entrenador y la promesa de cambiar su fortuna. ¡Pues va a ser cierta!

Al equipo con el tanteo más bajo se le concede un único deseo. Si el marcador está empatado, el equipo que empezó el juego con la Valoración de equipo más baja recibe el deseo. Si el marcador está empatado y ambos equipos comenzaron el juego con la misma Valoración, elegid al azar a qué equipo se le concederá un deseo.

El equipo al que se le concede el deseo coloca un marcador en su banquillo. Desde ahora hasta el final del partido, puede descartar el marcador durante cualquier turno de su equipo para cambiar el resultado de cualquier dado individual (puede ser un dado tirado individualmente, como parte de una tirada de varios dados o como parte de una reserva de dados). Este dado no se vuelve a tirar; el entrenador simplemente elige el resultado que desee.

(3-4, 2) ARBITRO DISTRAIDO

¡Hay una repentina conmoción en las gradas! Más exactamente, de repente hay mucho más alboroto de lo habitual en las gradas, y es lo suficientemente grave como para llamar la atención del árbitro y de otros organizadores del partido! Y ahora, mientras nadie mira...

Si el equipo activo tiene menos de 11 jugadores en el campo cuando se activa este evento del partido, su entrenador puede sacar un jugador de la zona de reservas de su banquillo y colocarlo en cualquier lugar del campo. Si el entrenador del equipo activo no tiene ningún jugador en su zona de reservas que sacar, o si decide no hacerlo, un único jugador de su equipo puede cometer una acción de Falta durante este turno sin ser expulsado al obtener un doble natural en la tirada de Armadura o en la de Lesión.

(3-4, 3) INTERFERENCIA MÁGICA

Un aficionado con túnica, que ha estado observando en silencio desde la primera fila de las gradas, se levanta repentinamente y comienza a agitar sus brazos en un complejo patrón, cantando extrañas sílabas. Los aficionados se dispersan cuando se dan cuenta de que hay un Mago entre ellos ¡y que está a punto de lanzar bolas de fuego!

El entrenador del equipo activo puede elegir como objetivo cualquier casilla del campo. La casilla definitiva se determinará tirando 1D8 y aplicando la plantilla de dirección aleatoria. Tras ello, tira 1D6 por cada jugador En pie (de cualquier equipo) que esté en la casilla final de destino o en una casilla adyacente a ella:

- Con 1-3, el jugador consigue evitar la Bola de fuego.
- Con 4-6, el jugador es golpeado por la Bola de fuego.

Cualquier jugador En pie golpeado por una Bola de fuego es Derribado. Cuando un jugador es Derribado por una Bola de Fuego, puede aplicar un modificador +1 a la tirada de Armadura o a la de Lesión. Este modificador puede aplicarse después de que se haya realizado la tirada. Si un jugador del equipo activo es Derribado, esto no causa un Cambio de turno a menos que el jugador Derribado estuviera en posesión del balón.



(3-4, 4) ESPONTÁNEO

Acompañado de muchos gritos y silbidos de la multitud, un aficionado Dwarf ataviado con nada más que su (un pelín sucia) ropa interior de cota malla salta al campo y corre tan rápido como sus cortas piernas pueden llevarlo.

El entrenador del equipo activo coloca un marcador para representar al Espontáneo en cualquier casilla vacía adyacente a una de las líneas de banda (pero no en una zona de anotación). Al final de cada turno de equipo, el entrenador de ese equipo coloca la plantilla de devolución sobre el Espontáneo, mirando hacia la línea de banda opuesta a aquella desde la que entró el Espontáneo. Este se moverá 1D3 casillas en la dirección determinada por la tirada de 1D6 aplicando la plantilla de Lanzamiento. El Espontáneo supera automáticamente cualquier chequeo de Agilidad necesario para Esquivar, sin importar los modificadores. Si el Espontáneo se mueve hasta salir del campo, es retirado del juego.

Durante cada turno de equipo, el Espontáneo es considerado como un jugador contrario a todos los efectos ("a todos los efectos" significa "a todos los efectos" sin excepciones; ¡el Espontáneo busca causar todos los problemas posibles!), y tiene el siguiente perfil:

	MV	FU	AG	PA	AR
Espontáneo	1D3	3	N/A	-	6+
Habilidades	Esquivar, Sin manos				

(3-4, 5) HEDOR HORRENDO

Uh-oh... ¿se han atascado los baños de nuevo? ¿O es el famoso club de fans de los Nurgle's Rotters anunciando su presencia? O acaso, horror de los horrores: ¿es el Puesto de grasa frita de "Peligroso" Daisy Palmer de nuevo en el negocio? Sea cual sea la causa, algo huele horriblemente mal.

El entrenador del equipo activo coloca un marcador en cualquier casilla adyacente a la línea de banda o a la zona de anotación. Este marcador no ocupa la casilla de ninguna manera; está ahí simplemente para marcar la ubicación. Hasta el final de esta entrada, cualquier jugador que realice una acción de Pase o de Lanzamiento de compañero, que intente interferir un Pase, o que intente atrapar o recoger el balón, sufre un modificador adicional de -1 a cualquier chequeo de PA o AG que deba realizar.

(3-4, 6) ASIENTOS VOLADORES

La emoción en las gradas llega a su punto álgido, y un grupo de jueguistas en particular está llevando sus juergas un poco al extremo, destrozando las gradas y lanzándolas al campo. Parecen divertirse, pero algunos de los jugadores no están tan contentos

El entrenador del equipo activo tira 1D6. Con 1-3, la zona lateral a la izquierda de su zona de anotación se ve afectada; con 4-6, será afectada la zona lateral a la derecha de su zona de anotación. Haz una tirada de Armadura para cada jugador en la zona lateral afectada, ¡pues los jugadores son bombardeados con cachos de madera!:

- Si se rompe la Armadura del jugador, queda Tumbado boca arriba y se hace una tirada de Lesión contra él. Esta tirada de Lesión no puede ser modificada de ninguna manera.
- Si la armadura del jugador no se rompe, este evento del partido no tiene efecto.

(5-6, 1) ¡LA OLA!

¡Es la nueva moda que está barriendo el circuito de Blood Bowl! Comenzando en un extremo de las gradas, los aficionados se levantan y elevan los brazos, antes de volver a sentarse, creando una mágica ola sinusoidal alrededor del estadio. Nada une más a los aficionados que participar en una ola en torno al estadio.

El entrenador del equipo activo coloca un marcador en la casilla más a la izquierda de su Zona de anotación. Este marcador no ocupa la casilla de ninguna manera; está ahí simplemente para marcar la ubicación. Al comienzo de cada turno de equipo, incluido este, el entrenador del equipo activo tira 1D16 y mueve el marcador tantas casillas en el sentido de las agujas del reloj alrededor del borde del campo.

Si el marcador está adyacente a una de las líneas de banda, su efecto se extiende por todas las casillas de esa fila (es decir, entre el marcador y la línea de banda opuesta). Si el marcador está en una zona de anotación, su efecto se extiende por todas las casillas de esa columna (es decir, entre el marcador y la zona de anotación opuesta).

Los jugadores de cualquiera de los equipos ganan la habilidad Profesional mientras ocupen cualquier casilla bajo el efecto del marcador.

Tan pronto como el marcador alcanza o pasa la casilla en que comenzó, o cuando la entrada termina, se retira del juego.

(5-6, 2) FANS OFENSIVOS

Nadie espera que una multitud sea educada y agradable en Blood Bowl, pero hoy los aficionados se esfuerzan en insultar a los jugadores. Esto les hará distraerse del juego, pero no es la elección más sabia para los aficionados que quieren mantener sus piernas intactas...

Hasta el final de esta entrada, cualquier jugador de cualquiera de los dos equipos, que esté a tres casillas de la línea de banda o de la zona de anotación, sufrirá un modificador adicional de -1 a cualquier chequeo de Agilidad o Pasar que tenga que hacer.

Al final de la entrada algunos jugadores de ambos equipos subirán a las gradas a "discutir" las críticas de los aficionados. Ambos equipos reducen inmediatamente su Factor de Afición en 1.

(5-6, 3) LA VISTA GORDA

Resulta que hoy es el aniversario de la fundación del GLAR, un motivo de mucha celebración entre sus miembros. Este año, los árbitros y otros organizadores han decidido celebrar la ocasión isiendo indulgentes con ambos equipos de forma gratuita!

Cualquier jugador que haya sido expulsado durante el partido hasta ahora puede volver a jugar y es devuelto a la zona de reservas del banquillo de su equipo. Si ningún jugador ha sido expulsado, el árbitro no estará atento a las faltas durante el resto de la entrada. Si se comete una falta, el jugador que la cometió no será expulsado, ni siquiera si saca un doble. (Recordad que los jugadores pueden ser expulsados por otras razones, como el uso de un arma secreta).



(5-6, 4) BALON ENCANTADO

Desde algún lugar de la multitud se oye el inconfundible sonido de un hechizo que se está lanzando, ¡y el balón de repente cobra vida! No quiere más, parece ser, que ser recogida y llevada por ahí. Con suerte, no se tardará mucho en dispersar el encantamiento.

Hasta el inicio del siguiente turno del equipo activo, todo jugador puede aplicar un modificador de +1 a cualquier intento de Recoger o Atrapar el balón.

(5-6, 5) BARRIL EN LLAMAS

Un fan especialmente travieso ha lanzado un barril de alquitrán prendido al campo. Este comportamiento muestra un desprecio total por la seguridad de jugadores, organizadores y aficionados, y como tal es mal visto por algunos.

El entrenador del equipo activo puede elegir una casilla objetivo en cualquier lugar del campo. La casilla objetivo definitiva se determinará tirando 1D8, aplicando la plantilla de dirección aleatoria y moviendo la casilla objetivo 1D3 casillas según esta plantilla. Si la casilla objetivo fuese a mover fuera del campo, o terminar en una casilla ocupada, detendrá su movimiento. Tras mover la casilla objetivo, el entrenador del equipo activo coloca un marcador en ella.

La casilla que contiene el marcador está ocupada por el barril llameante. Los jugadores no pueden entrar en esta casilla o ser empujados a ella, y si la pelota cae o rebota en esta casilla rebotará de nuevo. Además, las casillas adyacentes al barril están en llamas, y cualquier intento de Recoger la pelota dentro de una de ellas sufre un modificador adicional de -1. Si un jugador termina su activación En pie en una de estas casillas, tira 1D6. Si el resultado es mayor que la Fuerza de ese jugador, será inmediatamente Derribado.

Al comienzo de cada turno de equipo, el entrenador del equipo activo tira 1D6, sumando 1 al resultado si las condiciones climáticas actuales son Lluvia torrencial o Ventisca. Con 6+, el fuego se apaga y el marcador es eliminado. De lo contrario, se retira al final de la entrada en curso.

(5-6, 6) ACUERDO COMERCIAL

Uno de los jugadores ha firmado un contrato con un patrocinador, acordando mencionar su producto a la multitud durante el partido a cambio de algunos fondos extra. Desafortunadamente, se ha acordado de hacerlo justo ahora.

Elige al azar un jugador del equipo activo que esté actualmente en el campo. Ese jugador no puede ser activado en absoluto durante este turno de equipo. Además, ese jugador pierde su zona de defensa durante este turno de equipo.

(7-8, 1) ASPERSOR DEFECTUOSO

En los viejos tiempos, era norma de la NAF que todos los campos tuvieran sistemas mecánicos de irrigación de agua, asegurando así que el césped se mantuviera bonito y verde. Hoy en día, estas reglas son aplicadas por la GLAR, a la que no le podría importar menos, lo que significa que, desafortunadamente, a veces no se siguen muy allá...

Hasta el comienzo del siguiente turno del equipo activo, aplica un modificador adicional de -1 a todos los intentos de Atrapar o Recoger el balón, y a cualquier intento de interferir un pase.

(7-8, 2) A CIEGAS

El estadio se ve repentinamente cubierto por una gruesa pantalla de niebla. Tal vez sea un extraño suceso meteorológico, o un truco mágico...o tal vez uno de los artilugios del Gremio de Ingenieros local ha vuelto a fallar...

Durante el resto de la entrada, cualquier jugador que desee mover más de cinco casillas durante su activación debe Forzar la marcha para hacerlo. Por ejemplo, un jugador con MV 7 podría mover hasta cinco casillas normalmente, y luego hasta cuatro casillas Forzando la marcha (las dos casillas restantes de su MV, más los dos intentos de Forzar la marcha normalmente permitidos).

Además, solo se pueden intentar acciones de Pase rápido y Pase corto. Las acciones de Pase largo y Bomba larga no pueden intentarse, y la habilidad de Pase a lo loco no puede usarse.

(7-8, 3) SILENCIO, POR FAVOR

"Que los espectadores se calmen y permitan a los jugadores concentrarse en el juego! Esta es la última vez que lo pido amablemente". Desafortunadamente, decirle al público de Blood Bowl lo que tiene que hacer nunca es prudente, y pedirlo amablemente no es lo único que el árbitro no hará en breve...

¡No hay árbitro hasta el comienzo del siguiente turno del equipo activo! Ambos equipos pueden cometer hasta tres faltas durante su turno, en lugar de la única habitual, y ni siquiera obteniendo un doble natural al hacer la tirada de Armadura o de Lesión, el jugador que comete la falta será expulsado (sin embargo, tened en cuenta que si la entrada termina antes del comienzo del siguiente turno del equipo activo, los jugadores con el rasgo de Arma Secreta serán expulsados igualmente).

(7-8, 4) CAMARA ESTROPEADA

En lo alto del estadio, suspendidas por ingenio alquímico (y un pelín de magia), una cámara de Cabalvisión graba el partido para su transmisión. De repente, tras fuerte estallido al estropearse algo dentro, cae sobre el campo...

El entrenador del equipo activo puede elegir una casilla objetivo en cualquier lugar del campo. La casilla objetivo definitiva se determinará tirando 1D8, aplicando la plantilla de dirección aleatoria y moviendo la casilla objetivo 1D3 casillas según esta plantilla. Si la casilla objetivo fuese a mover fuera del campo, o terminar en una casilla ocupada, detendrá su movimiento. Tras mover la casilla objetivo, el entrenador del equipo activo coloca un marcador en ella.

Si la casilla objetivo, o cualquier casilla adyacente a ella, está ocupada por un jugador, ese jugador es Empujado hacia atrás al menos una vez, pero no más de dos veces, en una dirección elegida por el entrenador del equipo contrario, de modo que no ocupen ni la casilla objetivo ni ninguna casilla adyacente a la casilla objetivo. Si el jugador estaba En pie, es Derribado. Si el jugador estaba Tumbado boca arriba o Aturdido, se hace una tirada de Armadura contra ellos.

Durante el resto de la entrada, la casilla que contiene el marcador, y todas las adyacentes, están ocupadas por restos. Se puede Saltar sobre una casilla ocupada por restos, pero no se puede entrar en ella ni mover, sobre o a través de ella. Un balón que rebote en una casilla ocupada por restos, seguirá rebotando hasta que ser atrapado por un jugador En pie o se quede en una casilla vacía.



(7-8, 5) PORQUERIA VOLADORA

La multitud, ya sea porque desapruueba lo que sucede en el campo o porque simplemente está aburrída, comienza a arrojar botellas vacías, cestos de comida, fruta podrida y todo tipo de proyectiles a los jugadores. No es suficiente para causar daños, pero empieza a amontonarse...

Durante el resto del partido, cualquier intento de Recoger la pelota sufre un modificador adicional de -1. Además, si un jugador desea Forzar la marcha más de una vez durante su activación, el segundo intento (y cualquier otro posterior) sufrirá un modificador de -1.

(7-8, 6) OSCURIDAD TOTAL

¿Quién apagó las luces? Debido a extrañas y misteriosas interferencias mágicas (o tal vez a algo menos siniestro, pues algunos partidos se juegan de noche o bajo tierra, ¡y a veces simplemente oscurece!), el campo se ahoga en la oscuridad.

Hasta el comienzo del siguiente turno del equipo activo, el MV de todos y cada uno de los jugadores del campo se reduce a la mitad (redondeando las fracciones al alza). Además, todos los jugadores sufren un modificador adicional de -2 al comprobar la precisión de una acción de Pase, o al intentar Atrapar el balón.

BLOOD BOWL SIETE

Bienvenidos a Blood Bowl Siete, el rápido y furioso juego de fútbol de fantasía. Blood Bowl es, por su propia naturaleza, un juego cuyos partidos suelen durar unas dos horas. Para muchos entrenadores, los compromisos del mundo real, como trabajo y familia, pueden dificultar el encontrar tiempo para un partido completo, y participar en una liga se les antoja imposible. Blood Bowl Siete aborda este problema permitiendo a los entrenadores jugar con equipos más pequeños y reduciendo el número de turnos, creando una versión del juego que puede ser jugada en menos de una hora.

Además, esta versión simplificada del juego es ideal para los jugadores más jóvenes, muchos de los cuales desean jugar y quieren aprender las reglas, pero a menudo encuentran la complejidad de Blood Bowl desalentadora. Blood Bowl Siete, con su formato simplificado y equipos más pequeños, permite a los entrenadores más jóvenes dominar el juego sin asustarse por las reglas.

EL CAMPO DE BLOOD BOWL SIETE

El campo de Blood Bowl Siete tiene muchas similitudes con el de Blood Bowl estándar, pero hay algunas diferencias clave que hay que tener en cuenta. Un campo de Blood Bowl Siete tiene:

1. Dos zonas de anotación, una en cada extremo corto del campo.
2. Dos zonas laterales, una a cada lado del campo, que van desde una zona de anotación a otra.
3. Dos líneas de banda, a lo largo del campo, que van desde una zona de anotación a otra.
4. Una zona central, entre ambas zonas laterales, que va desde una zona de anotación a otra.
5. Hay dos trampillas en el campo, una en cada mitad, ambas colocadas en una zona lateral.
6. El campo se divide en tres tercios por dos líneas de placaje inicial, marcando cada una la posición en que cada equipo se alineará para la patada inicial.

Por último, el propio tablero se divide en una cuadrícula de casillas; hay 7 casillas desde cada línea de placaje inicial hasta cada zona de anotación y 6 cuadrados entre cada línea de placaje inicial, lo que hace que el campo tenga en total 20 casillas de longitud y 11 de anchura; 2 casillas en cada zona lateral y 7 en la zona central.



BANQUILLOS

Al igual que en Blood Bowl normal, cada equipo en Blood Bowl Siete tiene su banquillo, un refugio junto al campo donde los reservas pueden calentar, los heridos ser atendidos y donde se contrasta la información importante del partido. Los banquillos utilizados en Blood Bowl Siete son casi idénticos a los banquillos normales, como se describen en el Reglamento de Blood Bowl, excepto por una detalle importante: en un banquillo Blood Bowl Siete, los marcadores de turnos y segundas oportunidades solo llegan hasta seis, en lugar del ocho habitual. Esto es porque solo se juegan seis turnos por mitad en un partido de Blood Bowl Siete.



1. Zona de Reservas.
2. Zona de Inconscientes.
3. Zona de Lesionados.
4. Marcador de turno.
5. Marcador de Segundas oportunidades.
6. Marcador de anotación.

CÓMO ELEGIR UN EQUIPO DE BLOOD BOWL SIETE

Los equipos de Blood Bowl Siete se crean igual que los otros equipos de Blood Bowl, usando las mismas listas de equipo. Sin embargo, hay algunas diferencias clave a tener en cuenta:

PRESUPUESTO DEL EQUIPO

El presupuesto del equipo es la cantidad de monedas de oro (M. O.) que tienes para gastar en tu equipo novato:

- Cuando creas un equipo de Blood Bowl Siete para jugar en una liga, tienes un presupuesto de 600 000 M. O. para gastar en jugadores, personal, segundas oportunidades, etc.

CONTRATAR JUGADORES

Los jugadores son el único elemento obligatorio en un equipo de Blood Bowl Siete. Cada lista de equipo detalla los jugadores disponibles para un equipo de ese tipo y su coste. Al crear un equipo de Blood Bowl Siete, debes elegir los jugadores que quieres contratar permanentemente para tu equipo, pagar su coste con tu Presupuesto y registrar al jugador en la lista.

NÚMERO DE JUGADORES

Lo primero y más importante que hay que tener en cuenta al reclutar un equipo de Blood Bowl es el número mínimo y máximo de jugadores permitidos:

- Cada equipo de Blood Bowl Siete debe tener un mínimo de siete (7) jugadores contratados de forma permanente al crearse por primera vez.
- Ningún equipo de Blood Bowl Siete puede tener más de once (11) jugadores contratados de forma permanente.

SUSTITUTOS: Como con cualquier equipo de Blood Bowl, durante una temporada de liga, el número de jugadores que un equipo puede alinear puede caer por debajo de siete debido a lesiones y muertes. Esto está permitido y los equipos de Blood Bowl Seven pueden "Reclutar sustitutos" como cualquier otro equipo. Sin embargo, puede que la calidad de los sustitutos sea inferior a la habitual (después de todo, se les suele encontrar en el bar local):

- Un sustituto en un equipo de Blood Bowl Siete reemplaza el rasgo Solitario (4+) por Solitario (5+).

NOTA DEL DISEÑADOR: CAMBIO DE DIVISAS

Algo importante a recordar sobre Blood Bowl Siete es que representa un juego un poco amateur. Ni el personal ni los jugadores son profesionales, y las sumas de dinero que lo rodean no suelen ser tan altas!

Con eso en mente, sugerimos que, siempre que sea posible, los entrenadores utilicen el término "monedas de cobre" en lugar de "monedas de oro". Esto tiene poco o nada que ver con el juego; un Human Lineman cuesta 50 000 "puntos", y cómo llames a esos puntos importa poco. Pero a efectos de Blood Bowl Siete, referirse a esos puntos como "monedas de cobre" en lugar de "monedas de oro" es mucho más característico y, hemos encontrado, ¡que añade mucho a la diversión!

POSICIONES

Los jugadores de un equipo se diferencian según su papel en el partido, desde el humilde Lineman hasta papeles más especializados que desempeñan los llamados "posicionales".

LINEMEN: La columna vertebral del equipo:

- Todos los equipos tendrán un tipo de jugador del que podrán sacar 0-12 o 0-16. Independientemente del nombre (cada raza llaman a sus linemen con un nombre), este tipo de jugador es Lineman del equipo.

OTRAS POSICIONES Y GRANDULLONES: A diferencia de un equipo normal, un equipo de Blood Bowl Siete no puede contratar tantos jugadores de otro tipo como el entrenador desee. Los equipos de Blood Bowl Siete representan equipos amateur, por lo que los jugadores especialistas, como Blitzers, Throwers, etc., son poco comunes:

- Un equipo de Blood Bowl Siete puede incluir un máximo de cuatro (4) jugadores que no sean Linemen.
- Un equipo de Blood Bowl Siete no puede incluir más jugadores de un cierto tipo que los permitidos por la lista de equipo. Por ejemplo, un equipo Elven Union tiene permitidos 0-2 Blitzers, por lo que un equipo Elven Union de Blood Bowl Siete puede incluir cero, uno o dos Blitzers, pero no tres.

COMPRAR SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Cualquier equipo puede comprar Segundas oportunidades. Estas representan el tiempo invertido entrenando, así como la capacidad del equipo para reaccionar instantáneamente a los errores y revertirlos. Su coste refleja el tiempo y el esfuerzo que los diferentes equipos deben invertir para lograr el mismo nivel de coordinación:

- Cada equipo puede comprar 0-6 Segundas oportunidades durante su creación.
- Los equipos de Blood Bowl Siete son amateur, por ello, su tiempo y calidad de entrenamiento dejan bastante de desear. Los equipos de Blood Bowl Siete han de pagar el doble por cada Segunda Oportunidad de equipo que deseen comprar. Por ejemplo, si un equipo normal compra las Segundas Oportunidades por 60 000 M. O., su versión de Blood Bowl Siete debe pagar 120 000 M. O.
- A diferencia de los equipos normales, los equipos de Blood Bowl Siete no pueden comprar más segundas oportunidades durante la liga. ¡El entrenamiento y formación continuados no es su fuerte!

CONTRATAR CUADRO TÉCNICO

El cuadro técnico puede ser de tanta o más ayuda para un equipo de siete de Blood Bowl como para un equipo regular de Blood Bowl. Sin embargo, encontrar personal profesional y competente puede ser un desafío para un equipo amateur!

0-3 AYUDANTES DEL ENTRENADOR

Cualquier equipo de Blood Bowl Siete puede contratar ayudantes del entrenador:

- Un equipo de Blood Bowl Siete puede contratar ayudantes del entrenador al crearse por primera vez, por 20 000 M. O. cada uno, pagado con el presupuesto del equipo.
- Se pueden contratar ayudantes del entrenador adicionales más adelante por 20 000 M. O. cada uno.

0-6 ANIMADORAS

Cualquier equipo de Blood Bowl Siete puede contratar animadoras:

- Un equipo de Blood Bowl Siete puede contratar animadoras al crearse por primera vez, por 20 000 M. O. cada una, pagada con el presupuesto del equipo.
- Se pueden contratar animadoras adicionales más adelante por 20 000 M. O. cada una.

0-1 APOTECARIO

Los apotecarios trabajan duro desde el banquillo, remendando lesiones menores y tratando de urgencia las más severas para evitar que pongan fin a la carrera de un jugador:

- No todos los equipos pueden contratar a un apotecario. La posibilidad de tener un apotecario en ese equipo se indica en la lista de equipo.
- Si un equipo puede contratar a un apotecario, solo puede tener uno en plantilla.
- Los equipos con posibilidad de contratar a un apotecario pueden hacerlo durante su creación, o durante el paso de Fichar, despedir y retirar temporalmente de la secuencia posterior al partido por 80 000 M. O.

Los equipos capaces de contratar a un apotecario pueden adquirir como incentivo a varios Apotecarios errantes para un único partido, en el paso de Incentivos de la secuencia previa al partido.

HINCHAS

Como todo equipo normal de Blood Bowl, un equipo de Blood Bowl Siete se sostiene sobre los hombros de sus incondicionales hinchas, en este caso, sus sacrificadas madres, amigotes y esposas, ¡que se ven arrastrados al campo para mostrar su apoyo!

Al crear un equipo, tendrá automáticamente un atributo Hinchas de 1, que debes anotar en la Hoja de plantilla (y que representa aproximadamente a 1.000 hinchas). A lo largo de una temporada de liga, este atributo aumentará y se reducirá, pero nunca puede bajar por debajo de 1.

Además, al crear el equipo puedes aumentar su atributo Hinchas hasta un máximo de 6, a un coste de 20 000 M. O. por cada punto de aumento. Por ejemplo, un equipo puede aumentar su atributo Hinchas de 1 a 3 a un coste de 40 000 M. O. de su presupuesto.



JUGAR A BLOOD BOWL SIETE

Preparar y jugar un partido de Blood Bowl Siete es como preparar y jugar uno de Blood Bowl normal. Los entrenadores deben seguir las secuencias normales de antes del partido, del inicio y final de la entrada, y el final del partido, así como seguir todas las reglas normales del juego, pero con las siguientes excepciones:

INCENTIVOS

Los equipos de Blood Bowl Siete pueden adquirir incentivos durante el paso 4 de la secuencia previa a un partido como un equipo de Blood Bowl normal, y reciben dinero en efectivo de la misma manera. Sin embargo, debido al carácter amateur de la competición, la lista de incentivos es más reducida y los costes cambian como sigue:

- 0-2 Animadoras temporales: 30 000 M. O. cada una.
- 0-1 Ayudantes a tiempo parcial: 30 000 M. O.
- 0-2 Barriles de Bloodweiser: 50 000 M. O. cada uno.
- 0-5 Medidas desesperadas: 50 000 M. O. cada una.
- 0-5 Jugadas especiales: 100 000 M. O. cada una.
- 0-8 Entrenamiento adicional: 150 000 M. O. cada uno.
- 0-3 Soborno: 100 000 M. O. cada uno (50 000 M. O. cada uno para equipos con la regla especial "Sobornos y corrupción").
- 0-2 Apotecarios errantes: 100 000 M. O. cada uno (no disponible para equipos que no pueden contratar un apotecario).
- 0-1 Ayudante de la morgue: 100 000 M. O. (disponible solo para equipos con la regla especial "Selectiva de Sylvania").
- 0-1 Médico de la peste: 100 000 M. O. (disponible solo para equipos con la regla especial "Elegidos de Nurgle").
- 0-1 Chef maestro Halfling: 300 000 M. O. (100 000 M. O. para equipos con la regla especial "Copa Dedal Halfling").
- Jugadores mercenarios ilimitados: precio variable (como se describen el Reglamento de Blood Bowl).
0:
0-3 Jugadores mercenarios: precio variable (ver página 41).

TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE

En Blood Bowl Siete, los jugadores no ganan PE, lo que significa que algunos de los resultados de la tabla de Plegarias a Nuffle que dan beneficios en este sentido no son adecuados. Por tanto, para Blood Bowl Siete, los entrenadores deben usar la siguiente versión abreviada de la tabla Plegarias a Nuffle:

TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE EN BLOOD BOWL SIETE

ID8 RESULTADO

- 1 **Trampilla traicionera:** Hasta el final de esta parte del partido, cada vez que algún jugador entre en una casilla de trampilla por cualquier motivo, tira 1D6. Si sacas un 1 la trampilla se abre y el jugador es inmediatamente retirado del juego. Resuélvelo como si hubiera sido empujado fuera del campo.
- 2 **Amigo del árbitro:** Hasta el final de esta entrada, puedes tratar una tirada de 5 o 6 en la tabla de Protestar al árbitro como un resultado de "Ahora que lo dices..." y una tirada de 2-4 como uno de "¡Me da igual!".
- 3 **Puñal:** Elige un jugador aleatorio de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final de esta entrada, dicho jugador obtiene el rasgo de Apuñalar.
- 4 **Músculos de hierro:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final del partido, dicho jugador aumenta en 1 su atributo AR, hasta un máximo de 11+.
- 5 **Nudilleras:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final de esta entrada, dicho jugador obtiene la habilidad Golpe mortífero (+1).
- 6 **Malas costumbres:** Elige aleatoriamente a 1D3 jugadores rivales que estén disponibles para jugar en esta entrada y no tengan el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final de esta entrada, dichos jugadores obtienen el rasgo de Solitario (2+).
- 7 **Tacos engrasados:** Elige un jugador rival aleatorio que esté disponible para jugar en esta entrada. ¡Sus botas han sido saboteadas! Hasta el final de la entrada, su atributo MV se reduce en 1.
- 8 **Estatua bendita de Nuffle:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final del partido, dicho jugador obtiene la habilidad Profesional.

DESPLIEGUE

Como en un partido de Blood Bowl normal, ambos entrenadores colocan todos sus jugadores disponibles sobre el campo. Si hay más de 7 jugadores disponibles, los que no se elijan para jugar son colocados en la zona de Reservas hasta el inicio de la siguiente entrada. Un equipo no puede desplegar más de 7 jugadores al inicio de una entrada.

El equipo pateador despliega primero, seguido del equipo receptor:

- Ambos equipos despliegan por completo en el área entre su zona de anotación y la línea de placajes iniciales. Los equipos no pueden desplegar jugadores entre las dos líneas de placajes iniciales.
- Cada equipo puede desplegar un máximo de 1 jugador en cada zona lateral. Es decir, se pueden desplegar hasta 2 jugadores en las zonas laterales, pero repartidos en como mucho 1 por zona lateral.
- Cada equipo debe desplegar un mínimo de 3 jugadores en la zona central, directamente adyacentes a su línea de placajes iniciales.

Si un equipo se ve reducido a 3 jugadores o menos, puede conceder el partido sin penalización antes de desplegar, como se describe en el Reglamento de Blood Bowl. No obstante, si decide seguir jugando, sus jugadores disponibles deberán desplegarse en la línea de placajes iniciales, tal como se acaba de describir.

EVENTOS DE PATADA INICIAL

Como con la tabla de Plegarias a Nuffle, la tabla de Eventos de patada inicial de Blood Bowl Siete difiere ligeramente de la versión estándar:

TABLA DE EVENTOS DE PATADA INICIAL DE BLOOD BOWL SIETE

2D6 RESULTADO

- 2 **Árbitro intimidado:** Cada equipo recibe un incentivo de Soborno gratuito el cual debe usarse antes del final del partido o se pierde.
- 3 **Tiempo muerto:** Si la ficha de turno del equipo pateador está en el turno 4, 5 o 6 de esa parte, ambos entrenadores mueven su ficha de turno un espacio hacia atrás. En cualquier otro caso, ambos entrenadores mueven su ficha de turno un espacio hacia adelante.
- 4 **Defensa sólida:** 1D3+1 jugadores Desmarcados del equipo pateador pueden ser retirados y desplegados de nuevo en casillas diferentes, siguiendo las reglas normales de despliegue.
- 5 **Patada alta:** Un jugador Desmarcado del equipo receptor puede ser movido cualquier número de casillas, sin importar su atributo MV, hasta ser colocado en la misma casilla en la que va a caer el balón.
- 6 **Los hinchas animan:** Cada entrenador tira 1D6 y le suma el número de animadoras de su Hoja de plantilla. El entrenador que obtenga un resultado total más alto puede hacer de inmediato una tirada en la tabla de Plegarias a Nuffle. En caso de empate, nadie tira en la tabla de Plegarias a Nuffle. Al tirar en la tabla de Plegarias a Nuffle ten en cuenta que, si obtienes un resultado que está activo ahora mismo, debes volver a tirar. En cambio, si es un resultado que ya había salido pero cuyo efecto ha acabado, no se vuelve a tirar.
- 7 **Entrenador brillante:** Cada entrenador tira 1D6 y le suma el número de ayudantes del entrenador de su Hoja de plantilla. El entrenador con un resultado total más alto obtiene una Segunda oportunidad adicional para la inminente entrada. Si esa Segunda oportunidad no se usa antes del final de la entrada, se pierde. En caso de empate, nadie obtiene una Segunda oportunidad adicional.
- 8 **Clima cambiante:** Haz una nueva tirada en la tabla de Clima y aplica ese resultado. Si esta tirada obtiene un resultado de "Clima perfecto", el balón se escorará antes de caer al suelo.
- 9 **Anticipación:** El entrenador del equipo receptor puede mover 1D3+3 jugadores Desmarcados de su equipo una casilla en cualquier dirección.
- 10 **iPenetración!:** 1D3+1 jugadores Desmarcados del equipo pateador se pueden activar de inmediato para realizar una acción de Movimiento. Uno de ellos puede realizar una acción de Penetración y otro una acción de Pase o Lanzar compañero. Si un jugador se Cae o es Derribado, no se pueden activar más jugadores y la Penetración termina inmediatamente.
- 11 **Árbitro buscabroncas:** Cada entrenador tira 1D6 y suma su Factor de Hinchas al resultado. El entrenador que obtenga un resultado total más bajo elige aleatoriamente a un jugador de su equipo que esté en el campo. En caso de empate, ambos entrenadores eligen un jugador aleatorio de su equipo. Se tira 1D6 por cada jugador elegido. Con 2+, el jugador en cuestión y el árbitro llegan a las manos, por lo que el jugador es colocado Tumbado boca arriba y queda Aturdido. Con un 1, en cambio, el jugador es Expulsado inmediatamente.
- 12 **Invasión de campo:** Cada entrenador tira 1D6 y suma su Factor de Hinchas al resultado. El entrenador que obtenga un resultado total más bajo elige aleatoriamente 1D3 jugadores de su equipo que estén en el campo. En caso de empate, ambos entrenadores eligen aleatoriamente 1D3 jugadores de su equipo que estén en el campo. Todos los jugadores elegidos son colocados Tumbados boca arriba y quedan Aturdidos.



TABLA DE LESIONES

En lugar de la tabla de Lesiones habitual, Blood Bowl Siete usa la siguiente tabla simplificada de Lesiones:

TABLA DE LESIONES DE BLOOD BOWL SIETE

2D6 RESULTADO

- 2-7 **Aturdido:** El jugador queda Aturdido, y es colocado boca abajo en el campo.
- 8-9 **Inconsciente:** El jugador es retirado del juego inmediatamente y colocado en la zona de Inconscientes del banquillo. Al final de cada entrada, hay la posibilidad de que los jugadores Inconscientes se recuperen.
- 10 **Magullado:** El jugador se pierde el resto del partido, pero no padece efectos duraderos.
- 11 **Apaleado:** El jugador se pierde el resto del partido, y necesitará tiempo para recuperarse. En una liga, el jugador no estará disponible para jugar en el próximo partido del equipo.
- 12 **¡MUERTO!:** ¡El jugador está demasiado muerto como para volver a jugar! Los jugadores muertos se eliminan del equipo en el Paso 1 de la secuencia posterior al partido.

JUGADORES ESCURRIDIZOS

Los jugadores con el rasgo de Escurridizo son especialmente pequeños y debiluchos, lo que significa que se rompen con más facilidad. Si se hace una tirada de Heridas contra un jugador con el rasgo de Escurridizo en un partido de Blood Bowl Siete, tira en esta tabla en lugar de utilizar la tabla normal:

TABLA DE HERIDAS PARA ESCURRIDIZOS EN BLOOD BOWL SIETE

2D6 RESULTADO

- 2-6 **Aturdido:** El jugador queda Aturdido, y es colocado boca abajo en el campo.
- 7-8 **Inconsciente:** El jugador es retirado del juego inmediatamente y colocado en la zona de Inconscientes del banquillo. Al final de cada entrada, hay la posibilidad de que los jugadores Inconscientes se recuperen.
- 9-10 **Magullado:** El jugador se pierde el resto del partido, pero no padece efectos duraderos.
- 11 **Herida grave:** El jugador se pierde el resto del partido, y necesitará tiempo para recuperarse. En una liga, el jugador no estará disponible para jugar en el próximo partido del equipo.
- 12 **¡MUERTO!:** ¡El jugador está demasiado muerto como para volver a jugar! Los jugadores muertos se eliminan del equipo en el Paso 1 de la secuencia posterior al partido.

APOTECARIOS

Durante un partido de Blood Bowl Siete, cada equipo puede usar a un apotecario para "remendar" a sus jugadores (incluidos Mercenarios y Sustitutos) cuando sean retirados del juego tras quedar Inconscientes o tras sufrir un resultado de Magullado, Apaleado o ¡MUERTO! en la tabla de Lesiones.

REMENDAR A JUGADORES INCONSCIENTES

Un apotecario puede usarse cuando uno de tus jugadores quede Inconsciente:

- Si el jugador estaba en el campo al quedar Inconsciente, no es retirado del juego. En su lugar, permanece en el campo y queda Aturdido.
- Si el jugador queda Inconsciente como consecuencia de haber sido empujado fuera del campo o haber aterrizado fuera del campo, colócalo directamente en la zona de Reservas en lugar de en la zona de Inconscientes.

REMENDAR LESIONADOS

Un apotecario puede usarse cuando un jugador sufre un resultado de Magullado, Apaleado o ¡MUERTO! en la tabla de Lesiones. Tira 1D6:

- Con 4+, el Apotecario ha podido apañar al jugador y embutirlo de calmantes. El jugador se retira de la zona de Bajas y se coloca en la zona de Reservas.
- Con 1-3, los esfuerzos del Apotecario son inútiles y no puede remendar al jugador. Se aplica el resultado obtenido originalmente en la tabla de Lesiones.





PROGRESO DE LOS JUGADORES

En una liga de Blood Bowl Siete, los jugadores no ganan puntos de estrellato por sus logros. En su lugar, tras cada partido, un jugador de tu equipo ganará automáticamente una nueva habilidad primaria o secundaria elegida al azar. Hay dos maneras de determinar el jugador y el tipo de habilidad:

1. En el paso 3 de la secuencia posterior al partido, un único jugador de tu elección que haya jugado en este partido y no haya sufrido un resultado de 12 en la tabla de lesiones, ¡MUERTO!, gana una habilidad primaria al azar.

O bien:

2. En el paso 3 de la secuencia posterior al juego, un jugador elegido al azar que haya jugado en este partido y que no haya sufrido un resultado de 12 en la tabla de lesiones, ¡MUERTO! gana una habilidad secundaria al azar.

Recuerda que debido al carácter amateur del partido, y al pobre entrenamiento, las habilidades adicionales ganadas por los jugadores de Blood Bowl Siete se eligen al azar. El entrenador tiene que trabajar con lo que se le da y, a menudo, sus jugadores malgastarán el tiempo de todos perfeccionando unas habilidades y especialidades alucinantes y a menudo completamente inútiles.

AUMENTO DE VALORACIÓN

A medida que los jugadores mejoran, su valor aumenta. Para reflejarlo, cada vez que un jugador obtiene una nueva habilidad, su valor actual debe incrementarse en la lista del Equipo según se muestra en la tabla siguiente:

TABLA DE AUMENTO DE VALORACIÓN ACTUAL

NUEVAS HABILIDADES	PRIMERA HABILIDAD NUEVA GANADA	CADA NUEVA HABILIDAD GANADA TRAS LA PRIMERA
Habilidad primaria elegida al azar	+10 000 M. O.	+20 000 M. O.
Habilidad secundaria elegida al azar	+20 000 M. O.	+30 000 M. O.

ROBO DE TALENTOS

Cuando los jugadores adquieren más experiencia, se da el riesgo de que un equipo profesional se fije en ellos y les ofrezca la oportunidad de entrar en las grandes ligas. Si esto sucede, hay poco que un entrenador pueda hacer, ya que a su mejor jugador le están regalando los oídos con con la vaga promesa de un enorme salario, toda la cerveza que pueda beber y una fama inimaginable. No es de extrañar que no haya muchos jugadores que rechacen tal oferta.

Durante el paso 1 de la secuencia posterior al partido, mientras eliminas a los jugadores MUERTOS de tu lista de equipo, tira 1D6 por cada jugador de tu equipo que haya ganado una o más habilidades adicionales:

- Si la tirada es mayor que el número de habilidades adicionales que el jugador ha ganado, has tenido suerte; nadie está interesado en contratarlo y se queda en tu equipo.
- Si la tirada es igual o menor que el número de habilidades adicionales que el jugador ha ganado, él ha tenido suerte, pues recibe una oferta de un equipo profesional y abandona tu equipo inmediatamente para perseguir sus sueños.

0-5 MEDIDAS DESESPERADAS

50 000 MONEDAS DE ORO, DISPONIBLE PARA CUALQUIER EQUIPO

Las Medidas desesperadas son un nuevo tipo de incentivos específico de Blood Bowl Siete. Representan no solo los trucos sucios que los equipos amateur son capaces de hacer, sino también los extremos a los que entrenador, jugadores, aficionados, e incluso amigos y familia llegarán para obtener una ventaja.

Por cada incentivo de Medidas desesperadas comprado, tira 1D8 en la tabla siguiente, repitiendo los resultados duplicados, y anota el resultado. Cada resultado puede ser usado una vez por partido como se describe a continuación:

TABLA DE MEDIDAS DESESPERADAS

ID8 RESULTADO

- 1 Dopado hasta arriba:** Uno de tus jugadores ha estado experimentando con pociones para mejorar el rendimiento. Puedes jugar esta Medida desesperada durante el paso 1 de la primera secuencia de Inicio de la entrada del juego. Elige un jugador de tu equipo. Este jugador ve su Fuerza o su Agilidad mejorada en 1 durante la duración de este partido. Sin embargo, cuando una entrada en el que este jugador haya participado termina, incluso si este jugador no estaba en el campo al final de la entrada, tira 1D6 por este jugador:
 - Con 3+, el jugador se siente de maravilla!
 - Con 1 o 2, el jugador sufre una terrible reacción alérgica y debe perderse el resto del partido.
- 2 ¡A tope!** Uno de sus jugadores ha estado practicando duro para el próximo partido. Puedes jugar esta Medida desesperada al activar a un jugador. Este jugador puede realizar dos acciones en lugar de una.
- 3 Resaca:** Un jugador del equipo contrario ha estado fuera celebrando la noche anterior al partido y aparece tarde. Puedes jugar esta Medida desesperada antes del paso 1 de la primera secuencia de inicio de la entrada del juego. Elige al azar un jugador del equipo contrario. Ese jugador debe perderse la primera entrada del partido.
- 4 Ajuste de cuentas:** Tu equipo tiene una larga y violenta rivalidad con el oponente. Puedes usar esta Medida desesperada al comienzo de uno de los turnos de tu equipo, antes de que cualquier jugador sea activado. Durante este turno, tu equipo puede cometer cualquier número de faltas, en lugar de solo una.
- 5 Jugada ensayada:** Al preparar el partido, tu equipo ha estado practicando algunas jugadas fijas. Puedes jugar esta Medida desesperada cuando actives a un jugador para realizar una acción de Pase. El pase es automáticamente preciso y (a menos que el pase sea interceptado) el balón es automáticamente atrapado.
- 6 Espionaje deportivo:** Has contratado a un espía para robar el libro de jugadas de tu oponente con el fin de dar ventaja a tu equipo. Puedes jugar esta Medida desesperada cuando tu equipo sufra un cambio de turno. El uso de esta Medida desesperada le otorga a tu equipo una Segunda oportunidad de equipo gratis.
- 7 Piel de plátano:** Alguien ha estado comiendo un plátano que aumenta la energía. Puedes jugar esta Medida desesperada cuando un jugador contrario entra en la zona de placaje de uno de tus jugadores. El jugador contrario se Cae inmediatamente.
- 8 Pergamino mágico:** Un hombre de aspecto sospechoso de un sindicato de apuestas te da un pergamino de hechizo antes del juego. Puedes ser sospechoso, pero serías tonto si no lo leyeras en voz alta... ¿no? Tu equipo gana un único incentivo de Mago deportivo de alquiler gratis (ver el Reglamento de Blood Bowl).



LAS CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Hasta hace poco, el récord de "Más decapitaciones" en un único partido lo tenía Helmut Wulf desde hacía más de una década. En un partido de 2485 contra los Champions of Death, realizó unas impresionantes 22 decapitaciones. Este improbable logro fue posible gracias a Tomolandry, que siguió "arreglando" a sus jugadores y enviándolos de vuelta ipara ser decapitados de nuevo! Hasta arriba de trabajo, un enfurecido Tomolandry acusó a Wulf de desmangar deliberadamente todo su duro trabajo. Wulf respondió aconsejando al Nigromante iusar alambre en vez de hilo!