

BOGENHAFEN BARONS







NOBLE BLITZER

"La clave para
la victoria es la
excelencia. iPor
suerte, la excelencia
se me da excelente!"
- Griff Oberwald











BODYGUARD

SALUDOS, FANS DEL DEPORTE!

iBuenas noches! iSoy Bob Bifford y os doy la bienvenida de nuevo a una jornada de emocionante acción deportiva! Las gradas están hasta los topes de público, ansioso por presenciar este choque de campeones. Antes de la patada inicial tenemos el tiempo justo de resumir los acontecimientos recientes, por si alguno de nuestros espectadores ha estado viviendo bajo una piedra (¡Un saludo a todos los Snotlings que hoy nos acompañan!). ¡Y para ello me acompaña como siempre Jim Johnson! ¡Buenas noches, Jim!"

"¡Gracias, Bob! Bueno, bueno... ipues menuda noche de deporte de élite que nos espera! Quiero empezar diciendo que llevamos una temporada de aúpa, ¿no es así, Bob?"

"iY que lo digas, Jim!"

"Ésta ha sido una década tumultuosa para los fans del Blood Bowl.

Desde el colapso de la NAF han surgido numerosas y emocionantes ligas nuevas, y el panorama ha cambiado de forma considerable. iParece como si cada semana se uniera al circuito un nuevo equipo con alguna particularidad que vuelve locos a los fans! Y esta temporada no ha sido la excepción. Hoy por ejemplo vamos a ser testigos de un choque entre dos equipos nuevos: los Bogenhafen Barons y los Thunder Valley Greenskins. iHace unos meses nadie había oído hablar de ellos, y esta noche van a jugarse la mayor de las glorias deportivas!"



Bienvenidos a Blood Bowl, el juego de fútbol de fantasía!

En Blood Bowl, adoptas el papel de entrenador de tu propio equipo, y diriges en el terreno de juego a 11 maníacos acorazados, cubiertos de pinchos y sedientos de sangre, con el objetivo de vencer al equipo rival de la forma más entretenida y violenta posible. Si la fortuna te sonríe, lograrás fama, riquezas y la adoración de tus hinchas.

Este libro contiene toda la información necesaria para jugar a este gran deporte. Aquí hallarás desde las mecánicas básicas de un partido hasta las complejidades de organizar ligas y mucho más. También se incluyen incentivos, listados completos de habilidades y rasgos, elaboradas reglas sobre la progresión de los jugadores a lo largo de una temporada, listas de equipos, normas para usar Jugadores Estrella, árbitros, jy mucho más!

Así que ponte el casco de pinchos y céntrate en el juego. ¡Se acabó el calentamiento, ahora toca jugar a Blood Bowl!

CONTENIDOS

La historia del Blood Bowl	4
El deportivo mundo del deporte	5
Estadios de Blood Bowl	18
Campo Sagrado de Nuffle	19
Parafernalia deportiva	20
Reglas y normativas	22
Principios Generales	23
Estado de un jugador	26
Perfil de jugador	28
Chequeos de atributo	29
Creación de un equipo de Blood Bowl	30
Hoja de plantilla	31
Las reglas de Blood Bowl	36
Un partido en dos partes	37
Inicio de una entrada	40
Turno de equipo	42
Movimiento	44
Pasar el balón	
Lanzar compañeros	52
Placar	
Armadura y Heridas	
Patadas rastreras	
iTouchdown!	64
Terminar una entrada	66

Secuencia posterior al partido	68
Tras el partido	69
Habilidades y rasgos	74
Habilidades	75
Rasgos	81
Incentivos al detalle	88
Ligas y partidos de exhibición	96
Organizar una liga	97
Partidos de exhibición	101
Los equipos	104
Reglas especiales regionales	105
Reglas especiales de equipo	106
Rangos de equipo	107
Jugadores Estrella	129

© Copyright Games Workshop Limited 2020. 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. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema o transmitida de ningún modo, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabaciones o de otro tipo, sin consentimiento previo de los editores.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y eventos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia.

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library.

Página web de Games Workshop: www.games-workshop.com Página web de Forge World: www.forgeworld.co.uk

ELJUEGO DE BLOOD BOWL

lood Bowl es sin duda el mejor juego que existe. No es sólo el juego de fútbol de fantasía más popular del mundo sino que, a ojos de sus legiones de aficionados, no tiene igual: ies táctico, desafiante, emocionante y, a veces, también hilarante!

Para jugar a Blood Bowl necesitarás algunos elementos esenciales. Antes de explorar el mundo del Blood Bowl y las reglas del juego de forma detallada, vamos a echar un vistazo a un partido en curso y a listar los componentes necesarios:

- UN CAMPO DE BLOOD BOWL. Se trata de una superficie de juego de cartón que se dobla, y cuya ilustración simula un terreno de juego del mundo de Blood Bowl.
- DOS "BANQUILLOS" DE CARTÓN. Estos sirven para tener controlada cierta información del juego, así como para proporcionar un lugar donde colocar a los jugadores reservas o Lesionados.
- DOS EQUIPOS DE JUGADORES. Games Workshop tiene muchos equipos disponibles, que representan las múltiples razas distintas que practican este deporte.
- MARCADORES DE EQUIPO. Estos se usan para llevar la cuenta de la información del juego en el banquillo de tu equipo.
- 5. DADOS. El juego de Blood Bowl representa la acción usando dados de seis caras normales, más dados de placaje, dados de ocho caras y dados de dieciséis caras.
- REGLAS Y PLANTILLAS. Estas se usan para pasar el balón, determinar dónde aterriza un balón que rebota, y cosas similares.
- 7. EL REGLAMENTO. iÉste mismo que tienes en las manos va perfecto! Aquí encontrarás las reglas completas para jugar a Blood Bowl.
- 8. TARJETAS DE REFERENCIA RÁPIDA. La caja de inicio de Blood Bowl contiene dos Tarjetas de referencia rápida, herramientas ideales para consultar la secuencia del juego y las tablas de uso más habitual.





EL DEPORTIVO MUNDO DEL DEPORTE

os eruditos más atentos pueden detectar muestras de la presencia del "deporte rey" a lo largo de toda la historia. Periodos de paz y prosperidad en los que la gente se olvidaba de la guerra y los conflictos y resolvía sus diferencias en los terrenos de juego, tal como predica el sagrado Nuffle. Por desgracia, esas eras doradas han sido escasas, va que en el pasado las razas del mundo se han enfrentado de manera constante por las más leves desavenencias. Los Dwarfs y los Skaven han guerreado en el mundo subterráneo que comparten, los humanos y los pieles verdes se han masacrado mutuamente en los territorios que ocupa el Imperio, y siempre ha habido beligerantes seguidores del Chaos causando disturbios por pura diversión. A menudo esas diferencias se descontrolan y acaban en devastadoras guerras a gran escala. Cuando eso ocurre, Nuffle, a quien la guerra y los conflictos le resultan extremadamente desagradables, literalmente recoge su balón y se va de nuestro mundo, hasta que las razas mortales vuelvan a estar listas para prestar atención a la gloria incomparable del Blood Bowl...

UNA MARAVILLA QUE CAMBIÓ EL MUNDO

odo empezó hace más de un siglo, en un campo de batalla de algún lugar del Viejo Mundo. El entusiasmo y la sed de sangre de la mañana dio paso a una monótona e implacable masacre y, cuando el sol se puso, la jornada terminó con muchas bajas en ambos bandos. Exhaustos y frustrados, los supervivientes se desplomaron mientras los buitres volaban en círculos sobre ellos. La victoria, caprichosa como siempre, permanecía fuera del alcance de ambos bandos; la batalla terminó en empate. El cansancio mutuo dio lugar a una tregua, y los líderes de ambos ejércitos se reunieron para parlamentar.

Mientras los mandamases discutían, las tropas se recuperaban, agradecidas por el aplazamiento de las hostilidades y soñando con un final temprano de la campaña y una cena caliente. Mungk, el líder de una pequeña banda de Orcs, estaba sentado junto a su portaestandarte, ambos distraídos en su pasatiempo favorito: el lanzamiento de pelotillas de moco. Tras ganar con un amago y tiro curvo, Mungk ordenó con un gesto a su compañero que le dejase solo. Recostado, se preguntó cuándo terminarían las estúpidas negociaciones. Contempló con una sonrisa las pilas de cadáveres de Dwarfs repartidas por el valle en forma de bol donde había tenido lugar la lucha. En el extremo sur del mismo se alzaba una gran estructura en forma de cúpula de piedra con tonos plateados, sin duda una más de las reliquias de épocas más pacíficas. Era junto a dicha estructura que Mungk estaba reposando su dolorida espalda.

Aburrido de no hacer nada y motivado por los rugidos de su vientre, el Orc empezó a escarbar en la tierra esperando encontrar alguna lombriz que llevarse al buche. Fue entonces cuando sus zarpas encallecidas rascaron algo duro y liso. Tiró de ello, pero no cedió. Forcejeó y tampoco ocurrió nada; y entonces empujó. Algo cedió, se escuchó un chasquido, y a su espalda sonó un poderoso siseo, producido por una puerta olvidada en el lateral del ancestral edificio, que se abrió deslizándose hacia arriba y dejando escapar el aire viciado y seco de su interior.

Mungk, que habría mojado los calzones de la impresión en caso de haber llevado, observó boquiabierto el reluciente salón revelado ante él. Extrañas armaduras adornaban las paredes, peculiares mosaicos cubrían el suelo, y en su centro, sobre un gran pedestal enjoyado, reposaba un enorme libro...

Pronto se hubo reunido una multitud considerable alrededor de Mungk, que estaba a la vez orgulloso de su descubrimiento y preocupado por haber metido la pata (en aquel entonces, el castigo Orc habitual por meter la pata era la decapitación, para que no hubiera reincidentes). Mientras esa multitud miraba al interior del extraño edificio, examinando las vistas y preguntándose por la importancia del extraño libro, los líderes negociantes de los dos grandes ejércitos fueron informados del peculiar descubrimiento. Ansiosos por aprovechar cualquier excusa para distraerse un poco, aplazaron las infructuosas negociaciones y acudieron a ver si aquello resultaba más entretenido.

Los comandantes y oficiales se reunieron dentro de la antigua estructura y pronto la conversación se centró en el tomo ancestral. Por desgracia, nadie entre los presentes dominaba lenguas muertas de la antigüedad y, aunque algunos trataron de encontrar un significado al extraño texto, la asamblea pronto tuvo que aceptar que eso escapaba a sus posibilidades. Sin perder un instante, mandaron mensajeros en busca de alguien lo bastante letrado como para poder descifrar los secretos del tomo, y acabaron dando con un Dwarf increíblemente anciano, medio ciego y con fama de ser experto en todos los idiomas, tanto modernos como arcaicos. Cuando llegó, se le hizo entrega del libro y se sentó en el suelo para leerlo, feliz de tener la oportunidad de desentrañar sus secretos olvidados.

Pasaron tres días, durante los cuales el enano apenas se movió de donde estaba. Finalmente, estuvo listo para informar de sus resultados. Se construyó apresuradamente un podio ante el plateado templo, y el sabio fue subido a una caja para que relatara sus descubrimientos a la multitud reunida.

—Este libro —dijo el anciano con voz ronca, parpadeando a menudo—, parece ser el texto religioso de un grupo de guerreros venidos de una tierra llamada Amorica. El libro está dedicado al dios olvidado Nuffle. Los sumos sacerdotes de las diferentes sectas de este dios, llamados entrenadores, llevaban sus bandas de guerreros a grandes coliseos donde intentaban exterminarse unos a otros. El objetivo, sin embargo, no era la violencia en sí misma. iSe trataba de un ritual de gran importancia!

Hubo leves murmullos entre la multitud, mientras intentaba comprender conceptos tan extraños. El Dwarf prosiguió.

—Hinchaban la vejiga de un cerdo, y luego debían llevarla o lanzarla de un extremo al otro del coliseo, para intentar... esto... anotar. Conseguir llevar la vejiga hasta el campamento enemigo, o "zona de anotación", daba a la secta que lo lograba unas cosas llamadas "puntos". La batalla duraba un tiempo fijo. Al terminar, la secta que había acumulado más puntos era declarada vencedora. Aparentemente, ni siquiera había que dejar tullidos a todos los oponentes, aunque parece que los entrenadores animaban a los participantes a intentarlo. Además, el libro explica que, como el número sagrado de Nuffle era el 11, sólo podía haber once guerreros de cada secta en el campo de batalla a la vez.

En ese momento hubo mucha agitación entre los Orcs, pues muchos de los presentes se quitaron los zapatos para tratar de averiguar cuánto era "once". Esto solía degenerar en peleas, en cuanto algún Goblin con más aptitudes numéricas y que seguía con las botas puestas descubría lo divertido que era pisar los pies descalzos de sus camaradas con sus tacos de hierro. Ignorando los ocasionales aullidos de dolor, el Dwarf siguió hablando.

—Esto no significa que sólo hubiese 11 miembros de cada secta, o "equipo", como también se les conocía. Los guerreros heridos podían retirarse y ser reemplazados por "reservas" en buen estado, siempre que no se superase el número sagrado. También se podía golpear a los oponentes en cualquier momento, ipero sin usar armas! Nuffle dijo una vez que nuestro cuerpo es nuestra arma, y aunque se permitían armaduras por protección y adorno, toda arma marcial estaba prohibida en el coliseo. iTambién está escrito que el conflicto debía resolverse en un campo rectangular, ubicado en el interior de un enorme bol!

Todas las miradas recorrieron la forma del campo de batalla en el que se habían reunido, mientras grandes grupos de buitres empachados trataban débilmente de remontar el vuelo de nuevo.

—Me da la impresión —prosiguió el Dwarf, alzando la voz para recobrar su atención—, que Nuffle ha visto nuestro dilema y está tratando de resolverlo. Propongo que cada bando reúna un equipo, y que resolvamos nuestras diferencias de la forma indicada en el libro.

Un nuevo murmullo, esta vez de asentimiento, recorrió la multitud, y pronto creció hasta ser un vitoreo; excepto, por supuesto, en la esquina donde estaban los Goblins, enzarzados en su propio deporte de pisotones.

Y así fue como, por primera vez en muchos siglos, se jugó al fútbol amoricano de Nuffle (que es como se llamaba el deporte) en el Viejo Mundo. Se infló una vejiga de cerdo (pese a las protestas del propio cerdo) y los guerreros elegidos de cada bando se ataviaron con armaduras sacadas del templo. Con los equipos reunidos, un chamán local que había sido reclutado a la fuerza para hacer de "árbitro" neutral y que iba vestido con pieles de cebra para la ocasión, sopló el silbato; y el partido dio comienzo.

No había campo propiamente dicho, o al menos no estaba delimitado, y las pocas reglas que se emplearon fueron las que el anciano Dwarf pudo ir deduciendo sobre la marcha a partir del confuso texto del libro. A día de hoy, nadie está seguro de quién gano, pero sí se sabe que hubo considerable violencia y acritud entre ambos bandos, y todos coincidieron en que lo habían pasado muy bien, imejor incluso que aporreándose unos a otros con hachas! La contienda fue olvidada, y ambos bandos se dispersaron para llevar el emocionante descubrimiento a su tierra natal, donde cada tribu se apresuró a formar un equipo.

Fueron los que se quedaron a limpiar el desastre del campo de batalla quienes descubrieron una extraña superficie verde justo debajo de la tierra ensangrentada, con símbolos y líneas grabadas. La limpieza se convirtió en una excavación y pronto hubieron despejado una gran parcela rectangular. Los trabajadores quedaron en silencio, conscientes de la importancia de su hallazgo: el sagrado terreno de juego del que se hablaba en el libro se mostraba ante ojos mortales por primera vez en muchos siglos. El vidente Dwarf, que había adoptado el nombre de Sacro Comisario Roze-El, en honor a un sacerdote de alto rango mencionado en el tomo, ofreció una sentida plegaria a Nuffle y empezó a trazar planes de futuro...

LA EVOLUCIÓN DEL DEPORTE REY ROZE-EL Y LA FUNDACIÓN DE LA NAF

Tras el primer partido de futbol amoricano de Nuffle disputado en la era moderna, muchos de los presentes se vieron invadidos por un fervor casi religioso. Roze-El, sintiéndose más joven y enérgico de lo que se había sentido en años. se apresuró a poner en marcha los grandes planes que rondaban por su mente y, con la ayuda de muchos otros que acabarían convirtiéndose en los fundadores oficiales del deporte, hizo grandes progresos en las semanas inmediatamente posteriores al hallazgo de Mungk, Muchos años después, Roze-El comentaría en sus memorias que, en retrospectiva, no le daba la impresión de que esas ideas atrevidas fueran en verdad suyas; era como si le vinieran a la mente ya formadas, como si él sólo hubiera sido el receptor de la grandeza de Nuffle. ¿Acaso puede ser cierto? ¿Y si realmente Roze-El hablaba proféticamente, ejerciendo de simple canalizador terrenal de las palabras de Nuffle? Quizá esa influencia se derivase del prolongado contacto de Roze-El con el tomo sagrado. Al fin y al cabo, ¿quién sabe a ciencia cierta el poder contenido en un libro, las ideas y pensamientos atrapados en sus páginas que aguardan una mente abierta para campar libres por el mundo?

La primera acción de Roze-El como Sacro Comisario fue fundar la Iglesia de Nuffle de Adoración y Fútbol. Con el templo ancestral como base, la iglesia empezó a actuar como órgano regulador del deporte y ayudó a expandir la palabra de Nuffle por el mundo. Debe puntualizarse que el título de "iglesia" nunca acabó de encajar entre los seguidores de Nuffle. De hecho, los registros muestran que en cuestión de pocos años la "Iglesia de N. A. y F." pasó a ser conocida simplemente como "la NAF". Curiosamente, hasta el día de hoy la NAF sigue estando clasificada como iglesia, con los beneficios fiscales que ello conlleva...

Durante su periodo como Sacro Comisario, Roze-El priorizó en primer lugar la adecuada traducción de las reglas de su deporte, y en segundo lugar esparcir la palabra de Nuffle. En lo que a su primera meta se refiere, hizo grandes progresos tanto recreando los ritos originales de Nuffle como rellenando los posibles huecos. En los recovecos oscuros del templo se hallaron montones de panfletos y pergaminos, bastante bien conservados, que daban más detalles sobre los rituales del ancestral deporte. Se asignó un equipo de videntes y escribas para traducirlos y transcribirlos, reuniendo una gran cantidad de conocimiento. Eso, junto con algunos saltos de lógica y un poco de imaginación, ayudó a aclarar las normas del juego. Pronto se empezaron a disputar partidos dentro de límites de tiempo fijados y en campos con la señalización adecuada.

La segunda meta de Roze-El se resolvió sola, en gran medida. En las semanas siguientes a ese primer partido, se corrió la voz sobre el fútbol amoricano de Nuffle por doquier, y empezaron a llegar al templo delegaciones venidas de ciudades y naciones de todo el Viejo Mundo, representando a muchas razas diferentes. Los miedos iniciales de los escribas y eruditos instalados en el templo, que temían que tal reunión de culturas acabase en hostilidades, no se cumplieron. Como pronto quedó patente, la atracción de este nuevo deporte era tal, que incluso los enemigos más acérrimos preferían aprender sus reglas y medirse en enfrentamientos rituales antes que librar batallas estándar. Por inaudito que pareciese, las razas del mundo estaban más dispuestas que nunca a unirse y colaborar en un proyecto común.

Para cuando Roze-El falleció a los 196 años de edad, había 16 sectas o, como empezaban a ser conocidas comúnmente, "equipos", compitiendo en una temporada que culminó con los gloriosos excesos de la Blood Bowl, el partido final en el que se disputaría el campeonato, y que pronto cedió su nombre al deporte entero, pues el populacho pasó a llamarlo "Blood Bowl" (y al órgano regulador fundado por Roze-El "la NAF"). Los equipos participantes representaban a humanos del Imperio, Norsca y otros lugares, Dwarfs de las Montañas del Fin del Mundo, Orcs y Goblins de las Tierras Yermas, Skaven del Imperio Subterráneo, Elves de Ulthuan y muchos otros. Con su legado asegurado, Roze-El se entregó al descanso eterno, dejando, eso sí, suficientes notas, sugerencias y entradas inacabadas en sus diarios como para tener ocupados a sus sucesores durante siglos.



DJIMM THORP Y EL LIBRO DE REGLAS OFICIAL

Tras la muerte de Roze-El en el 2375, la dirección de la NAF pasó a uno de sus ayudantes más capaces y de mayor confianza, Djimm Thorp. Djimm adoptó el cargo sin problemas en cuanto falleció el anciano Dwarf, pero no fue reconocido formalmente como Sacro Comisario hasta el 2378. El motivo parece haber sido la inacabable carga de trabajo que se les acumulaba a Djimm y su creciente personal de la NAF. En resumen, todo el mundo estaba demasiado ocupado como para celebrar una ceremonia de investidura adecuada.

A medida que la popularidad del deporte seguía creciendo a un ritmo exponencial, surgieron numerosos problemas que resolver. Varias razas y naciones empezaron a desarrollar sus propias reglas de juego basadas en sus preferencias. Otras resultaron estar jugando una versión muy diferenciada de las traducciones de Roze-El. Esto se debía principalmente a que las reglas solían enseñarse de forma oral, lo que podía dar lugar a interpretaciones diferentes o a olvidar partes importantes, dado que la mayoría de equipos nuevos surgían en pueblos y aldeas que jugaban entre sí, eso no importaba mucho, pero cuando los equipos que participaban en el circuito de campeonatos de la NAF empezaron a interpretar las reglas de forma diferente en los más altos niveles competitivos, surgieron los problemas. Por ejemplo, un partido entre los emergentes Dwarf Giants y los Reikland Reavers en el año 2399 casi provocó una declaración de guerra, cuando los bandos no se pusieron de acuerdo sobre qué versión de las reglas usar.

Entre los más problemáticos estaban los Dwarfs, que opinaban que dado que Roze-El era un Dwarf tenían un derecho implícito a cambiar las reglas según les pareciesen oportuno. Pero el problema no se limitaba a los Dwarfs: los pieles verdes solían

ignorar por completo las reglas oficiales y jugar como les placía, cambiando cosas de un día al siguiente, mientras que los Skaven las interpretaban a propósito de forma errónea, para ganar ventaja. Los humanos demostraron ser capaces de discutir sobre la interpretación de cualquier norma incluso cuando estaban encerrados a solas en una habitación vacía. Incluso los nobles High Elves de Ulthuan reescribieron el reglamento a su manera, iprácticamente ilegalizando el contacto entre jugadores!

Djimm Thorp se vio bajo una inmensa presión para arreglar los problemas crecientes provocados por las numerosas interpretaciones no estandarizadas de las reglas. Consciente de que había que hacer algo al respecto, fundó un comité que trabajase en crear unas reglas formales del Blood Bowl unificadas v aprobadas por la NAF. El texto pasó por muchas versiones distintas a medida que los escribas iban descifrando los secretos de los múltiples blocs de notas de Roze-El, y cada borrador era revisado extensivamente por árbitros y oficiales. En el 2409 se completó el borrador definitivo y la NAF fue capaz de publicar un primer reglamento formal y oficial, que todas las ligas y torneos podían seguir. En cuestión de unos años, el modo en que se jugaba a Blood Bowl en las distintas partes del Viejo Mundo se volvió, si no uniforme, ipor lo menos similar!

Esta primera versión de las reglas no duró mucho pues, siendo sinceros, era malísima. A lo largo de las siguientes décadas, las reglas cambiaron y evolucionaron para tener en cuenta muchas situaciones inesperadas que podían surgir. También aparecieron algunas variantes de las reglas oficiales, incluyendo el Blitz Bowl y el Sietes, dos versiones amateur a las que siguen jugando equipos novatos y juveniles de todas partes incluso a día de hoy. El Dungeon Bowl, una versión

desarrollada por los Colegios de Magia para ser jugada en sus estadios subterráneos, también se volvió popular, ya que permitía disputar pequeñas ligas y torneos durante el invierno en mazmorras acondicionadas, lejos del frío, y lo que es más importante, seguir vendiendo entradas todo el año. Muchos eruditos incluso postulan que el borrador original del Street Bowl, una variante hiperviolenta que se jugaba en callejuelas estrechas y que acabó siendo declarada ilegal, fue escrito originalmente como reglamento oficial del Blood Bowl. Los cuerpos de guardia de las ciudades de todo el mundo no lo creen así, y afirman que el Street Bowl es meramente un producto del submundo criminal.

La última pieza del rompecabezas que eran las reglas oficiales de la NAF se encajó al fundarse en el 2414 el Gremio de Legisladores y Árbitros Reunidos (el GLAR). Este cuerpo independiente, también establecido por Djimm, colaboraba con la NAF para hacer cumplir las reglas y ocuparse de cualquier imprevisto que surgiese. Con el tiempo, casi todos los árbitros se afiliaron al GLAR. Esto fue un gran beneficio para el deporte profesional, no solo porque los miembros del GLAR deben demostrar un conocimiento extensivo del reglamento más actualizado, sino porque el gremio fijó unas normas estrictas sobre la corrupción entre sus miembros. No es que se prohibiera, isino que se debe respetar una lista de tarifas universal, que garantiza que el precio por sobornar a un árbitro sea siempre justo!





JORGE HELLHOUND Y LA ERA CORPORATIVA

La presidencia del infame Jorge
Hellhound siguió a la jubilación de
Djimm Thorp en el 2429. Hellhound
es recordado por muchas cosas, pero
sobre todo por su brillante astucia
comercial. A la hora de trabajar en
pos de cumplir un sueño noble que
hiciera del mundo un lugar mejor,
y luego vender esa visión gloriosa y el esfuerzo de mucha gente
con tal de embolsarse una buena
cantidad de oro, nadie era rival para
Jorge Hellhound.

Dos innovaciones que cambiaron el mundo marcan el periodo de Hellhound como Sacro Comisario, y ambas fueron explotadas para lograr rendimiento económico. La primera fue la creación de la CAMRA y de Cabalvisión. Esto sucedió cuando Hellhound se dio cuenta de que había mucha más gente dispuesta a comprar entradas para un partido de la que cabía en un estadio. Así pues, contactó con los Colegios de la Magia y les pidió que hallaran una forma de transmitir las imágenes del partido por todo el continente. La solución fue un artilugio consistente en un espíritu ligado a una caja mágica. Aun a día de hoy, esa tecnología no ha cambiado: el espíritu ligado sólo puede mirar fuera de la caja en

una dirección, a través de un ojo de buey, y lo que vé el espíritu puede ser transmitido por cuadrillas de magos hasta espejos mágicos y bolas de cristal por todo el mundo. Esto pronto pasó a ser conocido como "retransmisiones por Cabalvisión". Cualquiera podía comprar una licencia para recibir retransmisiones de partidos, y de otros espectáculos, en un espejo mágico o una bola de cristal en su hogar. La idea tuvo un enorme éxito.

El segundo invento notable de Hellhound fue la introducción de un cambio de formato que permitió adoptar varios nuevos patrocinadores antes de la temporada 2460/61. Por entonces, la NAF estaba gestionando una liga de más de 40 equipos, y Hellhound la dividió en dos "conferencias" separadas de 20 equipos, cada una fraccionada luego en cuatro "divisiones" de 5 equipos. A lo largo de una temporada regular, cada equipo jugaba ocho partidos, enfrentándose dos veces contra cada otro equipo de su división. Al completar la temporada regular, el mejor equipo de cada división avanzaba a la fase eliminatoria, donde jugaba siete partidos, enfrentándose una vez contra cada uno de los demás equipos. Después, los cuatro mejores equipos pasaban a la fase de campeonato,

que consistía en una semifinal, un desempate por el tercer puesto, y la final de la Blood Bowl en sí misma.

Cada división, conferencia y temporada, pensó Hellhound, podía estar patrocinada por una parte interesada, y la competición en conjunto y la fase de campeonato estarían patrocinadas por los mayores postores. Aquello también funcionó, iy el dinero empezó a entrar a raudales!

Con el nuevo formato así organizado, Hellhound se puso a vender los derechos para retransmitir cada división y temporada junto con los derechos para cubrir los diferentes partidos amistosos, ligas y torneos menores. Cuando tuvo lugar la final de la Blood Bowl de 2461. patrocinada por Bloodweiser, se retransmitió por Cabalvisión a cientos de los hogares más ricos del Viejo Mundo y a docenas de las posadas más exclusivas. La propia final fue retransmitida por el Canal 7, a cambio de la magnífica suma de 714 monedas de oro. Al terminar el partido, mientras los Darkside Cowboys se convertían en el primer equipo en levantar el nuevo trofeo de la Blood Bowl, Hellhound exclamó, "iHemos ganado 80.000 monedas de oro esta semana! iNunca volveremos a ganar tanto en una sola semana!".

NIKK TRES CUERNOS, AVARICIA Y ESCÁNDALOS

A pesar de sus carencias, Jorge Hellhound tuvo un gran éxito como Sacro Comisario e incluso fue popular entre la afición. Por consiguiente, el ejercicio de su cargo duró mucho tiempo. Pero al tiempo le da igual la popularidad y en el 2477, tras unos asombrosos 48 años en el puesto, Hellhound lo dejó vacante al morir de viejo. Su sucesor fue un joven y entusiasta sacerdote de Nuffle Ilamado Nikk Tres Cuernos. En el trascurso de su breve carrera hasta entonces, había demostrado ser muy trabajador y un asistente capaz para Hellhound en sus últimos años. Su conocimiento del funcionamiento interno de la NAF y de sus varias organizaciones satélite mediante relaciones que había iniciado y cultivado cuidadosamente hacían parecer a Hellhound la elección de sucesor más natural.

Por desgracia, pronto fue aparente que Tres Cuernos era muy diferente a su predecesor en unas cuantas áreas importantes. Aunque Hellhound era indudablemente avaricioso, su meta había sido siempre mejorar el Blood Bowl, y todas sus tretas para ganar dinero tenían algo en común: el beneficiario final siempre era el deporte. Sin duda él y sus ayudantes sacaron beneficio de ello, tenían grandes sueldos y llevaban vidas lujosas, pero en su gran mayoría el dinero recaudado había sido reinvertido en la organización y el desarrollo del Blood Bowl.

Tres Cuernos, en cambio, demostró ser avaricioso y egoísta. No le
gustaba compartir el mérito con otros
y a la mínima oportunidad aceptaba
el reconocimiento por el trabajo duro
de sus subordinados o incluso de sus
predecesores. Además de hacer enfadar a muchos colegas, durante sus
primeros años en el cargo las cadenas
de Cabalvisión vieron como el precio
de las licencias para retransmitir partidos se disparaba de forma exponencial, duplicándose una y otra vez a

medida que avanzaba la temporada. Eso a su vez hizo subir el coste para los espectadores. Inspirados por ello, muchos dueños de estadios y equipos aumentaron el precio de las entradas y, por reacción en cadena, también subieron los precios en los puestos de comida y tiendas de material oficial. En respuesta, los equipos del circuito de la NAF empezaron a exigir un mayor porcentaje a los estadios y a sus patrocinadores, a fin de poder pagar los sueldos inflados y las primas que de pronto empezaban a pedirles sus jugadores.

Tal como informó entonces la revista *Spike!*, en sólo cuatro temporadas la cantidad de oro que le costaba a un aficionado de los suburbios acudir a un partido había aumentado de unas ya caras 5 monedas a unas desorbitadas 75. En comparación, el sueldo del jugador promedio en la NAF había subido de unos pocos cientos de monedas de

oro a más de 30.000. Pero aun así el dinero iba llegando y, a pesar de los sueldos hinchados de jugadores y otro personal de apoyo, los propietarios de estadios, los promotores deportivos y, en última instancia, la propia NAF, seguían llevándose la mayor mordida.

Muchas de las industrias que habían surgido alrededor del deporte pronto se dieron cuenta de que esas nuevas exigencias económicas no se podían sustentar solamente a base de ventas de entradas y contratos de Cabalvisión, y mientras la NAF hiciese tales exigencias financieras, otros la imitarían. Muchos patrocinadores les siguieron el juego, y empezaron a pagar más que nunca por tener sus logos en los uniformes de los equipos o en las vallas de los estadios. Por desgracia, la única consecuencia para el aficionado promedio fue que todo se volvió más caro. Las cadenas de Cabalvisión empezaron a buscar otro



tipo de programación con que distraer a sus espectadores, lo que supuso un auge de los programas de tertulias y los dramas teatralizados.

Incluso el Blood Bowl tuvo que adaptarse para seguir generando ventas de entradas y espectadores de Cabalvisión. De inicios a mediados de los 2480 hubo un gran aumento de la violencia en los campos. Los magos deportivos recuperaron mucha popularidad, pues las tarifas de los Colegios de la Magia de pronto ya no parecían tan caras. Además, se desarrollaron multitud de innovaciones en forma de aparatos mecánicos, de los cuales el que tuvo mayor aceptación fue sin duda la motosierra, que se convirtió en icono de la época. El terreno de juego pronto se convirtió en lugar mortífero donde los jugadores eran decapitados y eviscerados en gran número. Hubo incluso un breve periodo, en el mes de Pflugzeit del 2486, durante el que todos los

partidos terminaron 0-0, pues los equipos, formados en su totalidad por pirados con motosierras, ignoraban el balón y se centraban únicamente en la violencia.

Para muchos, los éxitos comerciales de la década de los 2480 fueron vistos como una gloriosa época de excesos. Pero no a todo el mundo le parecía bien. A varios equipos les preocupaba ver cada vez menos público en los estadios, así como la dirección que estaba tomando el deporte. Muchos jugadores famosos incluso hablaron en entrevistas sobre las penurias que pasaban los hinchas para poder ver jugar a sus equipos. Entre los más críticos con la NAF estaba Jeremiah Kool, capitán de los Darkside Cowboys. Muchos consideraban a Kool el mejor jugador de la historia del Blood Bowl, pero además los Cowboys gozaban del patronazgo de alguien muy poderoso: el Rev Brujo de Naggaroth en persona, que

era bastante fanático del equipo. Como iba acompañado siempre por una escolta de la Guardia Negra del Rey Brujo, Kool podía decir lo que quisiera, y sabía aprovechar bien ese privilegio.

Kool advirtió que esos excesos eran insostenibles, que la avaricia de la NAF era tan grande que acabaría devorándose a sí misma, y que el futuro del deporte estaba en las competiciones abiertas en lugar de en una iglesia abotargada y en el sensacionalismo barato. Y fue aún más allá, acusando personalmente a Nikk Tres Cuernos, a quien recordó que el Blood Bowl era para adorar a Nuffle, no al oro, y vaticinó que tarde o temprano se le acabaría la suerte por haber hecho enfadar al dios.



Tres Cuernos se tomó esas advertencias con sorna, pero para muchos las palabras de Kool fueron como aire insuflado en unas pequeñas ascuas de resistencia. La época de los pirados con motosierra terminó rápidamente, debido principalmente a la extinción autoinfligida de los jugadores que utilizaban dicho artilugio. Muchos jugadores jóvenes y con talento habían perecido en esos días sangrientos, mientras que otros más viejos y sabios, las superestrellas, habían optado por retirarse. Sin embargo, muchos de ellos empezaron a reaparecer sobre el astrogranito, en compañía de novatos prometedores y muy motivados, que habían aceptado salarios bajos con tal de tener plaza en un equipo. Varias ligas y torneos menores competían ahora con la NAF, y captaban a jugadores que estaban asqueados por su avaricia corporativa. Un gran número de aficionados pasó a seguir esas competiciones pequeñas; por mucho menos de lo que costaba una entrada de la NAF, ahí podían adquirir un pase de temporada para seguir a su equipo local en una liga regional. A medida que el nivel de juego de esos círculos fue aumentando, muchos empezaron a afirmar que pronto la NAF se quedaría atrás.

Al inicio de la temporada 2487/88, la industria notó que Ilegaban vientos de cambio...

En el terreno de juego, las cosas seguían igual para la NAF. La temporada regular se desarrolló como era de esperar, y los favoritos del momento en cada conferencia avanzaron fácilmente a la fase eliminatoria. Fuera de los campos, sin embargo, la situación era distinta: la venta de entradas había bajado y las cifras de espectadores de Cabalvisión se desplomaban. La prensa prestaba cada vez más atención a las ligas pequeñas y los torneos independientes. Al inicio del 2488, cuando terminó la temporada regular, el Heraldo de Altdorf sorprendió a todo el mundo al dedicar sus titulares, tanto de la portada como de la contraportada, a diversas noticias sobre la Superliga del Fin del Mundo. La primera ronda de eliminatorias de la NAF se vio relegada a la página tres.

Las quejas hacia la NAF se iban acumulando. Los propietarios de estadios estaban alarmados por la reducción en la afluencia de público y las cadenas se quejaban de los altos costes de los contratos de retransmisión. Parecía que algo tenía que cambiar, y así sucedió, iaunque no de la forma que nadie esperaba!

La temporada 2488 arrancó con toda la pompa y ceremonia habitual, y con las gradas del estadio Emperador Luitpold I de Altdorf llenas hasta los topes. Frente a dignatarios de todo el mundo conocido, los Darkside Cowboys y los Reikland Reavers arrancaron un partido que pasaría a la historia no por la acción sobre el terreno de juego, sino por los escandalosos sucesos que iban a ocurrir. Los equipos iban empatados 1-1 cuando llegó la media parte y los legendarios entretenimientos que eso solía comportar. La orquestra empezó a tocar para recibir a las escuadras de animadoras de ambos equipos... y enseguida pudo verse que algo no iba bien. Las animadoras de los

Reavers, las Reaverettes, salieron al campo bajo los vítores de la muchedumbre, pero junto a ellas, donde el público esperaba ver a las Sombras. la famosísima escuadra de animadoras de los Darkside Cowboys, no había nadie.

Mientras las Reaverettes se entregaban a su espectáculo, entre bambalinas estalló un gran tumulto. El personal buscaba desesperadamente a las Sombras, pero su vestuario estaba vacío. Empezó a cundir el pánico y más sacerdotes de Nuffle se unieron a la búsqueda. Pronto los túneles de servicio del estadio y los pasillos de la zona de recepción corporativa se llenaron de personal dando gritos. Para cuando la alarma llegó a los altos mandos, todo el mundo se había dado cuenta ya de que las cosas eran peor de lo que parecía a primera vista. No sólo las Sombras habían desaparecido, sino que tampoco había ni rastro de Nikk Tres Cuernos, ni de su lujoso carruaje...

Al investigar más, se descubrió que las arcas de la NAF en el templo de Nuffle habían sido saqueadas. Todo el dinero, que hasta esa mañana reposaba en una cámara de seguridad climatizada, se había esfumado. Para evitar el pánico, los oficiales reanudaron el partido tras la media parte, y los Cowboys demostraron una fuerza de voluntad tremenda logrando superar a los Reavers por 3-2 en los minutos finales. Los oficiales de la NAF presentes trataron de seguir adelante como si nada malo hubiera ocurrido, pero estaba claro que unas noticias así de escandalosas no iban a permanecer en secreto. La ceremonia de entrega de premios y la posterior rueda de prensa estuvieron dominadas por preguntas sobre lo acontecido. La respuesta, sin embargo, era tan simple como fulminante: nadie tenía ni idea.

COLAPSO Y CONSECUENCIAS

Con el Sacro Comisario aparentemente desaparecido en compañía de las Sombras y de un montón de dinero, el tradicional periodo de descanso tras la final de la Blood Bowl fue bastante más caótico que en otros años. La propia NAF se había visto sacudida hasta sus cimientos, y un pánico abrumador invadió todos los niveles de la organización. Quedar de pronto sin líder era un problema. pero quedar de pronto sin sueldo hizo que muchos leales sacerdotes de Nuffle se replanteasen sus prioridades. La situación empeoró cuando la mayor cadena de Cabalvisión, la ABC, retrasó sus pagos, y otras le fueron a la zaga. En realidad eso ocurría cada año: todas las cadenas se lo tomaban con calma a la hora de pagar. Pero ese año fue un problema más grave; y sin ingresos, la NAF no podía cubrir sus propios gastos.

Tras despedir a gran cantidad de personal y con los acreedores revoloteando, en el otoño de 2488, apenas una semana antes del arrancque programado para la temporada 2488/89, la asediada NAF se vio obligada a hacer algo impensable. El día 3 del mes de Brauzeit del 2488, la NAF simplemente cerró. Sin ceremonia, sin apenas decir palabra a sus equipos afiliados u organizaciones adjuntas, la NAF sencillamente dejó de existir. Un día estaba ahí, con problemas de funcionamiento pero aún tratando de coordinar a sus muchos socios para gestionar el deporte del Blood Bowl, y al día siguiente había desaparecido. El único comentario que alguien logró sonsacar a los sacerdotes restantes mientras cerraban las puertas del templo de Nuffle fue "No es trabajo de la Iglesia de Nuffle gestionar el deporte para todos vosotros, iv no se nos ocurre cómo alguien podría pensar lo contrario!".

Comprensiblemente, el mundo necesitó un poco de tiempo para procesar este desenlace. El templo de Nuffle estaba diciendo que su trabajo había terminado y lavándose las manos de todo ese asunto. De golpe, el deporte del Blood Bowl había perdido a su órgano gobernante.

Cuando eso fue evidente, estalló el caos. Las cadenas de Cabalvisión se vieron frente a una súbita, y en algunos casos total, carencia de programación. Los 40 equipos más importantes del mundo habían perdido de golpe la razón de su existencia. Cientos de otros equipos dieron sus ligas por canceladas. Docenas y docenas de propietarios de estadios se encontraron con calendarios súbitamente vacíos. Quienes habían comprado pases de temporada se sintieron estafados. Decenas de miles de miembros del personal auxiliar a sueldo de los equipos, los estadios o la propia NAF se quedaron sin empleo. Las repercusiones fueron profundas y extensas. Muchas economías simplemente se acabarían hundiendo sin el Blood Bowl, y numerosas organizaciones a las que la población se había acostumbrado se derrumbarían colateralmente. Toda una legión de trabajadores pasaría hambre...

En cuestión de días tras la abrupta noticia, las mayores ciudades del Viejo Mundo se vieron sacudidas por disturbios y saqueos. Gobiernos y regentes se tambalearon, pues parte de su autoridad reposaba en acuerdos ahora incumplidos. Por todo el mundo, las protestas amenazaron con derivar en conflictos armados.

Nadie recuerda con certeza quién fue el primero en tener sentido común y demostrar al mundo que el Blood Bowl no había muerto junto a la NAF. Lo que se sabe del cierto es que el CRN fue la primera cadena en anunciar que rellenaría su programación de Blood Bowl cubriendo otra competición: la longeva y popular Liga de los Reinos Elves. El CRN no fue el único en hacer tal cosa, y muchos creen que el primer contrato firmado directamente entre una liga menor y una cadena de Cabalvisión tras el colapso de la NAF fue entre el Canal 7 y el torneo Equipo Orcidas del Año.

En el fondo, esos detalles no importan. Lo esencial es que, en un lapso de tiempo muy breve, el Viejo Mundo recordó que aún tenía el Blood Bowl. El hundimiento de la NAF no se lo llevó consigo, simplemente significó que las temporadas y el campeonato de la NAF eran cosa del pasado.



LAS SECUELAS

En el momento de su colapso, la NAF albergaba a 40 equipos en dos conferencias. Se trataba sin duda de los equipos más grandes, famosos y exitosos del mundo conocido, y representaban las 16 sectas originales fundadas por Roze-El, a las que durante el siguiente siglo se habían incorporado dignos rivales de todo el Viejo Mundo.

Ser conscientes de que existían otras ligas y de que iban a seguir funcionando sin muchos problemas no fue un gran consuelo para muchos de esos equipos que habían sido parte de la NAF. Aún estaban en una posición inestable y sin un hogar. Presa del pánico, muchos vendieron su estadio y despidieron personal y jugadores, y un buen número acabó disolviéndose. Entre las bajas inmediatas estuvieron los Everbold Unicorns, los Southstorm Squids, el Hobgoblin Team (los miembros de su junta directiva se apuñalaron por la espalda unos a otros, literalmente), los Icecastle Wolves y los Westside Werewolves. Todos ellos equipos con un largo historial, pero que por desgracia compartían algunas particularidades: una dependencia excesiva de la estructura de competiciones de la NAF, y enormes deudas que sólo habían podido costear gracias a ella. Los propietarios de estos equipos se vieron obligados a dividir y vender sus bienes a medida que los acreedores les exigían el pago de sus deudas.

Los Nurgle's Rotters y los
Bifrost Berserkers también se perdieron en ese periodo. Con problemas
para llenar su calendario de partidos,
los jugadores favoritos de Nurgle descubrieron que no eran bien recibidos
en las ligas pequeñas por su reputación como virulentos portadores de
plagas. Se vieron obligados a recorrer
grandes distancias con tal de hallar
partidos, y lo que acabó ocurriendo
con ellos es un misterio; sólo se
sabe que desaparecieron en Norsca
y se cree que fallecieron mientras

CONFERENCIA NFC

NFC CENTRAL: Darkside Cowboys, Everbold Unicorns, Evil Gits, Athelorn Avengers, Greenfield Grasshuggers.

NFC NORTE: Vynheim Valkyries, Dwarf Giants, Nurgle's Rotters, Asgard Ravens, Lowdown Rats.

NFC ESTE: Dwarf Warhammerers, Skavenblight Scramblers, Creeveland Crescents, Southstorm Squids, Bluebay Crammers.

NFC DESTE: Orcland Raiders, Galadrieth Gladiators, Lustria Croakers, Worlds Edge Wanderers, The Hobgoblin Team.

CONFERENCIA AFC

AFC CENTRAL: Reikland Reavers, Gouged Eye, Naggaroth Nightwings, Underworld Creepers, Bifrost Berserkers.

AFC NORTE: Champions of Death, Middenheim Marauders, Arctic Cragspiders, Albion Wanderers, Icecastle Wolves.

AFC ESTE: Chaos All-Stars, Oldheim Ogres, Bright Crusaders, Khorne's Killers, Scarcrag Snivellers.

AFC DESTE: Elfheim Eagles, Westside Werewolves, Dark Renegades, Stunted Stoutfellows, Bruendar Grimjacks.

cruzaban un glaciar de camino a un partido amistoso contra los Arctic Cragspiders. Los Bifrost Berserkers, por su parte, fueron víctima de una apropiación hostil por parte de varios equipos Ogres cuando trataron de incorporarse a la Liga Superpesada de las Montañas de los Lamentos. Dicen los rumores que, aún a día de hoy, varios equipos Ogres nativos de esa región tienen prisioneros Giants que formaban parte de los Bifrost Berserkers. Una creencia extendida es que, en la cultura Ogre (si es que se le puede llamar cultura), estos preciados esclavos son usados como jugadores grandullones, como una burla de la forma en que los equipos del Viejo Mundo suelen emplear a los Ogres.

Algunos equipos pasaron penurias pero salieron adelante; todo el mundo conoce la historia de los Naggaroth Nightwings y su fusión con los Naggarond Nightmares, pero no fueron los únicos equipos obligados a fusionarse entre sí para sobrevivir. Los Middenheim Marauders tuvieron que asociarse con los Middenland Maulers. Por el contrario, tanto los Galadrieth Gladiators como los Elfheim Eagles recibieron una serie de nuevos inversores tras ofrecer la posibilidad a cualquier noble de Ulthuan de jugar en su equipo a cambio de una inyección de capital. Esto salvó a los dos equipos, pero provocó que los mismos jugadores que les habían hecho famosos se buscasen trabajo en otras partes, pues se negaron a entrenar junto a una panda de novatos acaudalados carentes de talento (iPara que luego digan que los jugadores que fundaron la Elven Union son unos pedantes!). A otros equipos que habían pertenecido a la NAF les fue mejor. Los Champions of Death, en concreto, se adaptaron muy bien. El entrenador Tomolandry no tuvo reparos en presionar a sus jugadores ya difuntos hasta los límites de su resistencia para participar en muchas competiciones pequeñas, y así mantenerse.

Esta estrategia fue imitada por los Bruendar Grimjacks, un equipo originalmente de humanos pero que había pasado a ser de no muertos tras un accidente de carromato en la provincia de Sylvania (el accidente fue lo de menos; lo peor vino durante el largo trayecto de vuelta a la civilización a través de bosques embrujados y colinas llenas de túmulos).

Los Greenfield Grasshuggers y los Bluebay Crammers optaron simplemente por permanecer en la patria Halfling, la Asamblea. En realidad, su compromiso con la competición de la NAF hacía tiempo que se había visto desplazado por un mayor interés en la Copa Dedal de la Asamblea (donde el cátering era mucho mejor), y eso les sirvió de excusa para tomarse el deporte de alta competición con más calma. De forma similar, los Lustria Croakers veían la NAF como una nueva experiencia, pero no tuvieron reparos en regresar a la Superliga Lustriana (de hecho, muchos habitantes del Viejo Mundo y seguidores de la NAF no han sido conscientes hasta hace poco de que esa es la liga más antigua y rica del mundo conocido, y de que lleva operando apartada en Lustria desde los tiempos de los Ancestrales).

Los Darkside Cowboys escaparon intactos de la debacle. Tenían un programa de entrenamientos bien desarrollado y una academia muy establecida. Gracias a ello pudieron desplegar en varios torneos alineaciones de suplentes de enorme talento y profesionalidad, mientras su primer equipo se concentraba en tratar de ganar la Liga de los Reinos Elves. Eso, combinado con la jubilación de Kool con todos los honores para dirigir la Academia Subterránea de Magia Ofensiva y su propia academia deportiva Chicos de Kool, permitió a los Cowboys salir bien parados y adaptarse sin apenas lamentar la gloria perdida de la NAF. Por otra parte, no

se ha comentado demasiado el hecho de que, antes del final de 2488, hasta la última integrante de las Sombras regresara a su patria para jubilarse cómodamente; y en cuanto al origen de las enormes sumas de dinero que se invirtieron durante esa época en el Blood Bowl de Naggaroth, no es realmente un tema adecuado para este tratado sobre historia del deporte...

Varios otros equipos con capital que invertir se apresuraron a imitar a los Cowboys. Algunos ejemplos notables fueron los Reikland Reavers, los Skavenblight Scramblers y los Dwarf Warhammerers; todos ellos con programas de formación establecidos y capaces de inscribir a varias alineaciones a la vez en múltiples competiciones. Curiosamente, parece que todos esos equipos empezaron a hacer planes para la situación tras el colapso de la NAF antes de que este llegase a ocurrir. Durante el lapso entre la final de la Blood Bowl del 2844 y el inicio de la temporada 2488/89, los Reavers inscribieron a sus equipos suplentes y juveniles en más torneos que nunca antes.

Hubo otros equipos que se vieron reducidos a vagar por el Viejo Mundo como bandas de mercenarios, entrenadores y jugadores que se desplazaban bajo indicaciones de sus agentes, aceptando o lanzando desafíos a otros equipos cuando surgía la oportunidad, y tirando con las escasas ganancias generadas por el público al que lograban atraer. Esos equipos, entre ellos las Vynheim Valkyries, los Creeveland Crescents, los Orcland Raiders y los Arctic Cragspiders, se ganaron bien pronto el título

despectivo de "cazaprimas", pues eran formaciones profesionales que. libres de pronto del estricto código de conducta de la NAF, se dedicaban a lanzar desafíos amistosos a los equipos locales más amateurs, lo que casi siempre atraía a un gran público de lugareños. No fueron pocos los ilusionados conjuntos principiantes que se vieron masacrados de esta forma, descubriendo a medio partido que los jugadores profesionales no buscaban un espectáculo divertido y una competición amistosa, sino una victoria fácil y llevarse el dinero del premio sin preocuparse de lo que le hacían al rival.

Por desgracia, el comportamiento de estos equipos embraveció a otros, y pronto hubo una considerable epidemia de escuadras de las ligas menores que se inscribían en competiciones amateurs para hacerse con una victoria fácil. La conducta de tales equipos debe servir como recordatorio de que aquellos fueron tiempos oscuros para el deporte. La NAF había dejado un gran vacío, y muchos aficionados quedaron desencantados con el Blood Bowl tras gastarse sumas considerables por entradas para acabar presenciando partidos brutalmente desiguales.

Sacro Comisario Roze-El

LA ERA DE LOS TORNEOS ABIERTOS Y EL RENACER DE LAS LIGAS MAYORES

Con el colapso de la NAF, muchos estadios pasaron a manos de nuevos dueños. Algunos recintos bastante famosos cambiaron de manos a precios de saldo, debido a los equipos que se disolvían y al pánico causado por la falta de partidos de la NAF. Estos nuevos dueños a menudo carecían de experiencia en la industria y no estaban muy seguros de cómo proceder, por lo que invitaban a equipos para jugar partidos sueltos por el premio en metálico que lograsen reunir. Dichos partidos eran promocionados por los propietarios de los estadios y los agentes de los jugadores, los primeros para recuperar algo de su inversión y los segundos para justificar sus tarifas y su validez en el mundo post-NAF. Normalmente, los beneficios de la venta de entradas se dividían entre los organizadores y la prima para el ganador. Aunque esos partidos sueltos empezaron siendo populares y concurridos, pronto se convirtieron en presa fácil para los cazaprimas.

No pasó mucho tiempo hasta que las cadenas de Cabalvisión y los grandes patrocinadores que en el pasado apoyaban a la NAF empezaron a conspirar juntos. El plan era simple: aprovechar esos lujosos estadios y a sus ingenuos dueños para organizar torneos más formales, con grandes premios para los equipos que lograsen abrirse paso hasta las fases finales. La idea era que, además del aumento de la calidad de algunas ligas menores selectas, una serie de grandes torneos a lo largo del año pudiesen captar una mayor afición, como la NAF había hecho durante tanto tiempo. Las cadenas y patrocinadores habían presenciado el caos provocado por el cierre de la NAF y, a pesar de que hubiese muchas otras competiciones alrededor del mundo, lamentaban la defunción de tan prestigiosa competición. Su

única intención, o al menos eso decían en las ruedas de prensa, era hacer cambios a mejor y revigorizar el deporte tanto para los jugadores como para la afición, pero a nadie escapa que también habían visto a los dueños de los estadios enriquecerse con la venta de entradas y los ingresos de los puestos de comida, y querían encontrar una forma de reclamar una parte del pastel. En ese nuevo mundo sin las tasas y las regulaciones estructurales de la NAF. aparecían constantemente nuevas formas de ganar dinero a costa de los hinchas y los jugadores.

Los nuevos dueños de grandes estadios estuvieron encantados, pues hospedar un torneo resolvía un par de problemas recurrentes. En primer lugar, significaba que se podían celebrar varios partidos en rápida sucesión, en lugar de uno cada pocas semanas o incluso cada pocos meses, y además la responsabilidad de promocionarlos recaía sobre otros. En segundo lugar, reducía el peligro de los cazaprimas, pues en las fases avanzadas de un torneo se enfrentarían equipos de destreza y experiencia equiparable. La afición acudió en masa, extasiada por el regreso de tal espectáculo, y los equipos se vieron tentados por la posibilidad de obtener ganancias mucho mayores que las que lograrían en la carretera y jugando partidos menores. Todo el mundo salía ganando.

Cuatro competiciones destacaron enseguida como las más importantes y esperadas, tanto entre los hinchas como entre los participantes, pues estaban respaldadas por muchas grandes estrellas y tenían detrás un considerable apoyo financiero y político. Todas seguían un formato bastante simple de invitar a algunos de los mejores equipos de la región para que se enfrentasen en varias rondas hasta determinar un ganador. En esos torneos fue donde las cadenas de Cabalvisión y los patrocinadores volcaron sus esfuerzos,

y pronto se los empezó a conocer como los "Grandes Torneos Abiertos", o simplemente "los Grandes".

Tres de ellos llevaban ya varios años siendo competiciones importantes y prestigiosas por derecho propio. En el entorno siempre cambiante del Blood Bowl profesional, se mostraron mejor preparadas para aprovechar la popularidad y crecer con ella. A día de hoy se siguen celebrando en intervalos regulares a lo largo del año: en primavera llega la Chaos Cup, un evento muy animado que nunca se disputa dos veces en el mismo lugar y en la que a menudo participan algunos de los equipos más formidables del Reino del Chaos. En otoño está el Trofeo de la Revista Spike!, que se celebra en la ciudad estaliana de Magritta, en la Bahía de la Quietud, famosa por ser la ciudad más fiestera de todos los reinos humanos. Y luego está la Dungeonbowl, organizada y patrocinada por los Colegios de la Magia y celebrada en mazmorras climatizadas durante los fríos meses de invierno. Además de tener formatos muy distintos, estos torneos presentan una gran diversidad geográfica, para maximizar su popularidad: viva donde viva un fan del deporte, seguro que tiene no muy lejos uno de los Grandes al que puede esperar asistir por lo menos una vez en la vida.

El cuarto de estos torneos, encajado en el calendario entre la Chaos Cup y el Trofeo de la Revista Spike!, fue a la vez una apuesta arriesgada para los organizadores y una sorpresa para la afición. En el 2490, solamente dos años después de los escandalosos sucesos de la final de la Blood Bowl del 2488, iel campeonato de la Blood Bowl se volvió a celebrar!

Rebautizada como Blood Bowl Clásica tras el escándalo y su ausencia de un año, la más prestigiosa de las competiciones regresó, y se publicitó asegurando que iba a ser mayor que nunca, patrocinada por Bloodweiser, retransmitida en exclusiva por la ABC (Asociación de Boletines Conjurados) y bajo el control directo de nada menos que el heredero al Trono Imperial, Karl Franz. El joven príncipe era un verdadero fanático del Blood Bowl que, unos años antes, había comprado el Estadio Emperador Ludwig el Gordo y pagado integramente su renovación, rebautizándolo como Estadio Emperador Luitpold I en honor de su padre, sin hacer caso a la tradición que dice que hay que esperar a que un emperador fallezca para empezar a dedicarle edificios.

La Blood Bowl Clásica inaugural fue un acontecimiento grandioso. celebrado en mitad del verano. Emulando a las temporadas de la NAF, 40 de los mejores equipos del mundo fueron invitados a competir en un torneo de cuatro semanas de duración. Inicialmente, los 40 equipos fueron divididos en ocho grupos de 5, lo que garantizaba que durante las primeras dos semanas habría acción ininterrumpida sobre el terreno de juego. Tras completar la fase de grupos, los ocho mejores equipos progresaron hasta las rondas eliminatoria y, durante dos semanas más, se fueron reduciendo en número hasta que quedaron los dos finalistas, que se enfrentarían el último día para decidir quién ganaría el campeonato. El formato fue un gran éxito, y la competición dio pie a un glorioso verano de celebraciones y excesos en el corazón del Viejo Mundo.

Con el calendario repleto de ligas y torneos, puntuados por los cuatro Grandes, con el GLAR a cargo de las normas y reglamentos y con las cadenas de Cabalvisión y los patrocinadores encargándose de promocionarlo todo, la que enseguida fue conocida como "Era Abierta" había empezado en serio. El Blood Bowl había vuelto para quedarse. Aunque, en realidad, nunca se había ido...





CAMPO SAGRADO DE NUFFLE

stén donde estén y sin importar como hayan sido construidos, todos los campos de Blood Bowl siguen la misma distribución sagrada inscrita en el libro de Nuffle. Antes de cada partido, en todas partes del mundo, miembros del Gremio de Legisladores y Árbitros Reunidos (GLAR) recorren el terreno de juego, asegurándose de que tiene las medidas correctas: 60 pasos de ancho y 100 pasos de largo.

EL CAMPO

Un campo de Blood Bowl está dividido en varias secciones, que son siempre las mismas:

- Dos zonas de anotación, una en cada borde corto del campo.
- 2. Dos zonas laterales, en ambos lados del campo, abarcando de una zona de anotación a la otra.
- 3. Dos líneas de banda, una en cada borde largo del campo, de una zona de anotación a la otra.
- La zona central, que es el área entre cada zona lateral, y que abarca de una zona de anotación a la otra.
- 5. Dos trampillas, una en cada mitad del campo, ambas posicionadas dentro de una zona lateral.
- 6. El campo está además dividido en dos mitades por la línea de placajes iniciales, que es donde ambos equipos se posicionan para la patada inicial, iy donde sucede gran parte de la acción más violenta!

Por último, el propio tablero está dividido por una cuadrícula de casillas; hay 13 casillas desde la línea de placajes iniciales hasta cada zona de anotación, lo que hace que el campo tenga en total 26 casillas de longitud y 15 de anchura; 4 casillas en cada zona lateral y 7 en la zona central.

LOS BANQUILLOS

Cada equipo tiene su propio banquillo, un lugar seguro al lado del campo donde los reservas pueden calentar, donde los heridos son atendidos y donde se registra cierta información importante del partido:

- 1. La zona de Reservas, donde los jugadores sanos y en forma aguardan la siguiente entrada.
- 2. La zona de Inconscientes, donde los jugadores retirados del juego por heridas menores se recuperan.
- 3. La zona de Lesionados, donde se atiende a los jugadores heridos de gravedad y donde se guarda hasta que termina el partido a los que no volverán a jugar.
- 4. Marcador de turno. Esta ayuda vital indica el turno actual y el tiempo que queda en la parte actual del partido. Los Marcadores de turno se cubren al detalle en las páginas 20 y 42.
- Marcador de Segundas oportunidades, que se usan para llevar la cuenta de las Segundas oportunidades de que dispone un equipo en cada parte del partido. Las Segundas oportunidades se cubren en la página 24.
- Marcador de anotación, donde el entrenador lleva la cuenta de touchdowns anotados.



Banquillo



PARAFERNALIA DEPORTIVA

os equipos de Blood Bowl no suelen viajar ligeros de equipaje. Entre las armaduras de los jugadores, los pompones y cintas de las animadoras, las vendas, sierras y férulas de los apotecarios... hay un sinfín de equipo que cargar de un estadio a otro. En la mesa de juego, las partidas de Blood Bowl requieren menos equipamiento, pero hay ciertos accesorios que resultan esenciales para jugar.

EL BALÓN

sta es, probablemente, la miniatura más importante del tablero. Cuando un jugador lleva el balón, este se coloca encima o al lado de la peana del jugador y se dice que dicho jugador "está en posesión del balón" o "es el portador del balón". Cuando el balón no está en posesión de ningún jugador, se coloca en el suelo, completamente dentro de una casilla desocupada.

El balón es un componente esencial de cualquier partido de Blood Bowl, y hay muchos modos de representarlo, desde un simple marcador hasta una miniatura pintada y con peana, comparable a cualquier jugador.

FICHAS

na partida de Blood Bowl usa varias fichas en conjunto con los marcadores de los banquillos, a fin de llevar la cuenta de diversa información importante para el juego:

FICHA DE TURNO

Necesitarás una ficha de turno. Es responsabilidad tuya, al inicio de cada uno de tus turnos, hacer avanzar la ficha de turno por el Marcador de turnos de tu banquillo.

FICHA(S) DE SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Del mismo modo, es tu responsabilidad llevar la cuenta de cuántas Segundas oportunidades tienes y cuántas has usado. Puedes usar para ello una única ficha o varias (una por cada Segunda oportunidad), como prefieras.



FICHA DE ANOTACIÓN

Se usa una ficha de anotación para llevar la cuenta de los touchdowns que ha anotado cada equipo, colocando la ficha en el espacio del cero del Marcador de anotación y moviéndola cada vez que se anota un touchdown.

PLANTILLAS

lood Bowl también hace uso de tres plantillas únicas: la plantilla de dirección aleatoria, la plantilla de devolución y la regla de distancias. Su uso se describe a continuación.

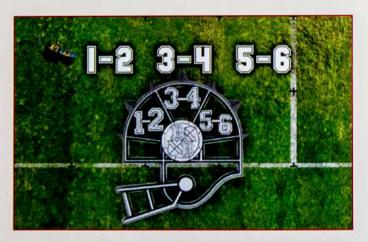
LA PLANTILLA DE DIRECCIÓN ALEATORIA

Esta plantilla se usa cuando el balón "se escora", "rebota" o "se desvía" (ver pág. 25), o cuando las reglas piden determinar una dirección aleatoria por cualquier otro motivo. Coloca la plantilla tal como se muestra en el siguiente diagrama, con el centro sobre la casilla en la que se encuentra el balón, y tira 1D8 para determinar la dirección.



LA PLANTILLA DE DEVOLUCIÓN

Si el balón abandona el campo en algún momento, el público lo lanzará de vuelta al terreno de juego con entusiasmo. Coloca la plantilla de devolución tal como se muestra en el siguiente diagrama, con el logo de Blood Bowl sobre la última casilla que ocupó el balón antes de salir del campo, y tira 1D6 para determinar la dirección hacia la que se desplaza el balón. Las devoluciones se cubren con más detalle en la pág. 51.



DEVOLUCIONES DE ESQUINA

Si el balón abandona el campo desde una esquina del mismo, la dirección de la devolución se determina colocando la plantilla de dirección aleatoria tal como muestra el diagrama y tirando 1D3.



LA REGLA DE DISTANCIAS

Esta se usa al realizar una acción de Pase o de Lanzar compañero, tanto para determinar la distancia como, en caso de una acción de Pase, para determinar si algún jugador rival puede intentar interceptar el pase.

Las acciones de Pase se cubren en más detalle en la pág. 48, y las de Lanzar compañero en la pág. 52.



DADOS DE BLOOD BOWL

n Blood Bowl se usan cuatro tipos distintos de dados para determinar el resultado de varias acciones y sucesos. A menudo se les llama también "Cubos Sagrados de Nuffle" en honor al dios patrón del Blood Bowl (aunque curiosamente no todos ellos sean cúbicos).

DADOS DE PLACAJE

Los dados de placaje son exclusivos del juego de Blood Bowl, y se usan para resolver las acciones de Placaje y Penetración contra jugadores rivales. Son dados de seis caras que cuentan con cinco símbolos diferentes (uno de ellos duplicado en dos caras), y cada uno representa un posible resultado (ver pág. 57).

D6

El juego también usa dados normales de seis caras, marcados del 1 al 6. En muchos dados oficiales de Blood Bowl el 6 es sustituido por un logo (ya sea el del juego o el de un equipo concreto).

 D3: Las reglas también pueden pedir que se tiren D3, pero no hace falta tener dados de tres caras para ello.
 Si necesitas tirar un D3 basta con que tires un D6 y dividas el resultado entre dos, redondeando al alza.

D8

El dado de ocho caras se usa a menudo, pero no siempre, a la vez que la plantilla de dirección aleatoria.

D16

El dado de dieciséis caras se usa menos a menudo, pero no por ello es menos esencial. Sirve para algunas tablas de las reglas o para elegir jugadores aleatorios de un equipo.





PRINCIPIOS CENERALES

ntes de continuar, vale la pena establecer algunos principios generales sobre términos de uso corriente, los dados y el juego en general.

EL ENTRENADOR Y LOS JUGADORES

lood Bowl es un juego de mesa, y a los juegos de mesa normalmente juegan los "jugadores". Sin embargo, representa una competición deportiva, no una batalla entre ejércitos, y mientras que en otros juegos de mesa las miniaturas pueden representar a guerreros, en Blood Bowl representan a jugadores de un deporte. Por tanto, a fin de evitar confusiones y de respetar la temática del juego, las reglas siempre se referirán a las miniaturas como "jugadores" y a ti, la persona que tira los dados y toma las decisiones, como "entrenador". Además, los jugadores que pertenezcan al mismo equipo serán llamados "compañeros", mientras que los jugadores del otro equipo serán llamados "jugadores rivales".

ARREPENTIMIENTOS Y CAMBIOS DE IDEA

No es raro que los entrenadores cambien de opinión, anunciando que van a hacer algo para inmediatamente después decidir lo contrario. Como regla general, los demás entrenadores deberían ser tolerantes con eso, pues probablemente ellos también lo hagan alguna vez. Sin embargo, en cuanto se tiran dados por algún motivo, los entrenadores deben ceñirse a lo que han decidido; no pueden echarse atrás y cambiar nada acontecido antes de la tirada de dados.

DETERMINAR UN JUGADOR ALEATORIO

Las reglas a menudo requerirán que un entrenador elija un jugador aleatorio (o "al azar"). Para ello, sólo hay que tirar un D16 y comprobar la lista de la Hoja de plantilla. El número obtenido en la tirada es el jugador elegido. Si el resultado de la tirada no se corresponde a ningún jugador o el resultado no cumple los criterios del jugador que se debe elegir (por ejemplo, porque el resultado corresponda a un jugador que no está en el campo), se vuelve a tirar.

CAMBIO DE TURNO

na de las mecánicas más importantes de Blood Bowl es el "cambio de turno". Muchos sucesos desafortunados pueden provocar que el turno del equipo activo termine prematuramente con un cambio de turno, sin importar cuántos jugadores han sido activados.

Se produce un cambio de turno si:

- Un jugador del equipo activo se Cae durante su activación.
- Un jugador del equipo activo es Derribado durante el turno de su equipo.
- Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión es Tumbado boca arriba durante el turno de su equipo.
- Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión se ve obligado a mover fuera del campo por cualquier motivo.
- Un jugador del equipo activo intenta recoger el balón del suelo y falla, incluso aunque el balón rebote y sea atrapado por algún jugador del equipo activo.
- Un jugador del equipo activo obtiene un resultado de balón perdido al realizar una acción de Pase, incluso aunque el balón rebote y sea atrapado por un jugador del equipo activo.
- Ningún jugador del equipo activo atrapa el balón tras una acción de Pase o una acción de Entregar el balón, y el balón se detiene en el suelo o acaba en posesión de un jugador del equipo rival.
- Una acción de Pase es cortada o interceptada y el balón se detiene en el suelo o acaba en posesión de un jugador del equipo rival.
- Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión es lanzado por un compañero y no logra aterrizar adecuadamente, o aterriza entre el público, o es devorado, incluso aunque el balón rebote y sea atrapado por algún jugador del equipo activo.
- Un jugador del equipo activo es Expulsado por el árbitro por cometer una Falta.
- Se anota un touchdown.

Esta lista no es exhaustiva; pueden haber otras circunstancias que causen un cambio de turno. Si es el caso, se detallará en las reglas.

Cuando se produce un cambio de turno, cualquier tirada de dados que deba hacerse como resultado de la situación que lo provocó se resuelve inmediatamente, y tras ello termina la activación del jugador actual. El equipo activo no puede activar más jugadores y su turno termina.

Por ejemplo, si uno de tus jugadores se Cae mientras se estaba moviendo, debe hacerse una tirada de Armadura contra él. Si ese jugador tenía el balón en su posesión, entonces el balón rebotará. En cuanto el balón se detenga, la activación del jugador termina y no puedes activar más jugadores en este turno. Por último, el turno de tu equipo termina y el equipo rival pasa a ser el equipo activo.

TIRADAS DE DADOS

n Blood Bowl, las tiradas de dados son un elemento central. Los resultados de esas tiradas determinan todo tipo de cosas, desde simples intentos de recoger el balón, hasta la efectividad de una falta rastrera.

TIRADAS DE UN SOLO DADO

A menudo las reglas te pedirán que tires un único dado, en cuyo caso se indicará "tira 1D6" o "tira 1D8", por ejemplo.

TIRADAS DE VARIOS DADOS

A menudo las reglas te dirán "tira 2D6". En esos casos, tira dos D6 y suma los resultados, lo que te dará un total entre 2 y 12. Esto es una tirada de varios dados.

RESERVAS DE DADOS

A veces el juego requerirá tirar dos o más dados y elegir un único resultado; por ejemplo, un entrenador puede tirar dos o tres dados de placaje y elegir un único resultado para que se aplique. En ese caso ha tirado una "reserva" de dados.

TIRADAS CON NÚMERO OBJETIVO

Normalmente, al hacer una tirada de un solo dado o de varios dados las reglas requerirán que saques un resultado mínimo, indicando un número seguido de +. Esto indica una "tirada con número objetivo". Por ejemplo, si tiras 1D6 y debes sacar 4+, un resultado de 4, 5 o 6 sería un éxito, pero un resultado de 1, 2 o 3 no.

MODIFICAR TIRADAS

A menudo las reglas indicarán que una tirada debe ser modificada, especialmente las tiradas con número objetivo. Para ello, simplemente tira el dado o los dados, y luego suma o resta los modificadores, cambiando así el resultado de la tirada. Si alguna regla te indica que dividas el resultado de una tirada, las fracciones siempre se redondean al alza a menos que las reglas indiquen lo contrario.

TIRADAS ENFRENTADAS

Las reglas pueden pedir que ambos entrenadores tiren un dado (normalmente 1D6 o 1D3). A menudo se sumará algún atributo al resultado. A esto se le llama "tirada enfrentada", y el resultado más alto gana. En caso de empate, volved a tirar a menos que se indique lo contrario.

RESULTADOS NATURALES

Un "resultado natural" (también llamado "tirada natural") es el número que obtienes en un dado, sin añadirle modificadores. Es habitual que algunos chequeos se superen si se obtiene un resultado natural de 6 o que se fallen si se obtiene un resultado natural de 1, a pesar de que los modificadores hagan que parezca imposible tener éxito o fracasar.

REPETIR TIRADAS

uando se tiran dados, tarde o temprano las cosas salen mal. Por suerte, Blood Bowl te permite repetir ciertas tiradas, con las siguientes restricciones:

- Siempre debes usar el segundo resultado, aunque sea peor que el primero.
- Sólo puedes repetir cada dado de una tirada una única vez, sin importar lo que haya propiciado esa repetición.

REPETICIONES POR HABILIDAD

Muchos jugadores poseen Habilidades que les permiten repetir tiradas en circunstancias concretas:

- Las repeticiones por Habilidad sólo pueden usarse tal como se indica en la descripción de la Habilidad.
- Las repeticiones por Habilidad pueden usarse sin importar de qué equipo sea el turno.
- Cuando se tira una reserva de dados, una repetición por Habilidad sólo permitirá repetir ciertos resultados, tal como se indica en su descripción.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Cada equipo de Blood Bowl tiene cierto número de Segundas oportunidades, que puede gastar para repetir tiradas de dados cuando lo necesite. Un equipo empieza cada partido con todas sus Segundas oportunidades disponibles. Las que se utilizan en la primera parte del partido vuelven a estar disponibles en la segunda parte, pero si al término de la primera parte han quedado Segundas Oportunidades sin usar, no se acumulan con las de la segunda parte (ni tampoco se acumulan para el siguiente partido, durante una liga):

- Las Segundas oportunidades sólo pueden utilizarse cuando un equipo está activo, durante su propio turno.
- Las Segundas oportunidades no pueden utilizarse para repetir:
 - Tiradas para desviarse, escorarse o rebotar.
 - Tiradas de Armadura, Heridas y Lesiones.
- Cuando se tira una reserva de dados, se puede usar una Segunda oportunidad, pero deben tirarse de nuevo todos los dados de la reserva, no sólo aquellos que han sacado un mal resultado.



DESVIARSE, ESCORARSE O REBOTAR

os balones que se usan en Blood Bowl tienen una forma extraña y a menudo se comportan de forma errática. A lo largo del reglamento, se hará referencia a que el balón "se desvía", "se escora" o "rebota", y es mejor establecer de entrada qué significa cada uno de estos términos:

DESVIARSE

Esto representa un balón chutado o un pase desesperado que se aleja mucho de su objetivo:

- Cuando el balón se desvía se mueve 1D6 casillas, a partir de la casilla donde había sido colocado, en una dirección que se determina tirando 1D8 y consultando la plantilla de dirección aleatoria.
- Cuando el balón cae en una casilla ocupada por un jugador En pie y que no haya perdido su zona de defensa (ver pág. 26), ese jugador debe intentar atrapar el balón (ver pág. 51). Si falla, el balón rebota como se describe más adelante.
- Cuando el balón cae en una casilla desocupada, o en una casilla ocupada por un jugador que ha perdido su zona de defensa o que está Tumbado boca arriba o Aturdido, rebota y queda en el suelo.

ESCORARSE

Esto ocurre cuando un balón (o un jugador lanzado) se mueve en el aire de forma imprevista:

- Cuando el balón se escora, se mueve desde la casilla donde fue colocado tres veces antes de aterrizar, desplazándose una casilla cada vez en una dirección que se determina tirando 1D8 y consultando la plantilla de dirección aleatoria.
- Un jugador no puede intentar atrapar un balón que entre en su casilla debido a la primera o secunda tirada de escorarse, pues se considera que por entonces el balón aún está a demasiada altura.
- Si tras la tercera tirada de escorarse el balón cae en una casilla ocupada por un jugador En pie y que no haya perdido su zona de defensa, dicho jugador debe intentar atrapar el balón. En caso de que falle, el balón rebota.
- Si tras la tercera tirada de escorarse el balón cae en una casilla desocupada, o en una casilla ocupada por un jugador que ha perdido su zona de defensa o que está Tumbado boca arriba o Aturdido, el balón rebota y queda en el suelo.

REBOTAR

Esto sucede por muchos motivos, principalmente cuando el balón (o el jugador que lo lleva) cae al suelo o cuando un jugador lo suelta:

- Cuando el balón rebota, se mueve una casilla en una dirección que se determina tirando 1D8 y consultando la plantilla de dirección aleatoria.
- Si el balón rebota hacia una casilla ocupada por un jugador En pie y que no haya perdido su zona de defensa, dicho jugador debe intentar atrapar el balón. En caso de que falle, el balón rebota otra vez.
- Si el balón rebota hacia una casilla ocupada por un jugador que ha perdido su zona de defensa o que está Tumbado boca arriba o Aturdido, seguirá rebotando hasta ser atrapado por un jugador En pie o hasta caer en una casilla desocupada.



ESTADO DE UN JUGADOR

n los partidos de Blood Bowl, es muy importante el estado en el que se encuentra un jugador. Un jugador que está en pie puede lograr mucho más que uno que no lo está, y uno que simplemente ha sido empujado y tumbado se recuperará más rápidamente que uno que debe recobrar la conciencia.

La mayor parte del tiempo, un jugador estará "En pie". Otras veces puede estar o bien "Tumbado boca arriba", o bien "Aturdido".

JUGADORES EN PIE

os jugadores que están En pie cuando se activan tienen la mayor libertad para moverse. Los jugadores que están En pie durante el turno del rival pueden intentar obstaculizar sus jugadas.

LA ZONA DE DEFENSA

Un jugador En pie ejerce un control sobre las casillas de su alrededor. Esto se llama su "zona de defensa" y cubre las ocho casillas adyacentes al jugador En pie, tal como se muestra en el diagrama de abajo.



JUGADORES DESMARCADOS

A un jugador que no está siendo Marcado (es decir, que no está en la zona de defensa de un jugador rival; ver a continuación) se le denomina "Desmarcado". Los jugadores Desmarcados se pueden mover libremente y realizar acciones más fácilmente, sin interferencia de los rivales.



MARCAR Y SER MARCADO

Los jugadores usan su zona de defensa para poner trabas a los jugadores rivales, "Marcándolos" e interfiriendo así en sus acciones:

- Si un jugador ocupa una casilla en la zona de defensa de un jugador rival, está siendo "Marcado" por ese jugador rival.
- Si un jugador tiene a un jugador rival dentro de su zona de defensa, está "Marcando" a ese jugador rival.
- Un jugador En pie está Marcando a todos los jugadores rivales dentro de su zona de defensa.
- Un jugador puede ser Marcado por varios jugadores rivales a la vez.
- Un jugador que ha perdido su zona de defensa por cualquier motivo no puede Marcar a un jugador rival, pero sí puede ser Marcado.

Los jugadores nunca Marcan a compañeros de equipo, sólo a jugadores rivales. Marcar a jugadores rivales, y ser Marcado por ellos, tiene varios efectos en el juego.

PERDER ZONAS DE DEFENSA

Los jugadores Tumbados boca arriba o Aturdidos pierden su zona de defensa. También puede suceder que, debido a un efecto de juego, una regla especial o una Habilidad usada por un jugador rival, un jugador En pie pierda su zona de defensa. Si un jugador ha perdido su zona de defensa:

- No puede Marcar a otros jugadores.
- No puede intentar interferir en una acción de Pase.
- No puede intentar atrapar el balón.

También será incapaz de usar ciertas Habilidades que requieren que el jugador tenga zona de defensa.

TUMBADO BOCA ARRIBA Y ATURDIDO

os jugadores sobre el campo que no estén En pie estarán o bien "Tumbados boca arriba", o bien "Aturdidos". Esos jugadores ocupan una casilla (aquella en la que estaban cuando quedaron Tumbados boca arriba o Aturdidos), sin importar cuán grandes sean.

TUMBADO BOCA ARRIBA

Cuando un jugador queda Tumbado boca arriba, coloca su miniatura boca arriba en el campo. Un jugador Tumbado boca arriba no puede hacer nada hasta haberse levantado. Se puede activar a un jugador Tumbado boca arriba durante el turno de su equipo para que haga cualquier acción que incluya Movimiento. Eso permite al jugador sacrificar parte de su movimiento para levantarse (ver pág. 44).

ATURDIDO

Cuando un jugador queda Aturdido, coloca su miniatura boca abajo en el campo. Un jugador Aturdido no puede ser activado durante el turno de su equipo. Cuando acaba el turno de un equipo, aunque sea debido a un cambio de turno, todos los jugadores que estaban Aturdidos cuando empezó el turno se dan la vuelta y pasan a estar Tumbados boca arriba. Si un jugador queda Aturdido durante el turno de su propio equipo, debe permanecer Aturdido hasta el final del siguiente turno de su equipo, momento en el que se le da la vuelta y pasa a estar Tumbado boca arriba.

QUEDAR TUMBADO BOCA ARRIBA O ATURDIDO

Normalmente, un jugador queda Tumbado boca arriba tras "Caerse" o ser "Derribado". Cuando un jugador se Cae o es Derribado corre riesgo de sufrir heridas, quedando Aturdido o algo peor. En ocasiones, un jugador puede ser "colocado Tumbado boca arriba", sin riesgo de heridas.

SER COLOCADO TUMBADO BOCA ARRIBA

Ser colocado Tumbado boca arriba es a menudo una decisión voluntaria de un jugador, debido a una Habilidad que posee. Otras veces puede ser un efecto de juego, una regla especial o una Habilidad usada por un jugador rival:

- Si un jugador es colocado Tumbado boca arriba durante su activación, esta termina inmediatamente.
- Si un jugador que está en posesión del balón es colocado Tumbado boca arriba durante el turno de su equipo, se produce un cambio de turno.
- Si un jugador que está en posesión del balón es colocado Tumbado boca arriba, el balón rebota desde la casilla del jugador Tumbado boca arriba.
- Cuando un jugador es colocado Tumbado boca arriba, no hay tirada de Armadura ni de Heridas contra él.

CAERSE

Los jugadores pueden "Caerse" cuando intentan esquivar, o también pueden Caerse por sí mismos si tratan de forzar la marcha demasiado. Un jugador siempre se Cae por causa propia, y sólo puede ocurrirle durante su activación:

- Si un jugador se Cae, se produce un cambio de turno.
- Si un jugador se Cae, queda Tumbado boca arriba y corre riesgo de sufrir heridas. El entrenador del equipo rival hace una tirada de Armadura contra el jugador, del modo que se describe en la pág. 29:
 - Si se rompe la armadura del jugador tal como se explica en la pág. 60, se hace una tirada de Heridas contra él, que le hace quedar Aturdido o algo peor.
 - Si no se rompe la armadura del jugador, queda Tumbado boca arriba.
- Si un jugador se Cae mientras es el portador del balón, éste rebota desde la casilla en la que ha Caído el jugador, tras hacer la tirada de Armadura (y la posible tirada de Heridas posterior) contra él.

SER DERRIBADO

Los jugadores a menudo son "Derribados" como resultado de la acción de Placaje de un jugador rival o cuando ellos mismo intentan realizar una acción de Placaje contra un jugador rival que resulta ser más grande, más duro o más afortunado que ellos. Los jugadores también pueden ser Derribados debido a proyectiles lanzados por el público (incluyendo hechizos) o a otros efectos de juego, una regla especial o una Habilidad usada por un jugador rival:

- Si un jugador es Derribado durante el turno de su equipo, se produce un cambio de turno.
- Cuando un jugador es Derribado, queda Tumbado boca arriba y corre riesgo de sufrir heridas. El entrenador del equipo rival hace una tirada de Armadura contra él:
 - Si se rompe la armadura del jugador, se hace una tirada de Heridas contra él, que le hace quedar Aturdido o algo peor.
 - Si no se rompe la armadura del jugador, queda Tumbado boca arriba.
- Si un jugador es Derribado mientras es el portador del balón, éste rebota desde la casilla en la que ha sido Derribado el jugador, tras hacer la tirada de Armadura (y la posible tirada de Heridas posterior) contra él.



- Lance Goodfellow, novato de los Bright Crusader



PERFIL DE JUGADOR Y CHEOUEOS DE ATRIBUTO

os jugadores de Blood Bowl son gente robusta. Individuos musculosos, atléticos y ágiles de todas las razas conocidas, que saltan al campo en busca de gloria, riqueza y fama para sí mismos y para su equipo, y que siguen jugando a pesar de las lesiones que han sufrido y que sufrirán. De hecho, a menudo ni siquiera la muerte es el final de su carrera, isino una mera inconveniencia!



PERFIL DE JUGADOR

os puntos fuertes y flacos de los jugadores que componen un equipo se representan mediante una serie de atributos, conocidos colectivamente como el "perfil" de un jugador:

- Movimiento (MV) y Fuerza (FU) se indican con valores simples, lo que significa que cuanto más altos mejor.
- Agilidad (AG), Pase (PS) y Armadura (AR) se indican con números objetivo; un número seguido por un símbolo "+", tal como se explica en la pág. 24. En el caso de AG y PS cuanto más bajo sea el número mejor, mientras que para AR cuanto más alto mejor.

Ningún atributo puede mejorarse más de dos veces ni superar el máximo indicado en la siguiente tabla. Ningún atributo puede tampoco reducirse por debajo del mínimo indicado en la siguiente tabla:

TABLA DE AT	RIBUTOS	MÁXIMO	IS Y MÍI	NIMOS	
Atributo	MV	FU	AG	PS	AR
Máximo	9	8	1+	1+	11+
Mínimo	1	1	6+	6+	3+

MODIFICADORES DE ATRIBUTOS

I hacer un chequeo de alguno de los atributos de un jugador, hay varios modificadores que pueden aplicarse; algunos hacen más fácil el éxito y otros lo hacen más difícil. Al aplicar modificadores a un chequeo de atributo, sigue las siguientes normas:

- Si el atributo se indica con un valor simple, el modificador se aplica tal y como está escrito; por ejemplo, si un jugador con un atributo Fuerza de 3 recibe un modificador de +1 Fuerza, su atributo Fuerza pasa a ser 4.
- Si el atributo se indica con un número objetivo, el modificador siempre se aplica a la tirada de dado, tal como se explica en la pág. 24.

Si las reglas te indican que dividas una tirada, los modificadores a dicha tirada deben aplicarse después de dividirla.

LAS CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Cuando Morg 'n' Thorg era un novato, empezó a hacer una muesca en su casco por cada jugador al que mataba. iPronto habían más muescas que casco! Como es lógico, el casco no tardó en caerse en pedazos, y desde entonces no ha vuelto a llevar.

MOVIMIENTO (MV)

Este atributo indica el número de casillas que puede moverse el jugador al ser activado durante el turno de su equipo. Hay varias acciones que puede realizar un jugador y que le permiten moverse, desde la acción de Movimiento hasta la de Penetración (las acciones se explican en detalle en la pág. 43).

FUERZA (FU)

El atributo Fuerza de un jugador representa su potencia física. La Fuerza se usa durante las acciones de Placar, tanto al realizarlas como al defenderse de ellas.

AGILIDAD (AG)

La Agilidad de un jugador representa su destreza y habilidad en diferentes situaciones, ya sea su facilidad para atrapar un balón o su capacidad para escapar ileso de una melé.

CHEQUEOS DE AGILIDAD

A menudo se te pedirá hacer un chequeo de Agilidad con un jugador. Esto es una tirada con número objetivo que se hace tirando 1D6, tal como se explica en la pág. 24. Un 6 natural indica que se supera el chequeo automáticamente, mientras que un 1 natural es un fallo automático.

PASE (PS)

Este atributo representa la capacidad de un jugador para lanzar el balón (iy en algunos casos para lanzar a otros jugadores o incluso bombas!).

CHEQUEOS DE PASE

A menudo se te pedirá hacer un chequeo de Pase con un jugador. Esto es una tirada con número objetivo que se hace tirando 1D6. Un 6 natural indica que se supera el chequeo automáticamente, mientras que si el jugador tiene un atributo PS de "-" o la tirada es un 1 natural, el chequeo tiene un resultado de "balón perdido", tal como se describe en las págs. 49 y 53.

"¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?"

Los jugadores pueden tener una AG o PS de 1+. Puede que parezca que esos jugadores no pueden fallar en los chequeos de esas características, pero, por desgracia para ellos, eso no es correcto. Recuerda que en los chequeos de AG o PS, una tirada de 1 natural es un fallo. Además, a menudo habrá modificadores que aplicar.

Por ejemplo, un jugador con AG 1+ puede verse afectado por un modificador de -2, en cuyo caso habría que sacar un 3 o más para superar un chequeo de Agilidad con ese jugador, porque si sacas un 2 y le aplicas el modificador de -2 el resultado será 0, y por lo tanto inferior a 1.

ARMADURA (AR)

La Armadura de un jugador es un atributo muy utilizado. De entrada, puede parecer que simplemente representa la calidad y durabilidad de la equipación deportiva del jugador y lo mucho que le protege, pero también puede reflejar lo duro que es el jugador. Hay jugadores que parecen llevar poca protección pero tienen una AR alta, lo que indica que tienen una gran resistencia física. Otros, en cambio, parecen ir muy acorazados pero su AR es baja, lo que indica que a pesar de su equipamiento se lesionan con facilidad.

TIRADAS DE ARMADURA

Cuando hay que hacer un chequeo contra AR, es el entrenador del equipo rival el que lo hace. A esto se le llama "tirada de Armadura". Una tirada de Armadura es una tirada con número objetivo que se hace tirando 2D6. Si la tirada tiene éxito, se dice que se ha "roto" la armadura. Si la tirada falla, significa que la armadura no se ha roto y protege al jugador.

HABILIDADES Y RASGOS

Además de sus atributos, los jugadores pueden poseer una variedad de habilidades y/o rasgos.

HABILIDADES

Las habilidades mejoran el rendimiento de un jugador en áreas clave, por lo general permitiéndole repetir o modificar ciertas tiradas. Algunos jugadores ya empiezan su carrera con habilidades, y la mayoría también pueden desarrollar habilidades nuevas a medida que mejoran durante una liga.

RASGOS

Mientras que las habilidades se pueden aprender mediante la experiencia, como ya hemos dicho, los rasgos representan capacidades innatas y únicas. Los rasgos pueden ser positivos o negativos, pero en cualquier caso es poco habitual que un jugador adquiera un nuevo rasgo durante una liga (aunque no imposible); los jugadores que ya poseen rasgos al ficharlos los conservan durante toda su carrera.



CREACIÓN DE UN EQUIPO DE BLOOD BOWL

ntes de que un entrenador en ciernes pueda liderar a su equipo hasta la gloria, inecesita tener un equipo al que liderar! Los fundamentos de la creación de equipos son iguales ya se trate de un equipo para una liga o para un partido de exhibición. Las siguientes reglas te explican cómo organizar un equipo de jugadores y su cuadro técnico, listos para saltar al campo y alcanzar la gloria (o la infamia) eterna.

LISTA DE EQUIPO

lood Bowl es un deporte que juegan una gran variedad de razas, y estas a su vez están divididas en un número de subcategorías aún mayor. Todos estos equipos variados se representan mediante "listas de equipo", que se emplean a la hora de crear un equipo de ese tipo y detallan los jugadores disponibles, sus atributos y el coste de ficharlos. Una lista de equipo también indica cuánto cuesta comprar Segundas oportunidades, si se puede contar con un apotecario o no, y qué reglas especiales afectan al equipo.

REGLAS ESPECIALES

La mayoría de equipos de Blood Bowl son bastante parecidos en cuanto a comportamiento y forma de jugar, pero hay algunos que no. Todos los equipos tienen una o más reglas especiales a fin de representar mejor su personalidad particular (ver pág. 105).

HOJA DE PLANTILLA

uando se crea un equipo, hay que rellenar una Hoja de plantilla. Esta contiene espacios en los que anotar cada jugador fichado de forma permanente, su nombre, posición, coste de fichaje y perfil de jugador, junto con otros espacios donde contabilizar la experiencia ganada en forma de "Puntos de Estrellato" (ver pág. 70) y las mejoras obtenidas durante una liga. También se anota la "Valoración actual" de cada jugador, que es igual a su coste de fichaje más el "Aumento de valoración" debido a las mejoras que obtenga (ver pág. 72). Además, hay espacio para listar otros detalles importantes como los miembros del cuadro técnico contratados de forma permanente, el número de Segundas oportunidades compradas y la cantidad de hinchas que siguen al equipo, así como el tipo de equipo, su nombre y el nombre del entrenador.

Por último, la Hoja de plantilla contiene espacios donde anotar cuántas monedas de oro tiene el equipo en su Tesorería (ver pág. 35) y la Valoración total del equipo contando todos los jugadores, sus mejoras, el cuadro técnico y las Segundas oportunidades.

REGISTRO DE PARTIDOS

En el reverso de la Hoja de plantilla figura el Registro de partidos. Este apartado sirve para llevar un control de los "partidos de liga" y "amistosos interdivisión" jugados durante el transcurso de una liga, incluyendo el nombre del equipo rival y de su entrenador, el número de hinchas presentes así como el dinero en efectivo disponible, los incentivos adquiridos (ver pág. 38), la Valoración actual de equipo y otros elementos que se quieran anotar.

Cuando termina un partido, se anota también el resultado, las ganancias, y otros factores importantes que



BLOOD BOWL

ELJUEGO DE FOTBOL DE FANTASIA .

TOTAL DE PLANIE

NOMBRE DEL EQUIPO:

TIPO DE EQUIPO

ENTRENADOR:

	-	-	 -	1000000	19000	MANUAL C		-	-		NO WHOLE			
ō,														
일록														
로드														
ĭĭ														
-														
ف														
4														
4														
PE SIN VALORACIÓN GASTAR PPP LMC RT ACTUAL														
콛띀													36	
S E														
# 5														
쁘쁘													95	
™ ∃													70	
COSTE DE FICHAJE													SEGUNDAS OPORTUNIDADES:	
8 =														
												-		
													Ĕ.	
9														
													THO V	
품														
8													12	
9														
1														
a														
0														
5														
N FU														
MV FU														
MV FU													A:	
MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS													:RIA:	
													DRERIA:	
													SORERIA:	
													TESORERÍA:	
													TESORERÍA:	
													TESORERÍA:	
Posición MV FU													TESORERÍA:	
													TESORERIA:	HINCHAS:
														HINCHAS:
														HINCHAS:
Posición														HINCHAS
Posición														HINCHASS
Posición														HINCHASS
														HINCHASS
Posición														HINCHAS
Posición														HINCHAS



HINCHAS:
TOUCHDOWNS
TOTALES:
LESIONES
CAUSADAS:
PUNTOS

			1 vi			*				4
EQUIPO RIVAL	PARTIDO DE LIGA / AMISTOSO	FACTOR DE HINCHAS	DINERO EN EFECTIVO	INCENTIVOS ADQUIRIDOS	NUEVA VALORACIÓN ACTUAL DE EQUIPO	V/D/E M	ARCADOR GA	PUNTOS DOR GANANCIAS DE LIGA	UNTOS DE LIGA	NOTAS
2										
		School 1975					Old Old			

PRESUPUESTO DE CREACIÓN DE EQUIPO

El Presupuesto de creación de equipo es la cantidad de monedas de oro (M.O.) de que dispones para gastar en tu equipo:

- Al crear un equipo para una liga, tienes un presupuesto de 1.000.000 de monedas de oro que gastar en jugadores, cuadro técnico, Segundas oportunidades, etc.
- Al crear un equipo para un partido de exhibición, puedes tener un presupuesto mayor (ver pág. 101).

FICHAR JUGADORES

Los jugadores son el único elemento obligatorio de todo equipo de Blood Bowl. Cada lista de equipo detalla los jugadores disponibles para ese tipo de equipo y su coste de fichaje. Al crear un equipo, debes elegir los jugadores que quieres fichar de forma permanente, pagar su coste de fichaje con tu presupuesto, y anotar a cada jugador fichado en la Hoja de plantilla.

Un equipo no puede incluir más jugadores de cada tipo que los permitidos según la lista de equipo. Por ejemplo, los equipos de la Elven Union tienen permitidos 0-2 Blitzers, lo que significa que un equipo de la Elven Union puede incluir cero, un o dos Blitzers, pero no tres.

NÚMERO DE JUGADORES

Lo más importante que hay que tener presente al crear tu equipo es el mínimo y máximo de jugadores permitidos:

- Al crearse, un equipo debe tener un mínimo de once
 (11) jugadores fichados de forma permanente.
- Ningún equipo puede contener nunca más de dieciséis
 (16) jugadores fichados de forma permanente.

Cabe destacar que, durante una temporada de liga, el número de jugadores que convoque un equipo para un partido puede ser menor que 11, debido a lesiones y muertes. Eso es lícito (iaunque para nada es deseable!) y se cubre con detalle en la sección Contratar sustitutos, en la pág. 38.

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Entre los jugadores de un equipo, hay distinciones que les diferencian según cuál sea su papel en el partido, desde el humilde Lineman hasta roles más especializados que son cubiertos por los llamados jugadores "posicionales".

LINEMEN: La columna vertebral de cualquier equipo:

 Todos los equipos disponen de un tipo de jugador del que pueden tener 0-12 o 0-16. Sin importar su nombre (pues muchas razas llaman a sus Linemen de otra forma), este tipo de jugador es la posición de "Lineman" de su equipo.

BLITZERS: En ataque, los Blitzers abren huecos en el equipo rival. Al defender, atacan violentamente a los jugadores rivales clave.

THROWERS: Los Throwers son expertos en pases y a menudo lideran al equipo en ataque, tomando decisiones tácticas y dando indicaciones a sus compañeros.

CATCHERS: Las manos más seguras de cada equipo, y los mejores amigos de los Throwers. Su tarea es atrapar pases de forma precisa.

RUNNERS: Varios equipos emplean Runners en lugar de Throwers y Catchers, confiando en su velocidad para correr con el balón y anotar en lugar de fiar su juego de ataque a los pases.

BLOCKERS: Una posición popular en la línea defensiva de muchos equipos, con un estilo de juego orientado al contacto físico.

OTRAS POSICIONES: Muchos equipos de diferentes razas emplean jugadores que no encajan en ningún rol concreto, como un escurridizo Assassin o un goblin montado en un pogo saltarín (ilas reglas lo permiten!). La innovación que demuestran los equipos de Blood Bowl no tiene fin.

GRANDULLONES: El término "Grandullón" es la forma coloquial con que los hinchas del Blood Bowl se refieren a los gigantes del deporte. Los Ogres, Minotaurs, Trolls y demás monstruos enormes entran en esta categoría.





NOTA DE DISEÑO: MINIATURAS EN LA LÍNEA DE BANDA

Aunque no es esencial, muchos entrenadores prefieren representar a su cuadro técnico mediante miniaturas en la línea de banda, ya sea porque hacen más atractiva la mesa de juego o porque son un recordatorio de que disponen de esos profesionales. Dichas miniaturas también son excelentes como marcadores de turno, puntuación y Segundas oportunidades.

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 0-8
 Segundas oportunidades durante
 su creación, pagando de su presu puesto el coste indicado en la
 lista de equipo.
- Durante una liga se pueden comprar más Segundas oportunidades, en la fase de Fichar, despedir y retirar temporalmente de la secuencia posterior al partido (ver pág. 72), pero entonces el equipo deberá pagar el doble. Por ejemplo, si un equipo puede comprar Segundas oportunidades por 60.000 M.O. durante su creación, las Segundas oportunidades adicionales compradas durante una liga le costarán 120.000 M.O..
- Al calcular la Valoración de equipo (ver pág. 35), las Segundas oportunidades sólo suman el coste que figura en la lista de equipo, aunque se hayan comprado por el doble de su coste durante una liga.

CONTRATAR CUADRO TÉCNICO

El personal del cuadro técnico puede aportar una ayuda vital al equipo, inclinando la balanza a su favor de diversas formas menores pero esenciales.

EL ENTRENADOR

Cada equipo tiene un entrenador que es su propietario y responsable máximo. Como ya se ha comentado, éste eres tú, el lector. Por tanto, al rellenar la Hoja de plantilla, en el apartado de entrenador debes poner tu nombre o un apodo adecuado.

0-6 AYUDANTES DEL ENTRENADOR

Todo equipo puede contratar ayudantes del entrenador. Estos representan a los especialistas reclutados para auxiliarte con varios aspectos de la gestión del equipo. El beneficio de los ayudantes del entrenador se detalla en la pág. 41:

- Cualquier equipo puede contratar ayudantes del entrenador durante su creación, pagando de su presupuesto 10.000 M.O. por cada uno.
- Se pueden contratar ayudantes del entrenador adicionales durante una liga, en la fase de Fichar, despedir y retirar temporalmente de la secuencia posterior al partido (ver pág. 72), con un coste de 10.000 M.O. cada uno.

0-12 ANIMADORAS

Todo equipo puede contratar animadoras. Ese nombre genérico incluye a bailarines, músicos o incluso mascotas del equipo; su labor es animar al público y motivar a los jugadores para que lo den todo. El beneficio de las animadoras se cubre en la pág. 41:

- Cualquier equipo puede contratar animadoras en su creación, pagando de su presupuesto 10.000 M.O. por cada una.
- Se pueden contratar animadoras adicionales durante una liga, en el paso de Fichar, despedir y retirar temporalmente de la secuencia posterior al partido (ver pág. 72), con un coste de 10.000 M.O. cada una.

0-1 APOTECARIO

El apotecario cumple un rol fundamental en un equipo, manteniendo sanos y en forma a los valiosos jugadores. 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. El rol de un apotecario se cubre al detalle en la pág. 62:

- 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, sólo 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 (ver pág. 72), con un coste de 50.000 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 (ver pág. 38).

OTRA INFORMACIÓN

Como ya se ha mencionado, la Hoja de plantilla contiene espacios para anotar otros detalles importantes, incluyendo la Tesorería del equipo, su número de Hinchas y la Valoración económica del equipo entero.

TESORERÍA

Los equipos de Blood Bowl pueden amasar grandes riquezas. La mayor parte es reinvertida en salarios, reclutamiento y costes de mantenimiento, pero un entrenador prudente puede llegar a acumular una fortuna considerable.

Las monedas de oro que no se gastan al crear el equipo se anotan en el apartado de Tesorería de la Hoja de plantilla. A lo largo de una temporada de liga, las ganancias se añaden a esa suma. La Tesorería sirven para contratar incentivos (ver pág. 38) y ampliar el equipo, por ejemplo fichando jugadores o cuadro técnico.

HINCHAS

Todo equipo de Blood Bowl se sostiene sobre los hombros de sus hinchas, esos seguidores incondicionales que lo apoyan en las buenas y en las malas. Su base está formada tanto por individuos que se han hecho aficionados de su equipo local, como por otros venidos de lugares lejanos y que siguen al equipo por razones menos obvias. Muchos hinchas apoyan a un equipo porque sus padres lo hacían antes que ellos, o simplemente porque les gustan sus colores.

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 10.000 M.O. por cada punto por encima del 1 original. Por ejemplo, un equipo puede aumentar su atributo Hinchas de 1 a 3 a un coste de 20.000 M.O. de su presupuesto.

VALORACIÓN DE EQUIPO

Lo último que debes anotar en la Hoja de plantilla son las distintas valoraciones de equipo:

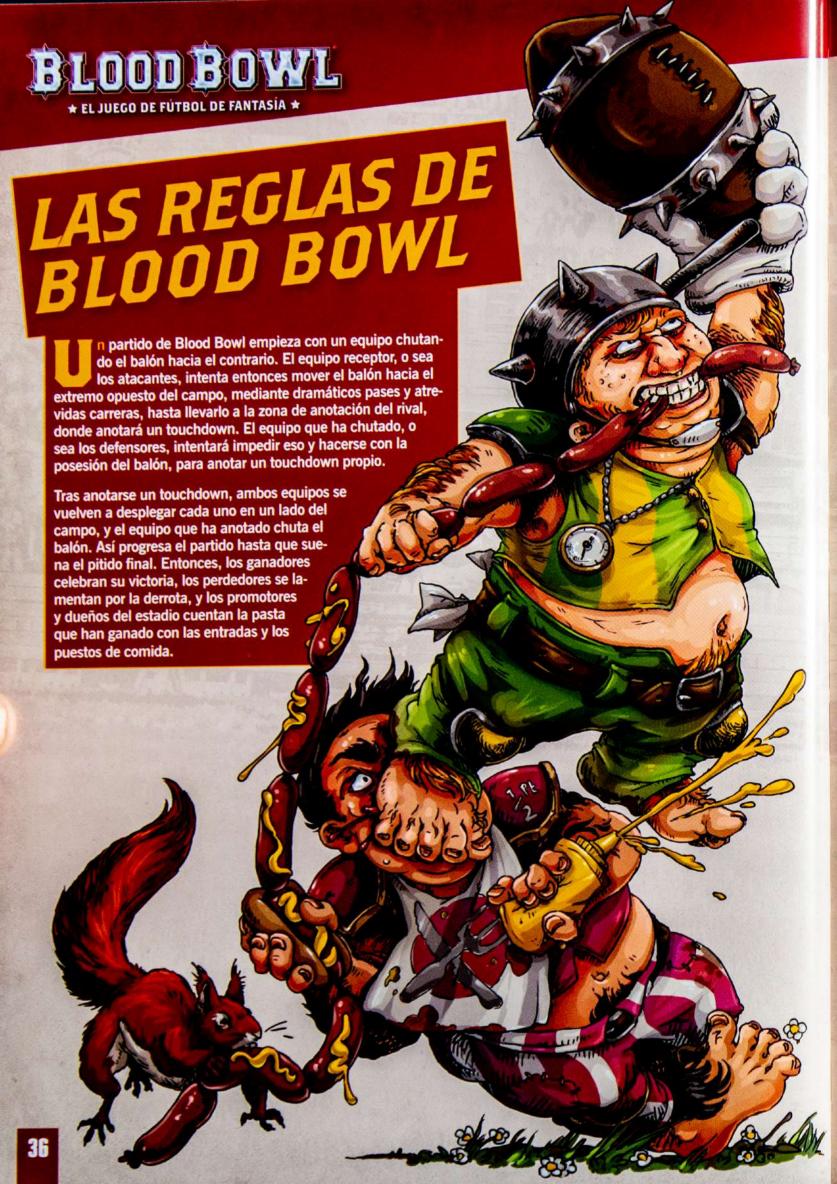
VALORACIÓN DE EQUIPO (VE): Esta se calcula sumando la Valoración actual de todos los jugadores del equipo, más el coste de todo el personal del cuadro técnico y de las Segundas oportunidades que tenga el equipo. Los Hinchas y la cantidad de monedas de oro en la Tesorería del equipo no afectan a la VE.

VALORACIÓN ACTUAL DE EQUIPO (VAE): Esta se calcula igual que la anterior, pero se le resta la Valoración actual de cualquier jugador que haya sufrido un resultado de Se pierde el próximo partido en la tabla de lesiones durante el anterior partido y que por ello no pueda jugar en el siguiente (ver pág. 61). La VAE es la versión de la Valoración de equipo que se usa para calcular cuánto dinero en efectivo recibirá el equipo con menor Valoración en la secuencia previa al partido (ver pág. 38).

INCENTIVOS Y EQUIPOS CREADOS PARA PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

ormalmente, los equipos se crean para jugar ligas, y allí los incentivos entran en juego en la secuencia previa al partido, tal como se describe en las págs. 38 y 89. Sin embargo, cuando se crea un equipo para un partido de exhibición, ese no es el caso. En lugar de eso, puedes gastar tanto o tan poco como quieras de tu presupuesto en los incentivos que se describen en la pág. 89, siempre que tu equipo contenga un mínimo de 11 jugadores, sin contar los jugadores salidos de incentivos como Mercenarios o Jugadores estrella.





UN PARTIDO EN DOS PARTES

n partido de Blood Bowl se divide tradicionalmente en dos partes de más o menos la misma duración, con un tercer período llamado "prórroga" que se juega en caso de que el resultado al final de la segunda parte haya acabado en empate y se trate de un partido importante, que necesita determinar un ganador. Para emular este funcionamiento tradicional, los partidos del juego de mesa Blood Bowl están dividos en dos partes, cada una de 8 turnos por equipo. Por tanto, cada parte son 16 turnos totales, y el partido entero suma 32.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

reparar un partido de Blood Bowl es sencillo. Lo único necesario es un campo y un par de entrenadores listos para la acción, cada uno con su equipo de miniaturas y los marcadores apropiados. Con el campo colocado entre ambos, cada entrenador coloca su banquillo junto a una de las zonas de anotación. Esto indica qué lado del campo es el suyo. Ambos entrenadores colocan entonces sus equipos sobre el campo y sus marcadores en el banquillo, antes de repasar rápidamente los detalles de su equipo.

SECUENCIA ANTERIOR AL PARTIDO

na vez terminada la preparación, empieza la secuencia previa al partido y ambos entrenadores recorren los siguientes pasos, por orden:

- LOS HINCHAS: Cada entrenador tira 1D3 y le suma su atributo Hinchas. Esto determina el "Factor de Hinchas" del equipo.
- 2 EL CLIMA: Cada entrenador tira 1D6, se suman ambos resultados y se consulta la tabla de Clima.
- **CONTRATAR SUSTITUTOS:** Si un equipo no puede convocar a 11 jugadores para un partido de liga, contrata temporalmente los sustitutos necesarios.
- Ambos entrenadores deciden si adquirirán algún incentivo para el partido, ya sea pagando desde la Tesorería de su equipo, con dinero en efectivo, o con ambas cosas.
- LA TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE: Si un equipo tiene ahora una Valoración actual de equipo inferior a la del otro, quizá pueda tirar en la tabla de Plegarias a Nuffle.
- DETERMINAR EQUIPO PATEADOR: Se tira una moneda o unos dados para decidir qué equipo dará la patada inicial (y por tanto jugará en defensa) y cuál será el receptor (y por tanto jugará en ataque) en la primera entrada.

1. LOS HINCHAS

os partidos de Blood Bowl siempre atraen mucho público. Además de los verdaderos hinchas, muchos aficionados menos implicados acuden sencillamente para ver el espectáculo, y aunque no les importen mucho ninguno de los equipos siempre elegirán uno al que animar.

FACTOR DE HINCHAS (FH)

Esto es una combinación de los hinchas incondicionales y los aficionados ocasionales que hay presentes en el estadio. Para determinar el Factor de Hinchas:

- Cada entrenador tira 1D3. Esto representa cuántos aficionados ocasionales están animando a su equipo.
- Cada entrenador suma su atributo Hinchas al número de aficionados ocasionales que están animando a su equipo.

El total indica cuántos miles de aficionados han acudido al estadio para animar al equipo y se debe anotar en el apartado "FH" (Factor de Hinchas) del Registro de partidos.

2. EL CLIMA

os jugadores y aficionados de Blood Bowl son gente robusta, por lo que hace falta algo más que un poco de mal tiempo para cancelar un partido. Sin embargo, las condiciones climatológicas pueden tener un impacto considerable en el desarrollo del juego.

Cada entrenador tira 1D6. A continuación, sumad los dos resultados y consultad la siguiente tabla de Clima:

TABLA DE CLIMA

2D6 RESULTADO

- Calor asfixiante: iAlgunos jugadores se desmayan por el calor insoportable! 1D3 jugadores aleatorios de cada equipo que estén en el campo cuando termine una entrada son colocados en la zona de Reservas. Deberán perderse la siguiente entrada.
- 3 Muy soleado: Hace un día excelente, pero el cielo despejado y la luz del sol dificultan el juego de pase. Aplica un modificador de -1 a todos los chequeos de Pase.
- 4-10 Clima perfecto: Ni demasiado frío ni demasiado calor. Un día cálido, seco y ligeramente nublado, el ambiente perfecto para jugar a Blood Bowl.
- 11 Lluvioso: iUna lluvia torrencial deja a los jugadores empapados y el balón resbaladizo! Aplica un modificador de -1 a los chequeos de Agilidad para intentar atrapar o recoger el balón, o al intentar interferir en un pase.
- 12 Ventisca: El ambiente helado y la nieve que cae hacen que el suelo sea traicionero. Aplica un modificador de -1 a los intentos de forzar la marcha. Además, la mala visibilidad hace que sólo puedan intentarse Pases rápidos y Pases cortos.

3. CONTRATAR SUSTITUTOS

i, durante la secuencia anterior a un partido de liga o partido un amistoso interdivisión, un equipo no puede convocar a un mínimo de 11 jugadores, deberá recurrir a jugadores temporales llamados "sustitutos":

- Un sustituto es un jugador en la posición de Lineman, es decir, de la opción de 0-12 o 0-16 del equipo.
- Un sustituto es siempre un jugador normal de su tipo, salvo porque posee el rasgo Solitario (4+), que representa la falta de familiaridad con sus compañeros del equipo (ver pág. 85).
- Los sustitutos pueden hacer que el número total de jugadores de su equipo suba temporalmente por encima de 16 incluyendo a los jugadores Lesionados, pero no pueden hacer que el número de jugadores disponibles para el partido sea mayor de 11.
- Los sustitutos cuentan para la VAE. El valor que añaden a la misma es igual al coste de fichaje de un jugador normal de su tipo, tal como se indica en la lista de equipo. En cuanto sepas cuántos sustitutos incluirá tu equipo, debes recalcular tu VAE.

Ten en cuenta que un equipo creado para un partido de exhibición debe contener por lo menos 11 jugadores. Este paso puede saltarse en los partidos de exhibición.

4. INCENTIVOS

ntes de cada partido de liga, eliminatoria o amistoso interdivisión, los equipos pueden gastar monedas de oro de su Tesorería, del dinero en efectivo (ver abajo) o de ambas fuentes, para adquirir incentivos que tengan disponibles. Estos incentivos se anotan en el Registro de partidos (ten en cuenta que, tal como se describe en la pág. 102, los incentivos funcionan de modo diferente en los partidos de exhibición).

DINERO EN EFECTIVO

Si un equipo tiene una VAE menor que su rival (incluyendo el valor de cualquier sustituto), recibe "dinero en efectivo" con el que adquirir incentivos. La cantidad de dinero en efectivo recibida es exactamente igual a la diferencia de VAE entre ambos equipos. El dinero en efectivo no puede guardarse; debe gastarse en incentivos para el inminente partido. Las monedas de oro que no se gasten se pierden.

TESORERIA

Ambos equipos tienen la opción de gastar monedas de oro desde su Tesorería para comprar incentivos. Si uno de los equipos ha recibido dinero en efectivo, puede sumar al mismo más monedas sacadas de su Tesorería. Las monedas de oro gastadas en incentivos se restan inmediatamente de la Tesorería.

INCENTIVOS HABITUALES

Los incentivos disponibles son muchos y muy variados. En la pág. 89 se listan los incentivos "comunes", que siempre están disponibles a los precios ahí indicados. Además, ciertos equipos pueden tener acceso a incentivos únicos que se detallarán en futuros suplementos.

EQUIPO EN DESVENTAJA

Una vez adquiridos los incentivos, debes recalcular la VAE. Si en este punto uno de los dos equipos tiene una VAE inferior al otro, a ese equipo inferior se le denomina "equipo en desventaja" y su entrenador puede pedir una "intervención divina" en su favor, tirando en la tabla de Plegarias a Nuffle durante el Paso 5.

5. LA TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE

n los partidos de liga (pero no en los de exhibición), la tabla de Plegarias a Nuffle se usa a menudo durante este paso de la secuencia previa al partido, y tanto en los partidos de liga como en los de exhibición, puede utilizarse también al inicio de una entrada, tal como se describe en la pág. 41.

Durante este paso de la secuencia previa al partido, el entrenador del equipo en desventaja puede tirar una vez en la tabla de Plegarias a Nuffle por cada 50.000 M.O. de diferencia entre su VAE y la del equipo rival. Para cada tirada, se tira el D16 y se consulta la tabla de la página siguiente, volviendo a tirar los resultados repetidos. Cada resultado obtenido en la tabla entrará en efecto al inicio de la siguiente entrada. La mayoría de resultados duran hasta el final de esa entrada (es decir, de la entrada que empieza justo después de hacer estas tiradas), y luego dejan de aplicarse. Otros resultados pueden durar hasta el final de una parte, y unos pocos durarán todo el partido.

6. DETERMINAR EQUIPO PATEADOR

odos los partidos de Blood Bowl empiezan tirando una moneda para sortear cuál será el equipo pateador (y por lo tanto jugará en defensa) y cuál el receptor (y por lo tanto jugará en ataque). Esta sencilla ceremonia es muy querida por la afición, y es siempre donde estalla por primera vez la violencia entre los dos equipos, los hinchas e incluso los árbitros. Para recrearla se puede lanzar una moneda de Blood Bowl a cara o cruz, o simplemente hacer una tirada enfrentada de 1D6 (en ambos casos, quien gane elige si quiere ser equipo pateador o receptor). Una vez determinado el equipo pateador y el equipo receptor, empieza la primera entrada del partido con el despliegue y la patada inicial, tal como se describe en la pág. 40.



RESULTADO

- 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. Si el jugador estaba en posesión del balón, éste rebota desde la casilla de la trampilla.
- Amigo del árbitro: Hasta el final de esta entrada, puedes tratar una tirada de 5 en la tabla de Protestar al árbitro como un resultado de "Ahora que lo dices..." en lugar de uno de "iMe da igual!".
- 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.
- 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+.
- Nudilleras: Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y no tenga el rasgo de 5 Solitario (X+). Hasta el final de esta entrada, dicho jugador obtiene la habilidad Golpe mortífero (+1).
- 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+).
- Tacos engrasados: Elige un jugador rival aleatorio que esté disponible para jugar en esta entrada. iSus botas han sido saboteadas! Hasta el final de la entrada, su atributo MV se reduce en 1.
- 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.
- Topos bajo el campo: Hasta el final de esta parte del partido, aplica un modificador de -1 a los intentos de forzar la marcha (o de -2 si ambos entrenadores obtienen este resultado).
- Pase perfecto: Hasta el final del partido, cualquier jugador de tu equipo que logre un Pase completo gana 2 PE 10 en lugar de 1.
- Apoyo del público: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo deja Lesionado a un rival al empujarlo fuera del campo, tu jugador gana 2 PE igual que si lo hubiera dejado Lesionado con una acción de Placaje.
- Violencia necesaria: Hasta el final de esta entrada, cualquier jugador de tu equipo que obtenga Puntos de Estrellato por dejar Lesionado a un rival gana 3 PE en lugar de 2.
- 13 Con faltas y a lo loco: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo deja Lesionado a un rival mediante una acción de Falta, tu jugador gana 2 PE igual que si lo hubiera dejado Lesionado mediante una acción de Placaje.
- 14 Pedrada: Hasta el final de esta entrada, si un jugador rival está reteniendo el balón (ver pág. 64), al final del turno de su equipo puedes tirar 1D6. Con un 5+, un hincha enfurecido lanza una piedra a ese jugador. El jugador es Derribado inmediatamente.
- Escrutinio arbitral: Hasta el final de esta parte del partido, cualquier jugador rival que cometa una acción de Falta será visto automáticamente por el árbitro, aunque no saque un doble natural en la tirada de Armadura.
- Entrenamiento intensivo: Elige aleatoriamente un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta 16 entrada y no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final del partido, dicho jugador obtiene una Habilidad Primaria a tu elección.

INICIO DE UNA ENTRADA

na vez resuelto a cara o cruz o mediante una tirada enfrentada qué equipo será el pateador y cuál el receptor, los entrenadores se turnan para desplegar sus equipos, listos para la acción y con los gritos del cuadro técnico aún resonándoles en las orejas. Entonces, el entrenador del equipo pateador coloca el balón, determina lo preciso (o impreciso) que es el chute, y tira en la tabla de Eventos de patada inicial.

SECUENCIA DE INICIO DE UNA ENTRADA

I inicio de cada entrada, ambos entrenadores siguen esta secuencia de pasos:

- **DESPLIEGUE:** Empezando por el equipo pateador, ambos entrenadores despliegan sus equipos.
- **PATADA INICIAL:** Un jugador del equipo pateador chuta el balón hacia el atacante.
- EVENTO DE PATADA INICIAL: El entrenador del equipo pateador tira en la tabla de Eventos de patada inicial.

DEMASIADOS JUGADORES

A veces, se colarán demasiados jugadores en el campo. Si os dais cuenta de ello antes del primer turno de la entrada, simplemente corregid ese error. Sin embargo, si el error no es detectado hasta después de que haya empezado el primer turno de la entrada, los jugadores de más son Expulsados por cometer una Falta, tal como se describe en la pág. 63. El entrenador del equipo rival decide qué jugadores son Expulsados.

1. DESPLIEGUE

mbos entrenadores colocan todos sus jugadores disponibles sobre el campo. Si hay más de 11 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 11 jugadores al inicio de una entrada. En subsiguientes entradas, el número de jugadores desplegados probablemente se reduzca, y haya jugadores que terminen en la zona de Inconscientes o en la zona de Lesionados. Eso es lícito, aunque no deseable. Si no eres capaz de desplegar 11 jugadores al inicio de una entrada subsiguiente, debes desplegar todos los jugadores de que dispongas; no puede haber jugadores en la zona de Reservas si hay menos de 11 disponibles para desplegar.

El equipo pateador despliega primero, seguido del equipo receptor:

- Ambos equipos se despliegan por completo en el área entre su zona de anotación y la línea de placajes iniciales. Los equipos no pueden desplegar jugadores más allá de la línea de placajes iniciales, en la mitad del campo del rival.
- Cada equipo puede desplegar un máximo de dos jugadores en cada zona lateral. Es decir, cada equipo puede desplegar hasta cuatro jugadores en las zonas laterales, pero deben repartirse en como mucho dos por zona lateral.
- Cada equipo debe desplegar un mínimo de tres jugadores en casillas de la zona central, directamente adyacentes a la línea de placajes iniciales.

Si un equipo se ve reducido a tres jugadores o menos, puede conceder el partido sin penalización antes de desplegar, tal como se describe en la pág. 67. No obstante, si decide seguir jugando, sus jugadores disponibles deberán desplegarse en la línea de placajes iniciales, tal como se acaba de describir.

2. PATADA INICIAL

n cuanto ambos equipos han sido desplegados y están listos para la entrada, el entrenador del equipo pateador lleva a cabo la patada inicial.

DESIGNAR JUGADOR PATEADOR

Aunque no siempre es necesario, ciertas reglas requieren que se designe a un jugador concreto como encargado de la patada inicial. Por tanto, es útil adquirir la costumbre de designar siempre un jugador pateador:

- El jugador pateador no puede estar en la línea de placajes iniciales (a menos que sólo hayan 3 jugadores o menos de ese equipo sobre el campo).
- El jugador pateador no puede estar en una zona lateral.

COLOCAR EL BALON

Una buena patada inicial puede ayudar a la defensa y perjudicar al ataque, de modo que a la hora de dar la patada es importante considerar dónde quieres que aterrice el balón. El entrenador del equipo pateador coloca el balón en la casilla que quiera, esté ocupada o no, de la mitad del campo del equipo receptor.

LA PATADA SE DESVÍA

Chutar el balón no es un arte preciso, y una mala patada puede provocar que el balón aterrice lejos de donde se apuntaba. El entrenador del equipo pateador tira tanto 1D8 como 1D6 para determinar el desvío, tal como se describe en la pág. 25. En estos momentos, el balón aún está en el aire, y no se puede intentar atraparlo hasta haber resuelto el "evento de patada inicial".

3. EVENTO DE PATADA INICIAL

ada patada inicial es un acontecimiento único, ien el que puede ocurrir cualquier cosa!

Inmediatamente después de que la patada se haya desviado, mientras el balón aún está en el aire, el entrenador del equipo pateador tira 2D6 y consulta la tabla de Eventos de patada inicial.

TODO LO QUE SUBE, BAJA

En cuanto se ha resuelto el evento de patada inicial, el balón cae y es atrapado por un jugador, o bien queda en el suelo, tal como se describe en la pág. 25.

RECEPCIÓN LIBRE

Una patada inicial debe caer en la mitad del campo del equipo receptor. Si el balón se desvía o rebota fuera del campo o hasta la mitad del campo del equipo pateador por cualquier motivo, se produce una "recepción libre". En caso de recepción libre, y tras haber resuelto con normalidad el evento de patada inicial, el entrenador del equipo receptor concede la posesión del balón a uno de sus jugadores. No hay que hacer chequeo de Agilidad; el balón es entregado automáticamente a ese jugador. Si se diese el caso de que en el equipo receptor no hay ningún jugador En pie para tomar la posesión del balón, el balón se entrega a un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido v entonces rebota.

"¿Quién zurra a los elves?
¡Los Creepers, los Creepers!
¿Quién zurra a los orcs?
¡Los Creepers, los Creepers!
¿Quién zurra a los dwarves?
¡Los Creepers, los Creepers!
¿Y quién zurra a los Creepers?
¡Los Creepers, los Creepers!"

- Cántico popular entre los fans de los Underworld Creepers



TABLA DE EVENTOS DE PATADA INICIAL

2D6 RESULTADO

- 2 Árbitro intimidado: Cada equipo recibe un incentivo de Soborno gratuito, tal como se describe en la pág. 91. Este incentivo debe usarse antes del final del partido o se pierde.
- Tiempo muerto: Si la ficha de turno del equipo pateador está en el turno 6, 7 u 8 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 delante.
- 4 Defensa sólida: 1D3+3 jugadores Desmarcados del equipo pateador pueden ser retirados y desplegados de nuevo en casillas diferentes, siguiendo las reglas normales de despliegue.
- 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.
- 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 en la tirada del D6 + el número de animadoras, 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 en la tirada del D6 + el número de ayudantes del entrenador, 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, tal como se describe en la pág. 25.
- 9 Anticipación: El entrenador del equipo receptor puede mover 1D3+3 jugadores Desmarcados de su equipo una casilla en cualquier dirección.
- iPenetración!: 1D3+3 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 el evento termina inmediatamente.
- Arbitro 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 en la tirada del D6 + el Factor de Hinchas, ambos entrenadores eligen un jugador aleatorio de su equipo. Se tira 1D6 por cada jugador elegido. Con un 2+, el jugador en cuestión y el árbitro llegan a las manos, debido a lo cual el jugador es colocado Tumbado boca arriba y queda Aturdido. Con un 1, en cambio, el jugador es Expulsado inmediatamente, tal como se explica en la pág. 63.
- 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 en la tirada del D6 + el Factor de Hinchas, 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.

TURNO DE EQUIPO

n partido de Blood Bowl es una auténtica locura, y para que toda esa acción tenga algún sentido el juego se divide en una serie de turnos de equipo, durante los cuales cada entrenador activará sus jugadores de uno en uno. De esta forma, se recrea el drama del partido de una forma controlada y comprensible.

TURNOS DE EQUIPO

n cuanto se ha resuelto la patada inicial, el partido continúa en una secuencia de turnos de equipo sencilla pero estricta:

- TURNO DEL EQUIPO RECEPTOR: Al inicio de toda entrada, el equipo receptor (también llamado atacante) es el primero en tener un turno de equipo.
- TURNO DEL EQUIPO PATEADOR: Después de que el equipo receptor juegue su turno, le toca al equipo pateador (también llamado defensor).

Esta secuencia se repite hasta que la entrada termina debido a un touchdown, al final de la primera parte o al final del partido:

- Al inicio de la primera parte, el equipo que patea y el equipo que recibe se deciden a cara o cruz, tal como se describe en la pág. 38.
- Al inicio de la segunda parte, se invierten los papeles, de modo que el equipo que fue receptor al inicio del partido pasa a ser el equipo pateador, y viceversa.
- Si una entrada termina con un touchdown antes del final de esa parte, al inicio de la siguiente entrada el equipo que anotó el touchdown pateará el balón hacia el equipo que encajó el touchdown.

Un turno de equipo termina o bien cuando todos los jugadores disponibles han sido activados, o bien debido a un cambio de turno (ver pág. 23).

EQUIPO ACTIVO E INACTIVO

Durante tu turno de equipo, tu equipo es llamado "el equipo activo", y el equipo del otro entrenador es llamado "el equipo inactivo" o "el equipo rival".

MOVER LA FICHA DE TURNO

al como ya se ha mencionado, es tu responsabilidad al inicio de cada uno de tus turnos de equipo hacer avanzar la ficha en el Marcador de turnos de tu banquillo. Si alguno de los entrenadores se olvida de mover su ficha de turno, hay que recordárselo con educación.

ACTIVACIONES DE JUGADORES

urante tu turno de equipo, puedes activar cada jugador En pie o Tumbado boca arriba para que realice una acción que tenga disponible, pero no estás obligado a activarlos a todos. Los jugadores que empiezan el turno de su equipo Aturdidos no pueden ser activados. Si todo va sobre ruedas podrás activar a cada jugador sin problemas, pero muy a menudo se producirán cambios de turno, lo cual significará que algunos jugadores no habrán sido activados para cuando el turno termine.

DECLARAR ACCIONES

Cuando activas un jugador, debes declarar la acción que realizará dicho jugador (y, si es necesario, el blanco de dicha acción). No puedes mover un jugador y luego declarar que ese jugador realizará una acción de Pase, de Lanzar compañero, de Entregar el balón, de Penetración o de Falta. Si se mueve a un jugador sin declarar primero su acción, el jugador sólo puede realizar una acción de Movimiento.

Nunca estás obligado a completar una acción declarada, pero la acción se considera realizada igualmente. Por ejemplo, si declaras que un jugador va a realizar una acción de Pase, puede que después de mover decidas no hacer el pase propiamente dicho, pero la acción de Pase se seguirá considerando realizada y no podrá ser realizada de nuevo por otro de tus jugadores durante ese mismo turno de equipo.



MOVIMIENTO

La acción más básica. Todo jugador del equipo activo que no esté Aturdido puede realizar una simple acción de Movimiento. El movimiento se detalla en la pág. 44.

PASE

Una vez por turno de equipo, un jugador del equipo activo puede intentar lanzar el balón a otra casilla, tal como se describe en la pág. 48.

ENTREGAR EL BALÓN

Una vez por turno de equipo, un jugador del equipo activo puede intentar entregar el balón a otro jugador En pie de su equipo que esté en una casilla adyacente, tal como se describe en la pág. 51.

LANZAR COMPAÑERO

Una vez por turno de equipo, en lugar de realizar una acción de Pase normal, un jugador del equipo activo con el rasgo de "Lanzar compañero" puede intentar lanzar a un jugador de su equipo que tenga el rasgo de "Humanoide bala". Un equipo no puede realizar una acción de Pase y una acción de Lanzar compañero en el mismo turno de equipo. Las reglas para lanzar compañeros se cubren al detalle en la pág. 52.

PLACAJE

"Placar" es el término que se usa cuando un jugador ataca a otro con la intención de hacerlo retroceder, derribarlo o incluso causarle daños más duraderos. Un jugador En pie del equipo activo puede realizar una acción de Placaje que tenga como blanco a un jugador rival que esté igualmente En pie y que además se encuentre dentro de su zona de defensa (o, en lugar de eso, también puede realizar alguna "acción especial" debida a alguna habilidad o algún rasgo que sea equivalente a una acción de Placaje). El jugador atacante no puede moverse ni antes ni después de realizar una acción de Placaje. Los placajes se cubren al detalle en la pág. 56.

PENETRACIÓN

Una vez por turno de equipo, un jugador del equipo activo puede realizar una acción de Penetración, que combina a la vez una acción de Movimiento y una de Placaje (o también puede realizar una acción especial otorgada por una habilidad o rasgo y que pueda llevarse a cabo en lugar de un placaje). Cuando un jugador realiza una acción de Penetración, puede moverse con normalidad. Sin embargo, realizar la acción de Placaje cuesta al jugador una casilla de su MV. Si su entrenador quiere, el jugador puede moverse tanto antes como después de realizar la acción de Placaje, y puede hacer un movimiento de impulso en caso de que el objetivo del placaje sea empujado. El movimiento se detalla en la pág. 44 y los placajes en la pág. 56.



FALTA

Una vez por turno de equipo, un jugador del equipo activo puede realizar una acción de Falta, es decir, patear sigilosamente a un rival caído con la esperanza de que nadie lo vea. Las faltas se cubren con más detalle en la pág. 63, pero tan flagrante violación del reglamento puede resultar en que el jugador activo sea Expulsado y se produzca un cambio de turno.

ACCIONES ESPECIALES

Además de estas siete acciones básicas, hay numerosas habilidades y rasgos que permiten a los jugadores realizar otras acciones más únicas, como por ejemplo Mirada hipnótica, que deja a un jugador rival anonadado y hacer que pierda temporalmente su zona de defensa.

Esas acciones se denominan "acciones especiales" y se detallan en la descripción de la habilidad o el rasgo correspondiente. La lista completa de habilidades, rasgos y su funcionamiento figura a partir de la pág. 74.

JUGADORES ACTIVADOS

urante un partido de Blood Bowl, puede volverse difícil llevar la cuenta de qué jugadores han sido ya activados durante su turno de equipo, y cuáles aún pueden activarse. Para hacerlo más fácil, al inicio de cada turno de equipo asegúrate de que todos tus jugadores están encarados hacia la misma zona de anotación y, tras activar a cada jugador, dale la vuelta a su miniatura para que esté de cara a la zona de anotación contraria. De esta forma, ambos entrenadores pueden saber de un vistazo qué jugadores han sido activados y cuáles no.

Si un jugador En pie pierde su zona de defensa, encara su miniatura hacia una de las líneas de banda y déjalo así hasta que empiece su siguiente activación.

MOVIMIENTO

ay diversas acciones que permiten a un jugador moverse por el campo tras ser activado. A veces, un jugador también puede ser movido involuntariamente debido al resultado de un placaje u otro efecto del juego. Esta sección explica cómo se mueven los jugadores y cómo sus rivales pueden interferir en ello.

MOVER JUGADORES

uando un jugador se mueve, puede desplazarse un número de casillas igual a su atributo Movimiento. Puede moverse en cualquier dirección horizontal, diagonal o vertical, siempre a una casilla adyacente que esté desocupada. El jugador no está obligado a usar todo su Movimiento, y puede mover cero casillas si su entrenador así lo quiere. A menos que una regla indique otra cosa, un jugador no puede abandonar el campo voluntariamente.

CASILLAS DESOCUPADAS

Las casillas que no están ocupadas por un jugador se denominan "desocupadas". Los jugadores pueden moverse a cualquier casilla desocupada que esté adyacente a la casilla que ocupan. Sólo los jugadores pueden "ocupar" casillas, lo que significa que si una casilla contiene únicamente el balón o una trampilla, se considera desocupada.

CASILLAS OCUPADAS

Si hay un jugador En pie, Tumbado boca arriba o Aturdido en una casilla, se dice que dicha casilla está "ocupada". Los jugadores no pueden entrar o mover a través de casillas ocupadas. El balón nunca puede quedar en el suelo en una casilla ocupada, y seguirá rebotando hasta que aterrice en una casilla desocupada o un jugador En pie lo atrape.

PONERSE EN PIE

Un jugador Tumbado boca arriba debe ponerse En pie antes de poder hacer nada. Un jugador Tumbado boca arriba se pone En pie cuando es activado para realizar alguna acción que incluya movimiento:

- El único momento en que un jugador Tumbado boca arriba puede ponerse En pie es durante su turno de equipo, al inicio de su activación.
- Ponerse En pie cuesta al jugador tres (3) casillas de su Movimiento.
- Si un jugador Tumbado boca arriba con Movimiento 2 o menos (antes o después de modificarlo) quiere ponerse En pie, tira 1D6:
 - Con un 4+, el jugador puede ponerse En pie, usando todo su Movimiento para ello.
 - Con un 1-3, el jugador no logra levantarse. Sigue Tumbado boca arriba y su activación termina.
 - Un jugador Tumbado boca arriba con Movimiento 2 o menos (antes o después de modificarlo) puede forzar la marcha tras ponerse En pie.

Si un jugador Tumbado boca arriba no es activado durante el turno de su equipo, permanece Tumbado boca arriba hasta ser activado en otro turno.

FORZAR LA MARCHA

Cuando un jugador realiza cualquier acción que incluya movimiento, puede intentar ganar una o dos casillas adicionales de Movimiento. A esto se le llama "forzar la marcha". Estas casillas adicionales de Movimiento se pueden usar como si fuesen movimiento normal, ya sea para moverse, para realizar un Placaje como parte de una acción de Penetración (ver pág. 59), o para brincar sobre un jugador que esté Tumbado boca arriba o Aturdido (ver pág. 45):

- Al final del movimiento del jugador, puedes declarar que va a forzar la marcha y moverlo una casilla más.
- Tras mover así al jugador, tira 1D6:
 - Con un 2+, el jugador puede forzar la marcha sin problemas.
 - Con un 1 (antes o después de modificarlo), el jugador tropieza y se Cae tal como se describe en la pág. 27.

Si el jugador sigue En pie tras forzar la marcha una vez, puede intentar forzar la marcha una segunda vez siguiendo el mismo procedimiento.

Cuando un jugador fuerza la marcha, la tirada de 1D6 para ver si se Cae se hace antes que cualquier otra tirada, ya sea para esquivar, recoger el balón u otras.



JUGADORES MARCADOS Y ESQUIVAR

Si un jugador activo está siendo Marcado (tal como se describe en la pág. 26) por uno o más jugadores rivales, debe "esquivar" para poder abandonar la casilla en la que se encuentra y moverse a otra sin problemas, o de lo contrario el rival le hará tropezar y se Caerá en la casilla a la que quiere mover.

Para esquivar, un jugador debe hacer un chequeo de Agilidad tal como se describe en la pág. 29. Declara que el jugador esquivará desde la casilla en la que está Marcado, y muévelo a una casilla adyacente y desocupada:

- El chequeo de Agilidad se hace después de que el jugador se mueva, o de que Fuerce la marcha si ello es necesario.
- Un jugador sólo debe hacer un único chequeo de Agilidad para esquivar, sin importar cuántos rivales le Marcan.
- Si el jugador que esquiva se mueve a una casilla en la que está Marcado, aplica un -1 al chequeo por cada jugador que lo Marque en dicha casilla.

Ten en cuenta que si el jugador se mueve a una casilla en la que está Desmarcado, no se le aplican modificadores por Marcado. Sin embargo, puede haber otros modificadores que aplicar (debido a habilidades o rasgos de jugadores rivales, por ejemplo).

JUGADORES DESMARCADOS

Un jugador Desmarcado no necesita esquivar para moverse de una casilla a otra. Un jugador Desmarcado puede moverse a una casilla desocupada que esté en la zona de defensa de uno o más jugadores rivales, en cuyo caso pasará a estar Marcando a dichos rivales, y también a estar Marcado por ellos. El jugador puede entonces dejar de moverse o seguir haciéndolo, pero en tal caso tendrá que esquivar.

BRINCAR SOBRE JUGADORES TUMBADOS BOCA ARRIBA O ATURDIDOS

na vez por activación, un jugador que se mueve puede intentar brincar por encima de una casilla adyacente ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, hasta una casilla desocupada en el lado opuesto. Las casillas a las que puede brincar dependen de la dirección en la que se mueva, tal como muestran estos diagramas:



Brincar sobre una casilla gasta Movimiento igual que si el jugador hubiera entrado y salido de la casilla sobre la que está brincando. Para brincar sobre una casilla que contiene un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, el jugador debe hacer un chequeo de Agilidad tal como se explica en la pág. 29:

- El chequeo de Agilidad se hace después de que el jugador se mueva, o de que Fuerce la marcha si ello es necesario.
- Aplica un modificador negativo igual al número de rivales que estaban Marcando al jugador en la casilla desde la que ha brincado, o al número de rivales que Marcan al jugador en la casilla hasta la que ha brincado, lo que sea más elevado. Por ejemplo, si un jugador brinca desde una casilla en la que estaba Marcado por un jugador hasta una casilla en la que está Marcado por dos jugadores, se aplica un modificador de -2.
- Si el jugador que brinca estaba Marcado en la casilla desde la que ha brincado, no tiene que esquivar.

Ten en cuenta que si el jugador estaba Desmarcado al brincar y está brincando a una casilla en la que sigue estando Desmarcado, no se le aplican modificadores por Marcado. Sin embargo, puede haber otros modificadores que aplicar.

Si el jugador falla el chequeo de Agilidad, se Cae en la casilla hasta la que ha brincado. Sin embargo, si obtiene un resultado natural de 1 en el chequeo, el jugador es devuelto a la casilla desde la que intentaba brincar y se Cae en dicha casilla.

LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTALETA

Valen Swift debe de haber ofendido a algún reportero, porque diversas publicaciones (incluyendo la Spike!) han empezado a decir que no cuida su dieta y que ha ganado mucho peso. Yo no suelo salir a defender a un elf, pero puedo oler una campaña de desprestigio desde kilómetros de distancia. Quiero decir, ¿habéis visto lo que come Valen? Creo que el problema no es que se ponga fino a comer, sino más bien su pasión por la cerveza Bloodweiser...

ACCIONES DE PENETRACIÓN

na vez por turno de equipo, tal como se menciona en la pág. 43, un único jugador En pie o Tumbado boca arriba del equipo activo puede realizar una acción de Penetración. En tal caso, el jugador se mueve tal y como se describe en esta sección; poniéndose En pie y esquivando si es necesario, y forzando la marcha si quiere. Además, puede realizar una acción de Placaje (o una acción especial otorgada por una habilidad o rasgo que pueda realizarse en lugar de un placaje) en cualquier punto antes, durante o después del movimiento. Lo único que hay que tener en cuenta es que cuando un jugador realiza una acción de Penetración, la acción de Placaje (o la acción especial otorgada por una habilidad o rasgo que pueda realizarse en lugar de un placaje) le cuesta al

RECOGER EL BALON

i un jugador se mueve voluntariamente a una casilla en la que está el balón, debe intentar recogerlo. Este intento de recoger el balón se hace después de cualquier tirada necesaria para forzar la marcha, esquivar o brincar hasta esa casilla, pero antes de cualquier otra tirada.

Para recoger el balón, un jugador debe hacer un chequeo de Agilidad tal como se explica en la pág. 29:

- · Si el jugador está Desmarcado al intentar recoger el balón, no se aplican modificadores.
- Si el jugador está Marcado, aplica un modificador de -1 por cada jugador que le Marca.
- · Si un jugador intenta recoger el balón y fracasa, el balón rebota tal como se describe en la pág. 25. En tal

jugador una casilla de su Movimiento. caso, se produce un cambio de turno, incluso aunque tras el rebote el balón sea atrapado por un jugador del Las acciones de Placaje y acciones de Penetración equipo activo. se detallan en la pág. 56. Tras recoger el balón con éxito, el jugador puede seguir moviéndose si lo desea, en caso de que aún pueda. Cabe remarcar que si un jugador es movido de forma involuntaria a una casilla en la que está el balón, no puede intentar recogerlo. En lugar de eso el balón rebota, pero no hay cambio de turno.



PASAR EL BALÓN

radicionalmente, en el Blood Bowl el juego avanza a base de pasar y atrapar el balón. Los Throwers tratan de que el balón llegue a salvo hasta un compañero que, gracias a su fuerza, velocidad y agilidad, está en buena posición para llevarlo hasta la zona de anotación contraria. Aunque en los últimos años han aparecido grandes estrellas que prefieren correr con el balón en las manos hasta anotar, el espectáculo del juego de pases es lo que más entusiasma al público.

ACCIONES DE PASE

na vez por turno de equipo, un jugador del equipo activo puede realizar una acción de Pase para lanzar el balón hasta otra casilla. Esta casilla objetivo puede estar ocupada por un jugador En pie, Tumbado boca arriba o Aturdido (de cualquiera de los equipos) o desocupada. Una acción de pase se puede clasificar como "Pase rápido", "Pase corto", "Pase largo" o "Bomba larga", según la distancia, tal como se describe a continuación.

El jugador puede moverse antes de realizar la acción, siguiendo todas las reglas normales de movimiento, pero en cuanto el pase se haya resuelto no puede mover más y su activación termina. No es necesario que el jugador que realiza la acción sea el portador del balón al ser activado, sino que puede recogerlo mientras se mueve (ver pág. 46):

- MEDIR DISTANCIA Y DECLARAR CASILLA OBJETIVO:
 La regla de distancias se usa para medir a qué distancia está cualquier posible casilla objetivo, antes de elegir y declarar una.
- CHEQUEO DE PRECISIÓN: El entrenador del jugador que realiza la acción tira 1D6 para determinar la precisión del pase.
- INTERFERIR EL PASE: A menos que el pase resulte en un balón perdido, puede que un jugador rival intente interferirlo para "Cortarlo" o "Interceptarlo".
- RESOLVER ACCIÓN DE PASE: Si el pase no ha acabado en balón perdido ni ha sido interferido, itoca resolverlo!



MEDIR DISTANCIA Y DECLARAR CASILLA OBJETIVO

En cuanto hayas activado un jugador y declarado que realizará una acción de Pase, puedes medir la distancia entre el jugador y cualquier posible casilla objetivo siempre que quieras, incluso si para ello interrumpes el movimiento del jugador.

CÓMO MEDIR DISTANCIAS

la distancia se mide colocando el círculo que hay en un extremo de la regla de distancias sobre el centro de la casilla ocupada por el jugador que realiza la acción. El otro extremo de la regla de distancias se coloca de forma que la regla cubra la casilla objetivo, y que la línea del medio de la regla pase a través del centro de esa casilla. La casilla objetivo quedará ubicada en una de las cuatro bandas que aparecen marcadas en la regla de distancias:

- I: Pase rápido
- II: Pase corto
- III: Pase largo
- IIII: Bomba larga

Las casillas a las que no llegue la regla de distancias o que se superpongan con el extremo de la regla están demasiado lejos, y no pueden ser la casilla objetivo. Si la línea entre dos bandas de distancia atraviesa la casilla objetivo, se considera que recae en la banda más lejana. Si no está claro en qué banda de distancia recae la casilla, consulta el siguiente gráfico de distancias de pase:



DECLARAR CASILLA OBJETIVO

Tras medir la distancia y mover al jugador, debes indicar y declarar cuál será la casilla objetivo. La casilla objetivo puede estar ocupada por un jugador En pie, Tumbado boca arriba o Aturdido (de cualquiera de los equipos) o desocupada.

CHEQUEO DE PRECISIÓN

El jugador que realiza la acción debe ahora hacer un chequeo de Pase para ver si el lanzamiento es "preciso", "impreciso", "muy impreciso" o genera un "balón perdido". Se hace un chequeo de Pase tal como se describe en la pág. 29, aplicando los siguientes modificadores por distancia:

- Si el jugador está intentando un Pase rápido, no hay modificador.
- Si el jugador está intentando un Pase corto, aplica un modificador de -1.
- Si el jugador está intentando un Pase largo, aplica un modificador de -2.
- Si el jugador está intentando una Bomba larga, aplica un modificador de -3.

Además, pueden aplicarse los siguientes modificadores:

 Si el jugador está siendo Marcado aplica un modificador adicional de -1 por cada jugador que lo Marque.

PASES PRECISOS

Si se supera el chequeo de Pase, o la tirada es un 6 natural, el pase es preciso y el balón aterriza en la casilla objetivo.

PASES IMPRECISOS

Si se falla el chequeo de Pase, el lanzamiento es impreciso y el balón se escora desde la casilla objetivo antes de aterrizar.

PASES MUY IMPRECISOS

Si durante el chequeo de Pase el resultado de la tirada tras aplicar modificadores es un 1, antes de aterrizar el balón se desvía desde la casilla ocupada por el jugador que ha realizado la acción de Pase.

BALONES PERDIDOS

Siempre existe la posibilidad de que las cosas salgan horriblemente mal y el pase resulte en un balón perdido:

- Si la tirada del chequeo de Pase es un 1 natural, el pase provoca un balón perdido.
- Si el jugador que realiza la acción tiene un atributo PS de "-", el pase es automáticamente un balón perdido.

Cuando una acción de Pase resulta en un balón perdido, la activación del jugador termina de inmediato. El balón cae y rebota desde la casilla del jugador que realizaba la acción, y se produce un cambio de turno.



INTERFERIR EL PASE

Si el pase no es un balón perdido, es posible que un jugador rival pueda intentar interferirlo, con la intención de "cortarlo" o, en algunos casos, "interceptarlo". Para determinar si algún jugador rival es capaz de intentar interferir con el pase, coloca la regla de distancias de forma que el círculo del extremo esté sobre el centro de la casilla ocupada por el jugador que realiza la acción de Pase. Coloca el otro extremo de forma que la regla cubra la casilla donde aterrizará el balón. iTen en cuenta que, dependiendo del chequeo de Precisión, puede que esta no sea la casilla objetivo final!

Para intentar interferir un pase, un jugador rival debe:

- Estar En pie y no haber perdido su zona de defensa (tal como se describe en la pág. 26).
- Estar ocupando una casilla situada entre la casilla ocupada por el jugador que realiza la acción de Pase y la casilla en la que aterriza el balón.
- Estar en una casilla que quede al menos parcialmente cubierta por la regla de distancias al colocarla tal y como se ha descrito arriba.



Si algún jugador rival cumple las condiciones para intentar interferir un pase, su entrenador designa a uno de esos jugadores para que lleva a cabo el intento y hace un chequeo de Agilidad por él, aplicando los siguientes modificadores (que representan la dificultar de agarrar un balón en pleno vuelo):

- Si el jugador intenta interferir un pase preciso, aplica un modificador de -3.
- Si el jugador intenta interferir un pase impreciso, aplica un modificador de -2.
- Si el jugador intenta interferir un pase muy impreciso, aplica un modificador de -1.
- Aplica un modificador adicional de -1 si el jugador está siendo Marcado.

INTERFERIR CON ÉXITO

Si el jugador supera el chequeo de Agilidad, el intento de interferir ha tenido éxito y el pase ha sido "cortado". El pase es interrumpido y la acción termina de inmediato.

El jugador que cortó el pase debe a continuación intentar convertir ese corte en una "intercepción", atrapando el balón tal como se describe en la página siguiente. Si lo logra, ha interceptado el pase. Si no logra atrapar el balón, éste se escorará desde la casilla que ocupa el jugador.

Si un pase resulta interferido, y el balón queda en el suelo en una casilla desocupada o en posesión de un jugador del equipo inactivo, se produce un cambio de turno. En cambio, si el balón es atrapado por un jugador del equipo activo tras escorarse, no hay cambio de turno.

RESOLVER ACCIÓN DE PASE

Si el pase no ha sido interferido ni ha resultado en un balón perdido, es el momento de resolverlo. Tal como se ha descrito ya, el resultado del chequeo de Pase determina dónde aterriza el balón: si es en una casilla ocupada por un jugador En pie que no ha perdido su zona de defensa, ese jugador debe intentar atraparlo, del modo que se describe en la página siguiente. Si ningún jugador del equipo activo atrapa el balón tras una acción de Pase y el balón queda en el suelo o en posesión de un jugador del equipo inactivo, se produce un cambio de turno.



ATRAPAR EL BALÓN

n múltiples ocasiones, las reglas indicarán que un jugador debe intentar atrapar el balón. Si un jugador tiene la posibilidad de atrapar el balón, debe intentar hacerlo, iaunque su entrenador no quiera!

Para atrapar el balón, un jugador debe hacer un chequeo de Agilidad tal como se describe en la pág. 29, aplicando los siguientes modificadores:

- Si el jugador está intentando atrapar un pase preciso o una entrega de balón (ver pág. 49 y más abajo), no hay modificadores.
- Si el jugador está intentando convertir un corte en una intercepción, aplica un modificador de -1.
- Si el jugador está intentando atrapar un balón que ha rebotado, aplica un modificador de -1.
- Si el jugador está intentando atrapar el balón durante una devolución (ver a la derecha), aplica un modificador de -1.
- Si el jugador está intentando atrapar un balón que se ha escorado o desviado hasta la casilla que él ocupa, aplica un modificador -1.

Además, pueden aplicarse los siguientes modificadores:

 Si el jugador está siendo Marcado, aplica un modificador adicional de -1 por cada jugador que lo Marque.

ENTREGAR EL BALÓN

demás de realizar una acción de Pase, una vez por turno de equipo un jugador del equipo activo puede realizar una acción de Entregar el balón a un compañero que esté En pie en una casilla adyacente. El jugador puede moverse antes de realizar la acción de Entregar el balón, siguiendo las reglas normales de movimiento, pero en cuando haya realizado la acción y haya entregado el balón a un compañero, su activación termina y no puede moverse más. Al igual que ocurre con un pase, no hace falta que el jugador que realiza la acción de Entregar sea el portador del balón al ser activado, sino que puede recogerlo durante su movimiento (ver pág. 46).

Una acción de Entregar el balón no es una acción de Pase, y no es necesario chequeo alguno para realizar-la; incluso un jugador con un atributo PS de "-" puede Entregar el balón. El jugador que realiza la acción simplemente debe ser el portador del balón. El jugador que recibe el balón, sin embargo, debe hacer un chequeo de Agilidad para atraparlo, tal como se ha indicado antes.

DEVOLUCIONES

i el balón abandona el campo en algún momento, el público lo devolverá. Esto se hace usando la plantilla de devolución:

 Coloca la plantilla de devolución (tal como muestra el diagrama de abajo) con el logo de Blood Bowl sobre la última casilla que ocupó el balón antes de abandonar el campo y tira 1D6 para determinar la dirección hacia la que se desplaza.



- Cuando el balón es devuelto por el público, se desplaza 2D6 casillas desde la última casilla que ocupó antes de abandonar el campo, en la dirección determinada por la plantilla de devolución; entonces, aterriza.
- Si el balón aterriza en una casilla ocupada por un jugador En pie que no ha perdido su zona de defensa, ese jugador debe intentar atraparlo. Si fracasa, o si el balón aterriza en una casilla desocupada o en una casilla ocupada o bien por un jugador En pie que ha perdido su zona de defensa o bien por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, rebota antes de detenerse en el suelo.

Si el balón vuelve a abandonar el campo debido a una devolución con exceso de entusiasmo, repite el procedimiento anterior.

DEVOLUCIONES DE ESQUINA

Si el balón abandona el campo por una de sus casillas que hacen esquina, la dirección de la devolución se determina colocando la plantilla de dirección aleatoria, tal como muestra el diagrama de la pág. 21, y tirando 1D3.

LANZAR COMPAÑEROS

sta táctica, que ha demostrado ser muy popular entre la afición de todas partes del mundo, nació como una forma de agresión y no como una manera astuta de anotar. En el pasado, no era raro que un jugador grandullón agarrase a un rival especialmente pequeño, y lo lanzase contra el público. Hoy en día, eso ha sido reemplazado por jugadores grandullones que agarran a compañeros pequeñajos y los lanzan hacia la zona de anotación del rival... io se olvidan de completar la jugada y se los comen!

ACCIONES DE LANZAR COMPAÑERO

na vez por turno de equipo, en lugar de realizar una acción de Pase, un jugador del equipo activo con el rasgo de Lanzar compañero puede intentar lanzar a un compañero con el rasgo de Humanoide bala como si del balón se tratase. La casilla objetivo de una acción de Lanzar compañero puede estar ocupada o desocupada, y la acción se puede clasificar como "Lanzamiento rápido" o "Lanzamiento corto", según la distancia. A diferencia de una acción de Pase, una acción de Lanzar compañero que no resulte en balón perdido siempre se escorará antes de aterrizar.

Si el jugador que va a ser lanzado está En pie, puede intentar aterrizar adecuadamente tras ser lanzado (ver pág. 54). Si está Tumbado boca arriba o Aturdido, puede ser lanzado pero no puede aterrizar adecuadamente.

El jugador que realiza la acción puede moverse antes del lanzamiento, siguiendo todas las reglas normales de movimiento, pero debe estar en una casilla adyacente al jugador que quiere lanzar en el momento de realizar el lanzamiento; no puede agarrarlo y llevarlo consigo al moverse. En cuanto realiza el lanzamiento, no puede moverse más y su activación termina:

- MEDIR DISTANCIA Y DECLARAR CASILLA OBJETIVO:
 Se utiliza la regla de distancias para medir la distancia entre el lanzador y cualquier posible casilla objetivo, antes de elegir y declarar una.
- CHEQUEO DE CALIDAD: El entrenador del jugador que realiza la acción tira 1D6 para determinar la calidad del lanzamiento.
- RESOLVER LANZAMIENTO: El lugar donde acabe
 aterrizando el jugador lanzado, así como lo bien o mal
 que aterrice, dependerá de la calidad del lanzamiento.
 Si sale una pifia (ver página siguiente), significa que
 el lanzador ha soltado antes de tiempo al jugador que
 iba a lanzar, y éste rebota desde la casilla que ocupa el
 jugador que iba a lanzar.

MEDIR DISTANCIA Y DECLARAR CASILLA OBJETIVO

Al igual que con una acción de Pase, en cuanto hayas activado el jugador y declarado que realizará una acción de Lanzar compañero puedes medir la distancia entre el jugador y cualquier posible casilla objetivo siempre que quieras, incluso si para ello interrumpes el movimiento del jugador.

CÓMO MEDIR DISTANCIAS

Al lanzar a un compañero, la distancia se mide usando la regla de distancias tal y como se describe en la pág. 48. Sin embargo, al lanzar a un compañero sólo se emplea la mitad de la regla de distancias. Por lo tanto, la casilla objetivo debe estar en una de las dos primeras bandas:

- I: Lanzamiento rápido
- . II: Lanzamiento corto

Las casillas a las que no llegue la regla de distancias o que se superpongan con el extremo de la regla no pueden ser la casilla objetivo. Si la línea entre dos bandas de distancia atraviesa la casilla objetivo, se considera que recae en la banda más lejana. Si no está claro en qué banda de distancias recae la casilla, consulta el siguiente gráfico de distancias de lanzamiento:



DECLARAR CASILLA OBJETIVO

Tras medir la distancia y completar el movimiento del jugador, debes declarar cuál será la casilla objetivo. La casilla objetivo debe estar dentro de la distancia permitida y puede estar tanto ocupada como desocupada.

CHEQUEO DE CALIDAD

Tras medir la distancia y declarar la casilla objetivo, debe hacerse un chequeo de Pase para ver si el lanzamiento es "soberbio", "correcto", "terrible" o una "pifia". El jugador que realiza el lanzamiento hace un chequeo de Pase tal como se describe en la pág. 29, aplicando los siguientes modificadores según la distancia:

- Si el jugador está intentando un Lanzamiento rápido, no hay modificador.
- Si el jugador está intentando un Lanzamiento corto, aplica un modificador de -1.

Además, pueden aplicarse los siguientes modificadores:

 Si el jugador está siendo Marcado, aplica un modificador adicional de -1 por cada jugador que lo Marque.

LANZAMIENTOS SOBERBIOS

Si se supera el chequeo de Pase, o la tirada es un 6 natural, el lanzamiento es soberbio. Tras escorarse, el jugador lanzado lo tendrá más fácil para aterrizar.

LANZAMIENTOS CORRECTOS

Si se falla el chequeo de Pase, el lanzamiento sigue siendo correcto. Tras escorarse, el jugador lanzado lo tendrá más difícil para aterrizar.

LANZAMIENTOS TERRIBLES

Si durante el chequeo de Pase la tirada es un 1 tras aplicar modificadores, antes de aterrizar el jugador lanzado se desviará desde la casilla donde se encuentra el jugador que realiza la acción de Lanzar compañero.

PIFIAS

A menudo, los jugadores pequeños no quieren ser lanzados y se retuercen cuando los agarran. Eso hace que puede tener lugar una pifia:

- Si la tirada del chequeo de Pase es un 1 natural, el lanzamiento es una pifia.
- Si el jugador que realiza la acción de Lanzar compañero tiene un atributo PS de "-", el lanzamiento es automáticamente una pifia.

Cuando una acción de Lanzar compañero es una pifia, fracasa y la activación del jugador que la realizaba termina de inmediato. El jugador que iba a ser lanzado es soltado y rebota (como si fuera un balón) desde la casilla que ocupa el jugador que realizaba la acción, tras lo cual debe intentar aterrizar tal como se explica en la pág. 54.



RESOLVER ACCIÓN DE LANZAR COMPAÑERO

No se puede interferir una acción de Lanzar compañero. Por tanto, si el lanzamiento no ha sido una pifia, es el momento de resolverlo. El jugador lanzado debe ahora intentar aterrizar, tal como se describe más abajo.

ATERRIZAR

i el jugador lanzado estaba En pie y no había perdido su zona de defensa en el momento que fue lanzado, y si aterriza en una casilla desocupada, intentará aterrizar adecuadamente. Para ello, debe hacer un chequeo de Agilidad aplicando los siguientes modificadores:

- Si el lanzamiento ha sido soberbio, no hay modificador.
- Si el lanzamiento ha sido correcto, aplica un modificador de -1.
- Si el lanzamiento ha sido una pifia, aplica un modificador de -1.
- Si el lanzamiento ha sido terrible, aplica un modificador de -2.

Además, pueden aplicarse los siguientes modificadores:

 Si el jugador está siendo Marcado en la casilla en la que aterriza, aplica un modificador adicional de -1 por cada jugador que lo Marque.

Si se supera el chequeo de Agilidad, o si la tirada es un 6 natural, el jugador lanzado aterriza adecuadamente y se considera que se ha movido de manera voluntaria.

Si se falla el chequeo de Agilidad, el jugador lanzado aterriza mal, en cuyo caso se considera que se ha movido de manera involuntaria. El jugador lanzado se Cae automáticamente, tal como se describe en la pág. 27. Si era el portador del balón, se produce un cambio de turno; si no lo era, no hay cambio de turno.

Si el jugador lanzado aún no ha sido activado en este turno, puede ser activado durante el mismo a menos que haya perdido esa capacidad (por ejemplo porque haya quedado Aturdido al aterrizar).

ATERRIZAJES EN CASILLAS OCUPADAS

Si, tras escorarse, el jugador lanzado aterriza en una casilla ocupada:

- El jugador que ocupa dicha casilla es Derribado (y se hace una tirada de Armadura y quizás una posterior tirada de Heridas contra él, aunque ya estuviera Tumbado boca arriba o Aturdido).
- El jugador lanzado rebota (como si fuera un balón) desde la casilla en la que ha aterrizado y al detenerse se Cae automáticamente, tal como describe la pág. 27.
- Si el jugador lanzado rebota a otra casilla ocupada, se repite el procedimiento anterior.

ATERRIZAJE ACCIDENTADO

Si el jugador lanzado estaba Tumbado boca arriba, Aturdido, o había perdido su zona de defensa cuando ha sido lanzado, no puede aterrizar adecuadamente:

- Tras escorarse, el jugador rebota (como si fuera un balón) desde la casilla en la que aterrice.
- El jugador se Cae automáticamente tras rebotar, y se hace una tirada de Armadura (y quizás una posterior tirada de Heridas) contra él.

ATERRIZAJE ENTRE EL PUBLICO

Si el jugador lanzado se escora hasta fuera del campo, aterriza entre el público. El jugador es retirado inmediatamente del juego y colocado en el banquillo de su equipo. Aterrizar entre el público es muy peligroso, pues los fans del Blood Bowl son muy violentos, y el jugador puede resultar "Herido por el público", tal como se explica en la pág. 61. Eso determina si se coloca en la zona de Reservas, de Inconscientes o de Lesionados.

Si el portador del balón aterriza entre el público tras ser lanzado, se produce un cambio de turno y el balón es devuelto por el público tal como se describe en la pág. 51.





PLACAR

n esencia, un placaje es un violento empujón o golpe de hombro. Las reglas del Blood Bowl permiten casi cualquier técnica para hacer caer a un rival, y mientras no se usen armas los árbitros no suelen hacer distinciones entre un placaje habilidoso o una lluvia de puñetazos que deja inconsciente a la víctima. Esa es parte de la gracia del juego. Al fin y al cabo, ¿a quién no le gusta ver un violento deporte de contacto en el que resulta que hay un balón de por medio?



ACCIONES DE PLACAJE

uando se activa un jugador En pie, este puede designar inmediatamente a un jugador rival En pie al que esté Marcando y declarar que va a realizar una acción de Placaje contra él. A diferencia de otras acciones, no hay un límite a cuántos jugadores pueden realizar una acción de Placaje cada turno de equipo.

Un jugador que realiza una acción de Placaje no puede moverse antes ni después, lo cual quiere decir además que los jugadores Tumbados boca arriba no pueden ponerse En pie y realizar una acción de Placaje. Sin embargo, si el objetivo del placaje es "empujado" a otra casilla, el jugador que realizó la acción puede dejarse llevar por la inercia del ataque y llevar a cabo de inmediato un "movimiento de impulso" para ocupar la casilla que ha quedado desocupada.

Una vez por turno de equipo, un jugador puede realizar una acción de Penetración, que combina una acción de Placaje y una de Movimiento. Esa acción sí que puede realizarla un jugador Tumbado boca arriba.

Las acciones de Placaje se resuelven usando dados especiales de placaje, exclusivos de Blood Bowl. El número de dados tirados y cuál de los entrenadores elige el resultado que se debe aplicar depende de la Fuerza del jugador que realiza el Placaje comparada con la Fuerza del objetivo del mismo.

FUERZA

Una vez que se ha declarado la intención del jugador activo de realizar una acción de Placaje y se ha seleccionado el blanco, lo siguiente que hay que hacer es comparar el atributo Fuerza de ambos jugadores, incluyendo cualquier modificador por habilidades, rasgos, o "apoyos" de compañeros (ver página siguiente). El jugador más fuerte tiene más posibilidades de tumbar al rival:

- Si tras aplicar los modificadores ambos jugadores tienen el mismo atributo Fuerza, se tira sólo un dado de placaje.
- Si tras aplicar los modificadores un jugador tiene un atributo Fuerza más elevado, se tiran dos dados de placaje y el entrenador del jugador más fuerte elige un solo resultado que aplicar.
- Si tras aplicar los modificadores un jugador tiene un atributo Fuerza de más del doble que el de su rival, se tiran tres dados de placaje y el entrenador del jugador más fuerte elige un solo resultado que aplicar.

APOYAR UN PLACAJE

El atributo Fuerza del jugador que está realizando una acción de Placaje, o del jugador que sufre dicha acción de Placaje, puede modificarse gracias a los apoyos de los compañeros de equipo que estén en posición de ayudar. Esto simula a dos o más jugadores apalizan a la vez a un mismo rival. Hay dos tipos de apoyos: "ofensivo" y "defensivo".

APOYO OFENSIVO

Un apoyo ofensivo es cuando otro jugador del equipo activo, es decir un compañero del jugador que realiza la acción de Placaje, puede apoyarlo. Para ofrecer apoyo ofensivo, un jugador debe estar Marcando al jugador rival que está siendo placado por el compañero.

Un jugador no puede ofrecer apoyo ofensivo si está a su vez Marcado por un jugador rival que no sea el blanco de la acción de Placaje actual.

Cada apoyo ofensivo válido modifica en +1 el atributo Fuerza del jugador que realiza la acción de Placaje.

APOYO DEFENSIVO

Un apoyo defensivo es cuando otro jugador del equipo inactivo, es decir un compañero del jugador que sufre la acción de Placaje, puede apoyarlo. Para ofrecer apoyo defensivo, un jugador debe estar Marcando al jugador rival que está tratando de placar a su compañero.

Un jugador no puede ofrecer apoyo defensivo si está a su vez Marcado por un jugador rival que no sea el que está realizando la acción de Placaje actual.

Cada apoyo defensivo válido modifica en +1 el atributo Fuerza del jugador que sufre la acción de Placaje.

DADOS DE PLACAJE

En cuanto se han calculado los apoyos ofensivos y defensivos y se ha determinado el número de dados de placaje, se tiran esos dados. Los dados de placaje constan de cinco iconos diferentes, que representan resultados posibles. Algunos resultados se pueden ver modificados por habilidades o rasgos de uno o ambos jugadores:



ATACANTE DERRIBADO

Algo ha salido muy mal y el jugador que realizaba la acción de Placaje ha salido perdiendo. ¡El jugador activo es inmediatamente Derribado por el jugador al que intentaba placar!



AMBOS JUGADORES DERRIBADOS

Ningún jugador sale especialmente bien parado. Tanto el jugador activo como el blanco del placaje se Derriban el uno al otro.

Si uno de los dos jugadores tiene la habilidad Placar (descrita en la pág. 76), puede decidir ignorar este resultado y no ser Derribado. Si ambos jugadores tienen la habilidad Placar, los dos pueden ignorar este resultado, en cuyo caso forcejean y entrechocan sus armaduras, pero no ocurre nada más.



EMPUJÓN

El jugador activo asesta un poderoso empujón al rival y lo hace retroceder. El blanco del placaje es empujado hacia atrás una casilla por el jugador activo. Este puede hacer un movimiento de impulso para ocupar la casilla donde estaba su rival. Empujar jugadores se detalla en la pág. 58.



DESEQUILIBRADO

El defensor intenta evitar al agresor. Si el blanco del placaje tiene la habilidad Esquivar y decide usarla (ver pág. 75), evita ser golpeado y este resultado se trata como un Empujón, descrito arriba. De lo contrario se trata como un iZASCA!, descrito abajo. En ambos casos, el jugador activo puede hacer un movimiento de impulso para ocupar la casilla donde estaba su rival.



IZASCA!

El placaje es tremendamente eficaz y el defensor cae de espaldas al suelo. El blanco del placaje es empujado hacia atrás por el jugador activo y Derribado en la casilla a la que ha sido movido. El jugador activo puede hacer un movimiento de impulso para ocupar la casilla donde estaba su rival.

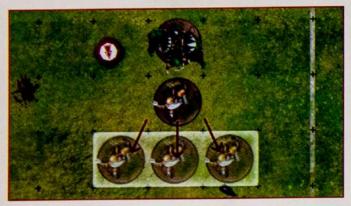
ELIGE UN RESULTADO Y APLÍCALO

Sin importar la Fuerza de los jugadores involucrados, el encargado de tirar los dados de placaje es siempre el entrenador del jugador que está realizando la acción de Placaje. Si se tira una reserva de dos o más dados de placaje, es siempre el entrenador del jugador con mayor Fuerza el que elegirá qué resultado se aplica contra el blanco.

Cabe recordar que, si ambos jugadores tienen un atributo Fuerza igual, sólo se tira un dado de placaje y por tanto sólo hay un resultado posible.

JUGADORES EMPUJADOS

Los resultados de Empujón y iZASCA! del dado de placajes hacen que el blanco del placaje sea "empujado hacia atrás". Al ser empujado, un jugador es movido involuntariamente una casilla alejándose del jugador que realiza la acción. El jugador empujado es movido a una casilla a elección del entrenador del jugador que realiza la acción. Las casillas a las que puede ser movido dependen de la dirección desde la que vino el placaje, tal como muestran los siguientes diagramas:





La casilla a la que es movido el jugador empujado debe estar desocupada. Si eso no es posible, el jugador será empujado fuera del campo u ocurrirá un empujón en cadena (ver siguiente columna). Recuerda que sólo los jugadores pueden ocupar casillas, y que una casilla que sólo contenga el balón y/o una trampilla se considera desocupada, por lo que un jugador empujado puede ser movido allí. Si un jugador empujado es movido a una casilla que contiene el balón, éste rebotará. Un jugador no puede intentar recoger el balón al ser empujado.

EMPUJONES EN CADENA

Si no hay casillas desocupadas a las que mover a un jugador empujado, el jugador es movido a una casilla ocupada por otro jugador, iniciando así un "empujón en cadena". Cuando un jugador es empujado en cadena, es empujado hacia atrás tal y como se ha descrito antes. El jugador es movido a una casilla elegida por el entrenador del jugador que ha realizado la acción de Placaje. Las casillas a las que se puede mover a un jugador empujado en cadena dependen de la dirección de la que vino el placaje, tal como se ha mostrado en los anteriores diagramas.

Un jugador puede ser empujado en cadena aun estando Tumbado boca arriba o Aturdido. Un empujón en cadena puede mover a un jugador de cualquiera de los dos equipos y puede hacer que un jugador sea empujado fuera del campo.



EMPUJAR FUERA DEL CAMPO

Si un jugador está en una casilla adyacente a una línea de banda o dentro de una zona de anotación al ser empujado, y todas las casillas a las que puede ser empujado están ocupadas, o no hay casillas a las que poder empujarlo, el jugador puede ser "empujado fuera del campo".

Un jugador empujado fuera del campo es retirado inmediatamente del juego y colocado en el banquillo de su equipo. Al ser empujado fuera del campo, el jugador puede ser "Herido por el público", tal como se explica en la pág. 61. Eso determinará si se le coloca en la zona de Reservas, de Inconscientes o de Lesionados.

Si el portador del balón es empujado fuera del campo, el balón será devuelto por el público tal como se describe en la pág. 51. Además, si un jugador del equipo activo es el portador del balón y resulta empujado fuera del campo, se producirá un cambio de turno.

DERRIBADO

Algunos resultados del dado de placaje provocan que un jugador sea Derribado (io que ambos lo sean!), tal como se describe en la pág. 27. Esto puede provocar un cambio de turno, tal como se indica en la pág. 23, en el caso de que un jugador sea Derribado durante una acción de Placaje que él mismo ha iniciado. Si un jugador es empujado y Derribado, el empujón ocurre primero y entonces el jugador es Derribado en la casilla a la que ha sido movido.

COLOCAR TUMBADO BOCA ARRIBA

Algunas habilidades permiten que un jugador que es
Derribado durante una acción de Placaje sea colocado
Tumbado boca arriba. En ese caso, las reglas ya descritas no
cambian, pero sí el resultado, pues no hay que hacer tirada
de Armadura contra el jugador ni puede resultar herido.

MOVIMIENTO DE IMPULSO

uando un jugador activo que realiza una acción de Placaje empuja al blanco, puede hacer un "movimiento de impulso" para ocupar la casilla donde estaba el rival antes de ser empujado. Debes decidir si tu jugador hace el movimiento de impulso antes de tirar más dados. Cuando un jugador hace un movimiento de impulso, es automático; no tiene que forzar la marcha ni esquivar, y no gasta nada de su MV.

A veces, un jugador debe hacer un movimiento de impulso debido a un efecto del juego, una regla especial, una habilidad o un rasgo, lo quiera o no. Otras veces, un jugador puede ver impedido hacer movimientos de impulso aunque quiera, por ejemplo debido a una habilidad que posea el blanco del placaje. En tales casos, las reglas que impiden hacer movimientos de impulso tienen preferencia.

Cuando un jugador hace un movimiento de impulso, siempre se considera movimiento voluntario. Esto se aplica aunque el jugador esté obligado a hacer el movimiento de impulso debido a un efecto del juego, una regla especial, una habilidad o un rasgo, lo quiera o no.



ACCIONES DE PENETRACIÓN

ormalmente, cuando un jugador realiza una acción de Placaje, sólo puede hacer eso. Pero una vez por turno de equipo, tal como se menciona en la pág. 43, un único jugador En pie o Tumbado boca arriba del equipo activo puede realizar una acción de Penetración, que combina una acción de Movimiento y una de Placaje. Durante una Penetración, el jugador se puede mover con normalidad, y además puede realizar una acción de Placaje (o una acción especial otorgada por una habilidad o rasgo que pueda realizarse en lugar de una acción de Placaje), cuyo blanco debe designarse cuando el jugador es activado, antes de empezar a moverse.

El movimiento durante una acción de Penetración sigue todas las reglas normales descritas en la pág. 44. La acción de Placaje (o acción especial equivalente) se puede realizar antes, después o incluso durante el movimiento, lo que significa que el jugador puede mover parte de su MV, realizar un placaje (o acción especial equivalente), y luego seguir moviendo si quiere y aún puede.

Realizar la acción de Placaje (o una acción especial otorgada por una habilidad o rasgo que pueda realizarse en lugar de una acción de Placaje) gasta una casilla del MV del jugador. Sin embargo, dependiendo del resultado de la acción de Placaje, el jugador podrá hacer un movimiento de impulso y de ese modo, en esencia, recuperar la casilla de MV perdida.

Durante su movimiento, un jugador que realiza una acción de Penetración puede intentar ganar casillas adicionales de movimiento forzando la marcha, tal como se describe en la pág. 44. Si, tras moverse, al jugador no le queda la casilla de MV necesaria para realizar la acción de Placaje (o acción especial equivalente), puede forzar la marcha para ganar la casilla de MV requerida. En caso de que no pueda forzar la marcha por el motivo que sea, no podrá realizar la acción de Placaje (o acción especial equivalente).

"Su error fue traer un balón a una pelea a cuchillo..."

- Horkon Heartripper

ARMADURA Y HERIDAS

n jugador de Blood Bowl puede acabar herido de muchas formas. Desde ser embestido por un Minotaur a la carga hasta tropezar y provocarse un esguince al tratar de forzar la marcha, en este deporte las posibilidades de hacerse daño sin ilimitadas, ilncluso la muerte es una amenaza constante! La mayoría de jugadores lucen con orgullo cicatrices espantosas, y se dice que puedes reconocer a un veterano por cómo se queja de dolores y achaques cuando hay humedad.

RIESGO DE HERIDAS

al como se describe en la pág. 27, cuando un jugador es Derribado por otro, ya sea como resultado de un placaje o de otra treta más ruin, queda Tumbado boca arriba y corre riesgo de sufrir heridas. Del mismo modo, cuando un jugador se Cae, ya sea por fallar un chequeo de Agilidad al esquivar o por tropezar al forzar la marcha, queda Tumbado boca arriba y corre riesgo de sufrir heridas. Cuando un jugador se Cae o es Derribado, el entrenador rival hace una tirada de Armadura contra dicho jugador.

Ten en cuenta que si un jugador es colocado Tumbado boca arriba, quizá al tirar al suelo a un rival durante un forcejeo, no hay tirada de Armadura ni riesgo de heridas.

TIRADAS DE ARMADURA

Una tirada de Armadura se hace tal como se describe en la pág. 29, y la hace siempre el entrenador del equipo rival. Si la armadura se rompe, se hace una tirada de Heridas. Si la armadura no se rompe, ha protegido al jugador.

TIRADAS DE HERIDAS

Cuando se rompe la armadura de un jugador, se hace una tirada de Heridas contra él. El entrenador del equipo rival tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

TABLA DE HERIDAS

2D6 RESULTADO

- **2-7 Aturdido:** El jugador queda Aturdido, tal como se describe en la pág. 27, 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, tal como se describe en la pág. 66.
- 10+ iLesionado!: El jugador sufre una lesión, de modo que es retirado del juego inmediatamente y colocado en la zona de Lesionados del banquillo. El entrenador del equipo rival hace una tirada de Lesiones contra el jugador, tal como se describe en la página siguiente.

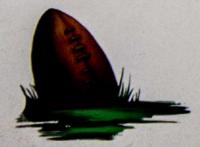
JUGADORES ESCURRIDIZOS

Los jugadores con el rasgo de Escurridizo (ver pág. 86) 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, se debe tirar en esta tabla en lugar de utilizar la tabla normal:

TABLA DE HERIDAS PARA ESCURRIDIZOS

2D6 RESULTADO

- **2-6 Aturdido:** El jugador queda Aturdido, tal como se describe en la pág. 27, 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, tal como se describe en la pág. 66.
- 9 Magullado: El jugador sufre una lesión, es retirado del juego inmediatamente y colocado en la zona de Lesionados del banquillo. No tires en la tabla de Lesiones; en lugar de eso, se le aplica de manera automática un resultado de Magullado.
- 10+ iLesionado!: El jugador sufre una Lesión, es retirado del juego inmediatamente y colocado en la zona de Lesionados del banquillo. El entrenador del equipo rival hace de inmediato una tirada de Lesiones contra el jugador, tal como se describe en la página siguiente.



HERIDO POR EL PÚBLICO

Cuando un jugador es empujado fuera del campo o aterriza fuera del campo, no hay garantías sobre cómo le tratarán los hinchas, y puede resultar Herido por el público. No se hace tirada de Armadura contra el jugador; en lugar de eso, el entrenador del equipo rival tira inmediatamente en la tabla de Heridas para ver qué le hace la muchedumbre:

- Si sale un resultado de Aturdido, el jugador es colocado en la zona de Reservas.
- Si sale un resultado de Inconsciente, el jugador es colocado en la zona de Inconscientes. Puede recuperarse al final de una entrada como es habitual.
- Si sale un resultado de Lesionado, el jugador es colocado en la zona de Lesionados, y se tira en la tabla de Lesiones para ver qué le ha ocurrido.

TIRADAS DE LESIONES

Cuando un jugador resulta Lesionado, se hace una tirada de Lesiones contra él. El entrenador del equipo rival tira 1D16 y consulta la siguiente tabla:

1D16	RESULTADO	EFECTO	
1-6	Magullado	El jugador se pierde el resto del partido, pero no padece efectos duraderos	
7-9	Apaleado	PPP	
10-12	Herida grave	LMC y PPP	
13-14	Herida permanente	Reducción de atributo y PPP	
15-16	iMUERTO!	iEl jugador está demasiado muerto como para volver a jugar!	

PPP (SE PIERDE EL PRÓXIMO PARTIDO)

El jugador se pierde el resto del partido, pero necesitará aún más tiempo para recuperarse. En una liga, el jugador no estará disponible para jugar en el próximo partido del equipo. Anótalo en tu Hoja de plantilla. Resta la valoración de ese jugador de la VAE hasta el final de la secuencia posterior al siguiente partido del equipo (ver pág. 69). Si la ausencia del jugador deja al equipo con menos de 11 jugadores, será reemplazado por un sustituto en el siguiente partido, tal como se describe en la pág. 38.

LMC (LESIÓN MAL CURADA)

Anota en la Hoja de plantilla que este jugador padece una Lesión mal curada. Por cada Lesión mal curada que acumule un jugador, se le aplica un modificador de +1 a todas sus futuras tiradas en la tabla de Lesiones.

REDUCCIÓN DE ATRIBUTO

El jugador ve uno de sus atributos reducido en 1. Para determinar cuál, tira 1D6 en la siguiente tabla.

En el caso de Movimiento o Fuerza, el atributo simplemente se reduce en 1. En el caso de Agilidad, Pase o Armadura, el número objetivo aumenta en 1. Por ejemplo, si un jugador con AG4+ sufre un Pinzamiento cervical, el atributo pasaría a ser AG5+. Recuerda, no obstante, que ningún atributo puede verse reducido por debajo del valor mínimo indicado en la tabla de la pág. 28.

TABLA DE HERIDAS PERMANENTES

1D6	HERIDA PERMANENTE	REDUCCIÓN DE ATRIBUTO
1-2	Cabeza fracturada	-1 AR
3	Rodilla aplastada	-1 MV
4	Brazo roto	-1 PS
5	Pinzamiento cervical	-1 AG
6	Hombro dislocado	-1 FU

IMUERTO!

iEste jugador está criando malvas! Los jugadores muertos se borran del equipo en el Paso 1 de la secuencia posterior al partido, tal como se describe en la pág. 69.

"iLo que cuenta no es que te derriben o no te derriben, sino cuántos trozos tuyos se vuelven a levantar!"

Nigromante jefe Mordredd Zurraorejas





CAMBIOS DE JUGADORES

os jugadores reservas no pueden saltar al campo durante una entrada. El único momento en el que se puede hacer entrar a jugadores desde la zona de Reservas para reemplazar a los que han sido retirados del juego por sufrir heridas (o por haber sido Expulsados) es al preparar una nueva entrada, antes de reemprender el partido (ver pág. 67).

APOTECARIOS

na vez por un partido, cada equipo puede usar a un apotecario para "remendar" a sus jugadores bajo contrato permanente que hayan sido retirados del juego tras quedar Inconscientes o tras sufrir una tirada de Lesiones. No se puede usar un apotecario para remendar a jugadores sustitutos o contratados mediante incentivos, como los mercenarios o los Jugadores Estrella. Se considera que los sustitutos no merecen el esfuerzo, mientras que los mercenarios y los Jugadores Estrella tienen su propio personal médico.

REMENDAR A JUGADORES INCONSCIENTES

Una vez por partido, puedes declarar el uso de un apotecario inmediatamente después de que 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

Como alternativa, una vez por partido puedes declarar el uso de un apotecario inmediatamente después de que se haga una tirada de Lesiones contra uno de tus jugadores:

- El entrenador del equipo rival vuelve a tirar en la tabla de Lesiones, generando así dos resultados posibles. Puedes elegir cuál de los dos resultados se aplica a tu jugador.
- Si el resultado que se le acaba aplicando al jugador es Magullado, el apotecario ha sido capaz de remendarlo bastante bien e hincharlo a analgésicos. El jugador es desplazado de la zona de Lesionados a la de Reservas.

Ten en cuenta que el uso de un apotecario sucede antes que cualquier otro intento de curar al jugador. Esto incluye el uso de cualquier habilidad, rasgo, u otros efectos de juego o reglas especiales que puedan modificar la tirada de Lesiones o sus consecuencias.

PATADAS RASTRERAS

as faltas están explícitamente prohibidas en las reglas del Blood Bowl, y un jugador que se sienta tentado a patear a un rival caído puede sufrir la ira del árbitro... ipero eso no suele frenar a nadie! Hay equipos que son famosos por jugar sucio, y más de un jugador ha basado toda su carrera en el arte de cometer faltas. De hecho, las faltas son una parte tan integral del deporte que el GLAR ha establecido unas bases para que sus miembros hagan la vista gorda bajo ciertas circunstancias.

ACCIONES DE FALTA

al como se ha mencionado anteriormente, una vez por turno de equipo un jugador del equipo activo puede cometer una acción de Falta. Al activar al jugador, su entrenador designa como víctima de la falta a un jugador rival Tumbado boca arriba o Aturdido. El jugador que va a cometer la falta puede moverse antes de ello, siguiendo todas las reglas normales de movimiento, pero debe estar en una casilla adyacente a la víctima en el momento de realizar la acción. Una vez cometida la falta, no puede moverse más y su activación termina.

COMETER UNA FALTA

Para cometer una Falta, simplemente haz una tirada de Armadura (y quizá una de Heridas) contra la víctima designada. Calcula los apoyos ofensivos y defensivos antes de hacer la tirada de Armadura, exactamente igual que en una acción de Placaje (ver pág. 57). Sin embargo, en lugar de modificar la Fuerza, los apoyos modifican en este caso la tirada de Armadura:

 Aplica un modificador de +1 a la tirada de Armadura por cada apoyo ofensivo.

Aplica un modificador de -1 a la tirada de Armadura por cada apoyo defensivo.

EXPULSIONES

Sin importar el desenlace de la falta, si al hacer la tirada de Armadura o la tirada de Heridas contra la víctima se obtiene un doble natural (es decir, el mismo resultado en ambos dados), el árbitro ha visto al jugador cometer la falta delante de sus narices y no puede ignorarlo. El jugador que ha realizado la acción de Falta es Expulsado, lo que significa que es retirado del juego inmediatamente y debe perderse el resto del partido. Cuando un jugador es Expulsado, se produce un cambio de turno.

PROTESTAR AL ÁRBITRO

Cuando un jugador es Expulsado por cometer una Falta, su entrenador puede intentar protestar al árbitro. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

PROTESTAR AL ÁRBITRO

1D6 RESULTADO

- 1 "iTe vas tú también!" El árbitro está tan enfurecido que el entrenador es Expulsado a la vez que el jugador. Durante el resto del partido, ese entrenador no puede volver a protestar al árbitro y debe aplicar un modificador de -1 en las tiradas de Entrenador brillante.
- 2-5 "iMe da igual!" El árbitro no está interesado en las quejas del entrenador. El jugador es Expulsado igualmente y se produce un cambio de turno.
- 6 "Ahora que lo dices..." Los argumentos del entrenador convencen al árbitro. Se produce un cambio de turno igualmente, pero el jugador que ha cometido la Falta no es Expulsado.



iTOUCHDOWN!

n partido de Blood Bowl se gana anotando touchdowns. Si un equipo anota más que el otro, gana. Cierto es que hay muchos (imuchísimos!) equipos que consideran que anotar touchdowns es secundario respecto a desatar la violencia extrema, pero incluso ellos empezarán a anotar algún que otro touchdown tras haber liquidado al equipo rival. iEso demuestra que la premisa básica de este deporte es tan sencilla que hasta un orc puede comprenderla!

ANOTAR UN TOUCHDOWN

n touchdown puede ser anotado por cualquier jugador, incluso por jugadores que no están activos en ese momento o que pertenecen al equipo inactivo. Se anota un touchdown cuando:

- El portador del balón está En pie y entra en una casilla situada dentro de la zona de anotación del equipo rival sin Caerse ni ser Derribado.
- Un jugador En pie recoge o atrapa el balón mientras ocupa una casilla situada dentro de la zona de anotación del equipo rival.

Por ejemplo, si un jugador ocupa una casilla dentro de la zona de anotación del equipo rival y atrapa el balón, anotaría inmediatamente un touchdown. O si el portador del balón es empujado en cadena hasta la zona de anotación del equipo rival, también anotaría un touchdown.

Sin embargo, ten en cuenta que si un jugador es colocado Tumbado boca arriba, se Cae o es Derribado al entrar en la zona de anotación del rival, no anota un touchdown, ya que para poder anotar un touchdown el jugador debe estar En pie y en posesión del balón.

En cuanto tu equipo anota un touchdown, el juego se detiene (causando un cambio de turno, tal como se describe en la pág. 23, ipero uno que te alegrará que ocurra!).



ANOTAR EN EL TURNO DEL OPONENTE

En algunos raros casos, un jugador será capaz de anotar un touchdown durante el turno del equipo rival. Por ejemplo, el portador del balón podría ser empujado hasta la zona de anotación, pero no Derribado, debido a una acción de Placaje contra él.

Si, durante el turno del equipo rival, uno de tus jugadores en posesión del balón es movido por cualquier motivo a una casilla en la zona de anotación del equipo rival, y sigue En pie tras haber sido movido, el turno del rival termina de inmediato y tu equipo pasa a ser el equipo activo. Sin embargo, en lugar de jugar un turno entero, tu turno de equipo termina nada más empezar y anotas el touchdown.

ACTUALIZAR EL MARCADOR

iPosiblemente, lo más importante que hay que recordar tras anotar un touchdown es actualizar el marcador! Esto lo hace el entrenador del equipo que ha anotado, avanzando la ficha de anotación un espacio en el Marcador de anotación de su banquillo (también se aconseja cantar, bailar y otras celebraciones varias).

RETENER EL BALÓN

A veces, un entrenador querrá que su equipo trate de agotar el tiempo, y que para ello no anote cuando podría fácilmente. Otras veces un equipo puede verse tan inmerso en la violencia del deporte que simplemente olvida anotar cuando tiene la oportunidad. Es una táctica perfectamente válida, pero en algunos casos puede ser arriesgada.

Si, en cualquier momento durante el turno de tu equipo, un jugador de tu equipo cumple todos los criterios siguientes, se dice que ese jugador está "reteniendo el balón":

- 1. Si el jugador está Desmarcado.
- 2. Si el jugador es el portador del balón.
- Si el jugador puede ser activado y realizar su acción declarada sin necesidad de tirar ningún dado antes.
- 4. Si el jugador es capaz de moverse hasta dentro de la zona de anotación rival sin tener que forzar la marcha ni esquivar.

No activar a un jugador que está reteniendo el balón antes de que termine tu turno (aunque termine de forma imprevista debido a un cambio de turno), o activar a ese jugador pero no anotar un touchdown, es retener el balón.





SECUENCIA DE FINAL DE ENTRADA

uando se anota un touchdown o se acaba el último turno de una parte del partido, la entrada actual termina y se detiene el juego. Si quedan turnos en la parte actual o queda otra parte entera aún por empezar, el juego se detiene sólo de forma temporal. Ambos entrenadores siguen la secuencia de pasos indicada a continuación:

- **OCUPARSE DE LAS ARMAS SECRETAS:** Todo jugador con el rasgo de Arma secreta se arriesga a ser Expulsado.
- 2 RECUPERACIÓN DE LOS JUGADORES INCONSCIENTES: Los jugadores Inconscientes pueden recuperarse.
- 3 LA ENTRADA TERMINA: Se pone fin a la entrada.

1. OCUPARSE DE LAS ARMAS SECRETAS

i alguno de los equipos ha desplegado uno o más jugadores con el rasgo de Arma secreta durante la entrada anterior, esos jugadores son Expulsados por cometer una Falta, aunque no estuviesen en el campo al final de la entrada.

Cuando tus jugadores son Expulsados de esta forma, puedes intentar protestar al árbitro por cada uno de ellos, tal como se describe en la pág. 63. También puedes usar un único incentivo de Soborno por cada jugador Expulsado, en caso de que dispongas de alguno y quieras gastarlo así (ver pág. 91). Si cualquiera de las dos cosas funciona, el jugador en cuestión no es Expulsado.

2. RECUPERACIÓN DE LOS JUGADORES INCONSCIENTES

i alguno de los equipos tiene jugadores en la zona de Inconscientes de su banquillo, ahora puede comprobar si se han recuperado y pueden participar en la siguiente entrada. Tira 1D6 por cada jugador de tu equipo que esté Inconsciente:

- Con un 4+, el jugador se ha recuperado y está ansioso por volver a jugar. Los jugadores que se recuperan son colocados en la zona de Reservas de su banquillo.
- Con un 1-3, el jugador aún está demasiado conmocionado para poder volver al campo.

3. LA ENTRADA TERMINA

a entrada llega a su fin. Todas las reglas especiales o efectos cuya duración era esta entrada (sea cual sea su origen), caducan en este momento.

REANUDAR EL PARTIDO

i aún hay turnos que jugar en la parte actual del partido, o queda otra parte aún por jugar, ambos equipos se desplegarán de nuevo, tal como se describe en la pág. 40. Si la entrada anterior ha terminado con un touchdown, el equipo que lo anotó pasará a ser el defensor y pateará el balón hacia el equipo que ha encajado el touchdown.

FINAL DEL PARTIDO

I final de la segunda parte, el partido termina. A menos que el partido sea parte de una liga, lo único que hay que hacer es determinar quien ha ganado. En una liga, sin embargo, la secuencia posterior al partido es cuando los entrenadores calculan sus ganancias, los jugadores pueden obtener mejoras, y demás procedimientos de los partidos de liga (ver pág. 69).

GANAR EL PARTIDO

El equipo que ha anotado más touchdowns al final del partido es declarado ganador. Si no hay un claro ganador, se puede jugar una prórroga, tal como se explica en la columna de la derecha.

CONCEDER EL PARTIDO

Es muy raro que un equipo de Blood Bowl conceda un partido; la mayoría de ellos preferirían seguir jugando hasta que no les quede nadie vivo antes que abandonar el campo deshonrados. No obstante, a veces un entrenador puede decidir que no vale la pena seguir recibiendo estopa. Puedes conceder el partido al inicio de cualquier turno de tu equipo. Sin embargo, eso implica que:

 Al equipo rival se le otorga un touchdown, y todos los touchdowns que ha anotado tu equipo son anulados y se otorgan también al rival.

- No puedes declarar MJP a ninguno de tus jugadores.
- No generas ganancias.
- Tu atributo Hinchas se reduce en 1D3 (hasta un mínimo de 1).

Por último, tira 1D6 por cada uno de tus jugadores que haya ganado tres mejoras o más:

 Con un resultado de 1-3, el jugador abandona el equipo disgustado. Borra inmediatamente al jugador de tu Hoja de plantilla.

Con un 4+, el jugador permanece en el equipo.

PRÓRROGA

n ocasiones, un partido importante necesita determinar un ganador claro. Las semifinales y las finales de liga, así como las grandes finales de torneos son ejemplos claros, ípero también durante los partidos de exhibición puede ser vital tener un claro ganador!

Si, al terminar la segunda parte, hay un empate en el marcador, se puede jugar un periodo de prórroga de ocho turnos. Tras resolver la secuencia de final de entrada, la prórroga empieza determinando qué equipo pateará y cuál recibirá, tal como se describe en la pág. 38. Las Segundas oportunidades usadas no se restablecen al inicio de la prórroga, pero cualquier Segunda oportunidad que no se haya gastado durante la segunda parte sigue disponible en la prórroga. Para todo lo demás, la prórroga se juega como una parte más del partido.

MUERTE SÚBITA

Si sigue sin haber un claro ganador al final de la prórroga, el partido se decide en una ronda de penaltis, en la que los equipos se alternan chutando el balón para marcar goles de campo (la única instancia en la que se puede puntuar chutando el balón). Para resolver la ronda de penaltis, ambos entrenadores hacen cinco tiradas enfrentadas de 1D6. Quien gane más tiradas enfrentadas, gana el partido.





TRAS EL PARTIDO

de un partido de liga y la multitud ha abandonado el estadio, ambos entrenadores hacen pasar a sus equipos por la secuencia posterior al partido. Aquí se cuentan las ganancias y se reinvierten en nuevos jugadores y personal de cuadro técnico, se evalúan las lesiones y se tratan o ignoran, se examinan las nuevas capacidades de los jugadores y, seguramente, se reajustan las tácticas del equipo.

PARTIDOS DE LIGA Y DE EXHIBICIÓN

espués de un partido de liga, ambos entrenadores deben seguir todos los pasos de la secuencia posterior al partido. En partidos de exhibición, esta secuencia no es necesaria.

- ANOTAR EL RESULTADO Y LAS GANANCIAS: Los detalles del partido, su resultado y las ganancias de cada equipo se anotan en el Registro de partidos.
- 2 ACTUALIZAR HINCHAS: Se anotan los cambios al atributo Hinchas que haya provocado el resultado del partido.
- PROGRESO DE LOS JUGADORES: Los jugadores que hayan ganado suficientes Puntos de Estrellato pueden gastarlos en mejoras.
- FICHAR, DESPEDIR Y RETIRAR TEMPORALMENTE:
 Se reclutan nuevos jugadores y personal del cuadro técnico. Los jugadores Lesionados pueden ser despedidos o retirados temporalmente. Se puede despedir al personal que ya no se quiera.
- ferrores costosos: Si el equipo tiene demasiado capital por gastar, hay la posibilidad de que los jugadores y el personal lo despilfarren.

 PREPARAR EL PRÓXIMO PARTIDO: Se actualiza
- PREPARAR EL PRÓXIMO PARTIDO: Se actualiza la Valoración de equipo y la Valoración actual de equipo, de cara al siguiente partido de liga.

LAS CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Desde un desafortunado error de imprenta en un ejemplar de la revista Spike!, Valen Swift se ha visto perseguido por rumores de que ha abandonado los Elfheim Eagles de forma permanente. A pesar de los desmentidos del propio Valen, y del hecho de que el artículo fechaba su renuncia más de trescientos años en el futuro, el molesto chismorreo se resiste a morir, (igual que el gordinflas del propio elf).

1. ANOTAR EL RESULTADO Y LAS GANANCIAS

I final de cada partido de liga, ambos entrenadores tienen la responsabilidad de anotar en su Registro de partidos los detalles de cómo ha jugado el equipo y el resultado del encuentro. Cada entrenador debe anotar la siguiente información en los apartados apropiados del Registro de partidos para poder comunicarlos al Comisario de liga:

- El resultado del partido (victoria, derrota, empate).
- Cuántos touchdowns ha anotado cada equipo.
- Cuantas Lesiones se han causado (contando solamente las que generan PE, tal como se describe en el Paso 3).
- Cuantos puntos de liga se han ganado.
- Por último, los jugadores que hayan sacado un resultado de 15-16: iMUERTO! en la tabla de Lesiones durante el partido se borran de la Hoja de plantilla (ver pág. 60).

GANANCIAS

Al final del partido, cada equipo recibe una recompensa por jugar, que normalmente paga el propietario del estadio a partir de la venta de entradas. Para calcular cuánto gana cada equipo:

- Divide la Afluencia del partido (ver abajo) entre dos.
- Suma a esa cifra el número de touchdowns que ha anotado tu equipo.
- Multiplica el total por 10.000.

El resultado es el número de monedas de oro que ha ganado tu equipo por este partido. Esto se apunta en el apartado de "Ganancias" del Registro de partidos y se suma inmediatamente a la Tesorería del equipo.

Ten en cuenta que, si un equipo ha concedido el partido, la Afluencia no se divide entre dos, sino que la cantidad íntegra se otorga al equipo ganador.

AFLUENCIA DE PÚBLICO

La afluencia se calcula simplemente sumando el Factor de Hinchas de ambos equipos para determinar el número total de espectadores presentes en el estadio.

2. ACTUALIZAR HINCHAS

n buen resultado puede ocasionar que crezca la afición de un equipo, y una racha de victorias suele convocar a hordas de hinchas dispuestos a dejarse el dinero en entradas y productos oficiales del equipo. La popularidad siempre es una gran ayuda financiera:

- Si tu equipo ha ganado el partido, tira 1D6. Si el resultado es igual o superior a tu actual atributo Hinchas, aumenta dicho atributo en 1.
- Si tu equipo ha perdido el partido, tira 1D6. Si el resultado es inferior a tu actual atributo Hinchas, reduce dicho atributo en 1.
- Si el partido acaba en empate, ninguno de los dos equipos aumenta ni reduce su atributo Hinchas.

3. PROGRESO DE LOS JUGADORES

urante una liga, los jugadores de tu equipo evolucionarán a base de ganar Puntos de Estrellato (PE) durante los partidos en los que participen. Cuando un jugador gana suficientes Puntos de Estrellato, obtiene una mejora. Los jugadores que sobrevivan irán progresando hasta convertirse estrellas legendarias, con poderosos atributos y múltitud de habilidades especiales adquiridas a lo largo de su carrera en los campos de Blood Bowl.

ANOTAR LOS PUNTOS DE ESTRELLATO

La Hoja de plantilla incluye recuadros en los que marcar los logros de cada jugador durante un partido. Cada vez que un jugador haga algo que se premie con PE, debes marcarlo. Al final del partido, cuenta las marcas y anota el número total de PE ganados por ese jugador.

Ten en cuenta que los Jugadores Estrella y/o los mercenarios contratados como incentivos al inicio del partido no ganan PE. Los sustitutos, por el contrario, sí que los ganan, y de hecho debes anotar cualquier PE que gane un sustituto durante un partido pues tendrás ocasión de ficharlo de forma permanente en el Paso 4.

GANAR PUNTOS DE ESTRELLATO

Desde marcar touchdowns hasta obtener galardones al Mejor Jugador del Partido, la lista completa de logros que generan PE es la siguiente:

PASE O LANZAMIENTO COMPLETO (COMP)

A menudo, cuando un jugador pasa el balón o lanza a un compañero, algo sale mal. Sin embargo, cuando todo sale bien se le llama pase o lanzamiento "completo", iy a los fans les encanta!

- PASE COMPLETO: Cuando un jugador realiza una acción de Pase precisa y el balón es atrapado por un compañero de equipoque ocupa la casilla objetivo, se dice que ha hecho un "pase completo". Un Pase completo otorga 1 PE al jugador que lo ha realizado.
- LANZAMIENTO COMPLETO: Cuando un jugador realiza una acción de Lanzar compañero soberbia, y el jugador lanzado aterriza adecuadamente, se dice que ha hecho un "lanzamiento completo". Un lanzamiento completo otorga 1 PE al jugador que lo ha realizado.

INTERFERIR UN PASE

Cuando un jugador interfiere con éxito en una acción de Pase, el efecto puede ser muy dramático. Un simple corte de balón puede tener un gran impacto en el partido, iy una Intercepción puede cambiar las tornas por completo!

- CORTE: Cortar un pase otorga al jugador 1 PE.
- INTERCEPCIÓN: Interceptar un pase otorga al jugador 2 PE.

LESIONAR A UN RIVAL (LES)

Si un jugador rival es Derribado como resultado de una acción de Placaje y se retira del partido Lesionado, sin importar qué jugador inició la acción, se dice que tu jugador ha "lesionado a un rival". Lesionar a un rival otorga a tu jugador 2 PE.

Ten en cuenta que los PE por lesionar a un rival se otorgan incluso si ambos jugadores son Derribados y retirados del partido. Hay que destacar también que las Lesiones causadas al empujar a un rival fuera del campo o mediante cualquier otro tipo de acción no generan PE.

TOUCHDOWN (TD)

Anotar un touchdown otorga al jugador 3 PE.

Si se otorgan touchdowns a tu equipo porque el equipo rival ha concedido el partido, tal como se describe en la pág. 67, puedes asignar cada touchdown a un jugador de tu elección y darle los PE que le correspondan.

MEJOR JUGADOR DEL PARTIDO (MJP)

Al final del partido, cada entrenador elige a un jugador aleatorio de su equipo (sin contar los Jugadores Estrella y/o los mercenarios) que estuviera disponible para jugar durante este partido y que no haya sufrido un resultado de Lesiones de 15-16: iMUERTO!. Ese jugador recibe el galardón de Mejor Jugador del Partido, lo que le otorga 4 PE.



GASTAR PUNTOS DE ESTRELLATO

Una vez entregado el galardón de MJP y contadas las marcas de PE de cada jugador, si algún jugador tiene suficientes PE para obtener una mejora, puede gastarlos en ello. El coste en PE de cada mejora figura en la siguiente tabla; cuanto más experimentado sea un jugador, más costará cada mejora subsiguiente. Un jugador no está obligado a gastar sus PE hasta que no tenga los suficientes para determinar un aumento de atributo al azar, momento en el cual deberá gastar algunos de sus PE (o todos):

TABLA DE MEJORAS	Determinar una habilidad primaria al azar	Elegir una habilidad primaria o determinar una habilidad secundaria al azar	Elegir una habilidad secundaria	Determinar un aumento de atributo al azar	
Experimentado (primera mejora)	3 PE	6 PE	12 PE	18 PE	
Veterano (segunda mejora)	4 PE	8 PE	14 PE	20 PE	
Estrella emergente (tercera mejora)	6 PE	12 PE	18 PE	24 PE	
Estrella (cuarta mejora)	8 PE	16 PE	22 PE	28 PE	
Superestrella (quinta mejora)	10 PE	20 PE	26 PE	32 PE	
Leyenda (sexta mejora)	15 PE	30 PE	40 PE	50 PE	

NUEVAS HABILIDADES

Cada lista de equipo muestra las categorías de habilidad disponibles para cada jugador. Los jugadores tienen acceso "primario" a algunas categorías de habilidad y acceso "secundario" a otras. Obtener habilidades de las categorías primarias es fácil, mientras que obtenerlas de las categorías secundarias es más caro en PE.

Elegir una habilidad es sencillo: selecciona una categoría de habilidad disponible para el jugador, elige una habilidad de esa categoría que el jugador no tenga ya, y luego reduce los PE del jugador en la cantidad mostrada en la tabla de Mejoras. Por último, anota la nueva habilidad del jugador en tu Hoja de plantilla.

Cuando un jugador gana una habilidad al azar, elige la categoría de la que quieres generar la habilidad, tira dos veces 1D6, una tras otra, en la tabla de habilidades de la pág. 74 (repitiendo la tirada si el jugador ya tiene la habilidad generada, o si le sale una habilidad que no pueda tener) y luego reduce los PE del jugador en la cantidad mostrada en la tabla de mejoras. Por último, anota la nueva habilidad del jugador en tu Hoja de plantilla.

Ten en cuenta que en ningún caso puede un jugador obtener como nueva habilidad una habilidad que ya tenga. Por ejemplo, no puedes dar a un jugador con la habilidad Golpe mortífero (+X) la misma habilidad otra vez para aumentar sus efectos.

MEJORAS DE ATRIBUTOS

En lugar de gastar PE en una nueva habilidad, un jugador puede gastarlos en mejorar un atributo. Para ello, simplemente reduce los PE del jugador en la cantidad mostrada en la tabla de Mejoras, tira 1D16 en la siguiente tabla y anota el atributo mejorado del jugador en tu Hoja de plantilla:

TABLA DE MEJORA DE ATRIBUTOS

1D16 RESULTADO

- 1-7 Mejora el MV o la AR en 1 (o elige una habilidad secundaria).
- 8-13 Mejora el MV, el PS o la AR en 1 (o elige una habilidad secundaria).
- 14 Mejora la AG o el PS en 1 (o elige una habilidad secundaria).
- 15 Mejora la FU o la AG en 1 (o elige una habilidad secundaria).
- 16 Mejora un atributo a tu elección en 1.

Ten en cuenta que ningún atributo puede mejorarse más de dos veces, o por encima del valor máximo mostrado en la pág. 28. Si determinas al azar un atributo que no puede mejorarse o que no deseas mejorar, el jugador puede adquirir en su lugar una habilidad secundaria.

En el caso de los atributos Movimiento, Fuerza y Armadura, una mejora hace que el atributo en cuestión aumente en 1. En el caso de los atributos Agilidad y Pase, en cambio, una mejora hace que el atributo en cuestión se reduzca en 1. Por ejemplo, si un jugador mejora su atributo de AG 4+, pasaría a tener AG 3+.

AUMENTO DE VALORACIÓN

A medida que los jugadores progresan, su valor aumenta. Para reflejar esto, cuando un jugador gaste PE para obtener una mejora, su Valoración actual debe aumentarse en la Hoja de plantilla, tal como se describe en la pág. 30, según la cantidad mostrada en la siguiente tabla:

TABLA DE AUMENTO DE VALORACIÓN ACTUAL				
Nuevas habilidades	Valoración			
Habilidad primaria al azar	+10.000 M.O.			
Habilidad primaria elegida	+20.000 M.O.			
Habilidad secundaria al azar	+20.000 M.O.			
Habilidad secundaria elegida	+40.000 M.O.			
Aumento de atributo	Valoración			
+1 AR	+10.000 M.O.			
+1 MV o +1PS	+20.000 M.O.			
+1 AG	+40.000 M.O.			
+1 FU	+80.000 M.O.			



4. FICHAR, DESPEDIR Y RETIRAR TEMPORALMENTE

os jugadores tienen tendencia a hacerse daño, e incluso las mayores superestrellas pueden verse en el paro si sus lesiones suman más que sus capacidades. iAl fin y al cabo, siempre hay novatos deseosos de ganarse un nombre y dispuestos a jugar por un coste muy inferior! De modo similar, los entrenadores suelen contratar y despedir a personal del cuadro técnico de forma regular para ajustar sus gastos. Durante este paso de la secuencia posterior al partido, un equipo puede:

- Gastar cualquier cantidad de oro de su Tesorería para fichar a nuevos jugadores de su lista de equipo y/o personal de cuadro técnico, aumentando la Valoración de equipo de manera acorde.
- Despedir a cualquier jugador y/o personal de cuadro técnico que ya no sea necesario, borrándolo de la Hoja de plantilla y ajustando la Valoración de equipo como corresponda.
- Comprar Segundas oportunidades adicionales, pero al doble de su coste, tal como se explica en la pág. 34.
- Fichar de forma permanente a un sustituto que haya jugado en el equipo durante ese partido:
 - Un equipo debe tener menos de 16 jugadores en su Hoja de plantilla para poder fichar sustitutos de forma permanente.
 - Cuando un sustituto es fichado de forma permanente, pierde el rasgo de Solitario (X+) pero conserva los PE ganados durante ese partido o las mejoras ganadas durante la Fase 3.
 - Si un sustituto no es fichado de forma permanente, se va y nunca vuelve. Los PE que haya ganado o las habilidades que haya adquirido se pierden.

RETIRO TEMPORAL

Durante la secuencia posterior a un partido en el que un jugador haya obtenido un resultado de Herida permanente en la tabla de Lesiones, se le puede dar a ese jugador algo de tiempo para recuperarse. Tomarse un tiempo de descanso puede permitirle volver sano y en forma para la siguiente temporada, en caso de que decidas renovar tu equipo (ver pág. 100).

Cuando un jugador se retira temporalmente (RT), marca la casilla apropiada de tu Hoja de plantilla. El jugador sigue siendo parte de tu equipo, así que no lo borres de la Hoja de plantilla. No puede participar en más partidos durante esta temporada, pero sigue contando tanto para el máximo número de jugadores de su tipo permitidos por la lista de equipo, como para el máximo de 16 jugadores de la plantilla. Por último, si bien su Valoración actual se cuenta al calcular la Valoración de equipo, no se cuenta para la Valoración actual de equipo.

5. ERRORES COSTOSOS

omo sabe todo entrenador de Blood Bowl, no hay nada más arriesgado que una gran cantidad de oro en la tesorería del equipo. Cuando un equipo tiene dinero que derrochar, las ocasiones de hacerlo se presentan solas, ya
sean tener que sobornar a la prensa a fin de evitar un escándalo, pagar los desperfectos causados a un tabernero local, o saldar las deudas de juego de los miembros del cuadro técnico. Por ello, la mayoría de entrenadores opina
que no merece la pena hacer el esfuerzo de intentar acumular mucho dinero.

Si tienes 100,000 monedas de oro o más acumuladas en la Tesorería del equipo durante este paso de la secuencia posterior al partido, tira 1D6 en la siguiente tabla, y aplica el resultado de la columna que coincida con las monedas de oro de tu Tesorería:

TABLA	DE ERRORES CO	STOSOS				
1D6	Hasta 195.000 monedas de oro	De 200.000 a 295.000 monedas de oro	De 300.000 a 395.000 monedas de oro	De 400.000 a 495.000 monedas de oro	De 500.000 a 595.000 monedas de oro	600.000 monedas de oro o más
1	Incidente menor	Incidente menor	Incidente grave	Incidente grave	Catástrofe	Catástrofe
2	Crisis evitada	Incidente menor	Incidente menor	Incidente grave	Incidente grave	Catástrofe
3	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Incidente menor	Incidente menor	Incidente grave	Incidente grave
4	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	CONTRACTOR OF CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF TH	Incidente menor	Incidente grave
5	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Incidente menor	Incidente menor
6	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Crisis Evitada	Incidente menor

- CRISIS EVITADA: Gracias a una gestión cuidadosa, todos los integrantes de tu equipo se comportan bien.
- **INCIDENTE MENOR:** El equipo se ha metido en algún pequeño embrollo, por lo que pierdes 1D3 x 10.000 monedas de oro de tu Tesorería.
- INCIDENTE GRAVE: Debido a una desafortunada metedura de pata, pierdes la mitad de las monedas de oro de tu Tesorería (redondeando a la baja hasta las 5.000 M.O. más cercanas).
- **CATÁSTROFE:** Tu Tesorería queda vacía, salvo por 2D6 x 10.000 monedas de oro que tuviste la sensatez de esconder por si acaso pasaba algo así.

6. PREPARAR EL PRÓXIMO PARTIDO

n la preparación de cara al próximo partido, asegúrate de que tanto tu Valoración de equipo como tu Valoración actual de equipo estén al día.

VALORACIÓN DE EQUIPO (VE): Tal como se describe en la pág. 35, esta se calcula sumando la Valoración actual de todos los jugadores del equipo, más el coste de todo el personal del cuadro técnico y de las Segundas oportunidades que tenga el equipo.

VALORACIÓN ACTUAL DE EQUIPO (VAE): Esta se calcula igual que la anterior, pero se le resta la Valoración actual de cualquier jugador que durante este partido haya sufrido un resultado de Se pierde el próximo partido en la tabla de Lesiones, y por lo tanto no pueda jugar en el siguiente. En cambio, recuerda sumar la Valoración de cualquier jugador que se haya perdido este partido; ya estará recuperado de sus lesiones y podrá jugar en el siguiente.



HABILIDADES

as siguientes páginas describen todas las habilidades y rasgos disponibles. Tanto si son habilidades que ya se tengan de inicio como si se adquieren durante una liga, todos los jugadores tienen cierto grado de acceso a las habilidades de las categorías General, Agilidad, Fuerza y Pase, y muchos de ellos tienen también acceso a la categoría Mutaciones. Los rasgos, por su parte, son más exclusivos, ya que son fruto de la naturaleza del jugador y no de algo que pueda aprenderse.

USO DE HABILIDADES

os jugadores que están En pie y no han perdido su zona de defensa pueden usar habilidades o rasgos en cualquier momento, no sólo durante su propia activación. Los jugadores Tumbados boca arriba o Aturdidos, o que han perdido su zona de defensa por cualquier motivo, no pueden usar habilidades ni rasgos a menos que se indique lo contrario:

- Puedes elegir usar una habilidad o un rasgo que modifique una tirada de dados tras haberla hecho.
- Todos los bonificadores y/o modificadores de habilidades o rasgos pueden combinarse.
- A menos que su descripción indique otra cosa, una habilidad o rasgo puede ser usada por más de un jugador por turno de equipo.
- A menos que su descripción indique otra cosa, cada habilidad individual puede usarse múltiples veces durante cada turno de equipo.
- A menos que una habilidad o rasgo esté señalada con un asterisco (*), su uso no es obligatorio (p.ej., no tienes que usarla si no quieres). En cambio, si está señalada con un asterisco (*) su uso es obligatorio.

1ª D6	aleatoria 2º D6	Agilidad	General	Mutaciones	Pase	Fuerza
-		Atrapar	Agallas	Apariencia asquerosa*	Atento al balón	Abrirse paso
	2	Echarse a un lado	Forcejear	Boca monstruosa	Cañonero	Apartar
1-3	3 10	En pie de un salto	Furia	Brazos adicionales	Dejada	Brazo fuerte
	4	Esprintar	Jugar sucio (+1)	Cola prénsil	Líder	Cabeza dura
	5	Esquivar	Manos seguras	Cuernos	Nervios de acero	Crujir
	6	Furtivo	Patada	Dos cabezas	Partenubes	Defensa
	1	Pies firmes	Perseguir	Garras	Pasar	Golpe mortifero (+
	2	Placaje heroico	Placaje defensivo	Mano grande	Pase a la carrera	Imparable
4-6		Proteger el cuero	Placar	Piel férrea	Pase a lo loco	Liave de brazo
	4	Recepción heroica	Profesional	Piernas muy largas	Pase precipitado	Luchador
	5	Romper defensas	Robar balón	Presencia perturbadora*	Pase seguro	Mantenerse firm
	6	Saltar	Zafarse	Tentáculos	Precisión	Placaje múltiple
ASGOS						
		Colarse	Infectado	Proyectil de vómito		
-	Animosidad	* Chu	tar compañero	Ira descontrolada		Imente estúpido*
			composición* Lanzar compañe			
		char raices*	Mirada hipnótica	a Sier	Siempre hambriento*	
Bol	a con cade	na* E	scurridizo*	Motosierra*		
_	Bombarder	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	Estúpido*	Planear		Solitario (X+)*
		anoide bala* Pogo saltarín			iTronco va!	



HABILIDADES DE AGILIDAD

ATRAPAR

Este jugador puede repetir cualquier chequeo de Agilidad fallido al intentar atrapar el balón.

ECHARSE A UN LADO

Si este jugador es empujado por cualquier motivo, no será movido a una casilla elegida por el entrenador rival. En lugar de eso, tú podrás elegir cualquier casilla desocupada adyacente al jugador, y será empujado a dicha casilla. Si no hay casillas desocupadas adyacentes a este jugador, la habilidad Echarse a un lado no puede ser utilizada.

EN PIE DE UN SALTO

Cuando este jugador está Tumbado boca arriba puede levantarse "gratis" (es decir, sin gastar los tres puntos de Movimiento que le costaría normalmente).

Además, si este jugador está
Tumbado boca arriba al ser activado,
puede intentar ponerse En pie de un
salto y a continuación realizar una acción
de Placaje. Debe hacer un chequeo de
Agilidad con un modificador +1. Si el
chequeo es exitoso, al jugador puede
levantarse gratuitamente y realizar de inmediato la acción de Placaje. En cambio,
si se falla el chequeo el jugador no puede
levantarse y su activación finaliza.

ESPRINTAR

Cuando este jugador realiza cualquier acción que incluye moverse, puede intentar forzar la marcha hasta tres veces, en lugar de las dos habituales.

ESQUIVAR

Una vez por turno de equipo, durante su activación, este jugador puede repetir un chequeo de Agilidad fallido para intentar esquivar.

Además, este jugador puede elegir usar su habilidad Esquivar cuando sea el blanco de una acción de Placaje y se obtenga un resultado de Desequilibrio contra él, tal como se describe en la página 57.

FURTIVO

Cuando este jugador realiza una acción de Falta, no es Expulsado por sacar un doble natural en la tirada de Armadura.

Además, la activación de este jugador no tiene que finalizar una vez que se haya cometido la falta. Si quieres, y si el jugador no ha empleado todo su Movimiento, puede seguir moviéndose tras cometer la falta.

PIES FIRMES

Una vez por turno de equipo, durante la activación de este jugador, este jugador puede repetir la tirada del D6 al intentar forzar la marcha.

PLACAJE HEROICO

Cuando un jugador rival supere el chequeo de Agilidad para esquivar, Saltar o brincar al abandonar una casilla en la que esté Marcado por este jugador, puedes declarar que este jugador usa su habilidad Placaje heroico. En tal caso, el jugador rival deberá restar de inmediato 2 al resultado del chequeo de Agilidad que acaba de hacer. A continuación, el jugador que ha utilizado Placaje heroico se colocará Tumbado boca arriba en la casilla que ha dejado vacante el rival.

Si el jugador rival está siendo Marcado a la vez por varios jugadores con esta habilidad, sólo uno de ellos puede utilizarla.

PROTEGER EL CUERO

Si este jugador es Derribado o Tumbado boca arriba (pero no si se Cae) mientras es el portador del balón, el balón no rebota. En lugar de eso, puedes colocar el balón en una casilla desocupada adyacente a la que ocupe este jugador cuando sea Derribado o Tumbado boca arriba.

RECEPCIÓN HEROICA

Este jugador puede intentar atrapar el balón si cae en una casilla desocupada de su zona de defensa tras haberse desviado o escorado debido a un pase, una patada inicial o una devolución. Esta habilidad no permite al jugador intentar atrapar el balón si este rebota hasta una casilla de su zona de defensa.

Además, este jugador puede aplicar un modificador de +1 a cualquier intento de atrapar un pase preciso si está ocupando la casilla objetivo del pase.

ROMPER DEFENSAS

Durante el turno del equipo rival (pero no durante tu propio turno de equipo), los jugadores rivales Marcados por este jugador no podrán usar la habilidad Defensa.

SALTAR

Durante su movimiento, en lugar de brincar por encima de una única casilla ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, tal como se describe en la pág. 45, un jugador con esta habilidad puede intentar Saltar por encima de cualquier casilla adyacente a él, incluyendo una casilla desocupada u ocupada por un jugador En pie.

Además, este jugador puede reducir en 1, hasta un mínimo de 1, cualquier modificador negativo que se aplique a su chequeo de Agilidad al intentar brincar por encima de un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, o Saltar por encima de una casilla desocupada u ocupada por un jugador En pie.

Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Pogo saltarin.

LAS CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Muchos equipos tienen políticas muy estrictas acerca de las drogas que mejoran el rendimiento (iY que alteran la percepción de la realidad!). En los Lowdown Rats, por ejemplo, cualquier jugador de la plantilla que no consuma regularmente Setas Sombreroloco se arriesga a sufrir una elevada multa.



FURIA

Cada vez que este jugador realice una acción de Placaje (o un placaje durante una acción de Penetración) y empuje a su blanco, está obligado a hacer el movimiento de impulso, si puede. Si ha podido hacer el movimiento de impulso y el blanco sigue En pie tras haber sido empujado, este jugador deberá realizar de inmediato una segunda acción de Placaje contra ese blanco, volviendo a hacer el movimiento de impulso si vuelve a empujarlo.

Si este jugador estaba realizando una acción de Penetración, el segundo placaje le costará una casilla de su Movimiento. Si no le queda Movimiento para realizar el segundo placaje, deberá forzar la marcha para poder pagar la casilla de Movimiento necesaria. En caso de que no pueda forzar la marcha, no podrá realizar el segundo placaje.

Ten en cuenta que si un jugador rival que sea el portador del balón es empujado al interior de tu propia zona de anotación y sigue En pie, anotará un Touchdown y la entrada finalizará. En ese caso, el jugador con Furia no realizará la segunda acción de Placaje.

Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Apartar.

JUGAR SUCIO (+1)

Cuando este jugador comete una acción de Falta, puedes modificar o bien la tirada de Armadura o bien la tirada de Heridas que se haga contra la víctima, en una cantidad igual al número indicado entre paréntesis. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

MANOS SEGURAS

Este jugador puede repetir cualquier intento fallido de recoger el balón. Además, la habilidad Robar balón no puede ser utilizada contra él.

PATADA

Si este jugador es designado como pateador durante una Patada Inicial, puedes elegir reducir a la mitad el resultado del D6 que determina cuántas casillas se desvía el balón, redondeando las fracciones a la baja.

PERSEGUIR

Este jugador puede utilizar Perseguir cuando un jugador adversario al que esté Marcando se mueva voluntariamente saliendo de una casilla de la zona de defensa de este jugador. En tal caso, tira 1D6, suma al resultado el atributo de Movimiento de este jugador y réstale el atributo de Movimiento del jugador rival. Si el resultado final de la tirada es de 6 o más, o si es un "6" natural, este jugador podrá moverse de inmediato a la casilla que ha dejado desocupada el jugador adversario (este jugador no debe hacer ninguna tirada para esquivar al hacer este movimiento especial). En cambio, si el resultado final de la tirada es de 5 o menos, o si es un "1" natural, esta habilidad no tiene ningún efecto.

Un jugador puede utilizar
Perseguir cualquier número de veces
por turno, durante el turno de cualquier
equipo. Si el jugador rival está siendo
Marcado a la vez por varios jugadores
con esta habilidad, sólo uno de ellos
podrá intentar utilizarla.

PLACAJE DEFENSIVO

Cuando un jugador rival activo intente esquivar desde una casilla en la que esté siendo Marcado por uno o más jugadores de tu equipo con esta habilidad, dicho jugador adversario no podrá emplear su habilidad Esquivar.

Además, cuando un jugador rival sea elegido como blanco de una acción de Placaje de este jugador, dicho rival no podrá usar su habilidad Esquivar en caso de que se aplique contra él un resultado de Desequilibrio.

PLACAR

Cuando se aplique un resultado de Ambos jugadores derribados durante una acción de Placaje, este jugador puede elegir ignorarlo y no ser Derribado, tal como se describe en la pág. 57.

PROFESIONAL

Durante su activación, este jugador puede intentar repetir la tirada de un dado. Ese dado puede haberse tirado por sí mismo o como parte de una tirada formada por varios dados o por una reserva de dados, pero no puede ser un dado que forme parte de una tirada de Armadura, de Heridas o de Lesiones. Al intentar usar esta habilidad, tira antes 1D6:

- Con un resultado de 3+, el dado elegido puede repetirse.
- Con un resultado de 1-2, el dado elegido no puede repetirse.

Tras intentar usar esta habilidad, no se puede utilizar ningún otro tipo de repetición en la misma tirada.

ROBAR BALÓN

Cuando este jugador elija al portador del balón como blanco de una acción de Placaje (o de un placaje durante una acción de Penetración), si se obtiene un resultado de Empujón en dicho placaje, el rival deja caer el balón. El balón rebota desde la casilla a la que el rival ha sido empujado, como si le hubieran Derribado.

ZAFARSE

Si este jugador es empujado debido al resultado de un dado de placaje, puedes impedir que el jugador que le ha empujado haga el movimiento de impulso. Aún así, el jugador rival podrá seguir moviéndose si está realizando una acción de Penetración, siempre que le quede Movimiento para ello o pueda forzar la marcha. Zafarse no se puede utilizar cuando este jugador es empujado en cadena, ni contra un jugador con el rasgo Bola y cadena o contra un jugador con la habilidad Imparable que haya realizado el placaje como parte de una acción de Penetración.

MUTACIONES

APARIENCIA ASQUEROSA*

Cuando un jugador rival declare una acción de Placaje (o un placaje durante una acción de Penetración) que tenga como blanco a este jugador, o bien cuando declare cualquier acción especial que tenga como blanco a este jugador, su entrenador deberá antes tirar 1D6, incluso si el jugador con Apariencia asquerosa ha perdido su zona de defensa. Si el resultado de esta tirada es un 1, el jugador rival no podrá realizar la acción declarada y perderá la acción.

BOCA MONSTRUOSA

Este jugador puede repetir cualquier intento fallido de atrapar el balón. Además, la habilidad Robar balón no puede ser utilizada contra este jugador.

BRAZOS ADICIONALES

Este jugador puede aplicar un modificador de +1 a sus tiradas para atrapar o recoger el balón, o al intentar interferir un pase.

COLA PRENSIL

Si un jugador rival activo intenta esquivar, Saltar o brincar a fin de abandonar una casilla en la que esté Marcado por este jugador, dicho jugador rival activo sufrirá un penalizador adicional de -1 a su chequeo de Agilidad.

Si el jugador rival está siendo Marcado a la vez por varios jugadores con esta mutación, sólo uno de ellos podrá utilizarla.

CUERNOS

Cuando este jugador realice una acción de Placaje como parte de una acción de Penetración (pero no durante una acción de Placaje en sí misma), puedes aplicar un modificador de +1 a su atributo Fuerza. Este modificador se aplica antes de contabilizar los apoyos, antes de aplicar otros modificadores de Fuerza y antes de usar otras habilidades o rasgos.

DOS CABEZAS

Este jugador puede aplicar un modificador de +1 a los chequeos de Agilidad para intentar esquivar.

GARRAS

Cuando hagas una tirada de Armadura contra un jugador rival debido a una acción de Placaje realizada por este jugador, y el resultado de la tirada de Armadura sea de 8 o más antes de aplicar modificadores, la tirada romperá la armadura del jugador rival, sea cual sea su atributo Armadura.

MANO GRANDE

Este jugador puede ignorar los modificadores por estar Marcado o por el clima Lluvioso cuando intenta recoger el balón.

PIEL FERREA

La habilidad Garras no puede ser usada al realizar una tirada de Armadura contra este jugador.

PIERNAS MUY LARGAS

Este jugador puede reducir en 1, hasta un mínimo de -1, cualquier modificador negativo que se aplique a su chequeo de Agilidad cuando intente brincar sobre un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido (o cuando intente Saltar sobre una casilla desocupada u ocupada por un jugador En pie, en caso de que este jugador tenga

además la habilidad Saltar). Además, este jugador puede aplicar un modificador de +2 a cualquier intento que lleve a cabo de interferir un pase.

Finalmente, este jugador ignora la habilidad Partenubes.

PRESENCIA PERTURBADORA*

Cuando un jugador rival realice una acción de Pase, una acción de Lanzar compañero, una acción especial de Lanzar bomba, o intente interferir un pase o atrapar el balón, deberá aplicar un modificador de -1 a la tirada por cada jugador de tu equipo que tenga esta habilidad y se encuentre a tres casillas o menos de él, incluso si el jugador con Presencia perturbadora está Tumbado boca arriba, Aturdido o ha perdido su zona de defensa por cualquier motivo.

TENTÁCULOS

Este jugador puede utilizar sus Tentáculos cuándo un jugador rival al que está Marcando trate de abandonar voluntariamente una casilla de su zona de defensa. En tal caso, tira 1D6, sumando al resultado el atributo Fuerza de este jugador y restando el atributo Fuerza del jugador rival. Si el resultado final de la tirada es de 6 o más, o si es un "6" natural, el jugador rival ha sido agarrado firmemente por los tentáculos y su acción finaliza. En cambio, si el resultado final de la tirada es de 5 o menos, o si es un "1" natural, esta habilidad no tiene ningún efecto.

Un jugador puede utilizar
Tentáculos cualquier número de veces
por turno, durante el turno de cualquier
equipo. Si el jugador rival está siendo
Marcado a la vez por varios jugadores
con esta mutación, sólo uno de ellos
podrá intentar utilizarla.



HABILIDADES DE PASE

ATENTO AL BALÓN

Este jugador puede moverse hasta tres casillas (sin importar cuál sea su atributo Movimiento), siguiendo todas las reglas normales de movimiento, cuando el entrenador rival declare que uno de sus jugadores va a realizar una acción de Pase. Este movimiento se lleva a cabo tras medir la distancia de pase y declarar la casilla objetivo, pero antes de que el jugador activo haga el chequeo de Pase. Este movimiento interrumpe la activación del jugador rival que está realizando el pase. Atento al balón puede utilizarse cuando un jugador rival vaya a utilizar la habilidad Pase precipitado, pero en tal caso, si este jugador se Cae al moverse se produce un cambio de turno.

Además, durante cada secuencia de inicio de una entrada, tras el Paso 2 pero antes del Paso 3, un jugador del equipo receptor que tenga esta habilidad y que a la vez se encuentre Desmarcado puede moverse hasta tres casillas (sin importar cuál sea su atributo Movimiento). Esta habilidad no puede utilizarse si se produce una recepción libre debido al desvío de la Patada inicial, y no permite a este jugador cruzar a la mitad del terreno de juego del equipo rival.

CANONERO

Cuando este jugador realice una acción de Pase largo o una acción de Pase bomba larga, puedes aplicar un modificador adicional de +1 al chequeo de Pase.

DEJADA

Cuando este jugador sea el portador del balón y realice una acción de Movimiento o Penetración, puede elegir "dejar el balón". En tal caso, coloca el balón en cualquier casilla que este jugador abandone durante su movimiento. El balón no rebota y no se produce un cambio de turno.

LIDER

Un equipo con uno o más jugadores que tengan esta habilidad gana una Segunda oportunidad adicional, a la que se llama "Segunda oportunidad de Líder". Sólo podrás utilizar esta Segunda oportunidad adicional si tu equipo tiene al menos a un jugador con esta habilidad en el terreno de juego (incluso si está Tumbado boca arriba, Aturdido o ha perdido su zona de defensa). Si todos los jugadores de tu equipo con esta habilidad son retirados del juego antes de poder usar la Segunda oportunidad de Líder, esta se pierde. La Segunda oportunidad de Lider puede emplearse durante la prórroga si no se utilizó durante la segunda parte, pero el equipo no recibirá una nueva Segunda oportunidad de Líder al inicio de la prórroga. La Segunda oportunidad de Líder se trata a todos los efectos como una Segunda oportunidad normal, excepto que no puede perderse debido a un Chef Maestro Halfling.

NERVIOS DE ACERO

Este jugador puede ignorar todos los modificadores por estar siendo Marcado cuando intente realizar una acción de Pase, intente atrapar el balón o intente interferir un pase.

PARTENUBES

Cuando este jugador realice una acción de Pase largo o una acción de Pase bomba larga, puedes elegir hacer que el entrenador rival repita un intento exitoso de interferir el pase.

PASAR

20 1 703

Este jugador puede repetir un chequeo de Pase fallido al realizar una acción de Pase.

PASE A LA CARRERA

Si este jugador realiza una acción de Pase rápido, su activación no tiene por qué finalizar una vez que el pase haya sido resuelto. Tras resolver el pase, si este jugador no ha usado todo su Movimiento podrá seguir moviéndose (si así lo quieres).

PASE A LO LOCO

Cuando este jugador realice una acción de Pase (o una acción especial de Lanzar bomba), la casilla elegida como blanco puede ser cualquier casilla del terreno de juego sin importar la distancia y sin usar la regla de pases. Un Pase a lo loco nunca es preciso: sin importar el resultado que se obtenga en el chequeo de Pase, en el mejor de los casos será un pase impreciso. Es decir, que el chequeo de Pase simplemente determinará si el Pase a lo loco es muy impreciso o es un balón perdido (la tirada puede repetirse de manera normal). Además, un Pase a lo loco no puede interferirse. Esta habilidad no puede utilizarse si el clima del partido es Ventisca.

PASE PRECIPITADO

Si este jugador es el portador del balón y es blanco de una acción de Placaje (o una acción especial otorgada por una habilidad o un rasgo que pueda llevarse a cabo en lugar de una acción de Placaje), puede realizar de inmediato una acción de Pase rápido, interrumpiendo la activación del jugador rival que se disponía a realizar la acción de Placaje (o la acción especial). Esta acción de Pase rápido no puede causar un cambio de turno, pero aparte de eso se le aplican todas las reglas normales de pases de balón. Una vez que la acción de Pase rápido ha sido resuelta, el jugador activo completa su acción de Placaje y el turno de su equipo sigue adelante.

PASE SEGURO

Si este jugador obtiene un resultado de balón perdido al realizar una acción de Pase, no dejará caer el balón (es decir, que el balón no rebotará desde la casilla en la que se encuentre) y no se producirá un cambio de turno. En lugar de eso, este jugador mantendrá la posesión del balón y su activación finalizará.

PRECISIÓN

Cuando este jugador realiza una acción de Pase rápido o una acción de Pase corto, puedes aplicar un modificador adicional de +1 al chequeo de Pase.



HABILIDADES DE FUERZA

ABRIRSE PASO

Una vez durante su activación, tras hacer un chequeo de Agilidad para esquivar, este jugador puede modificar la tirada de dado en +1 si su atributo Fuerza es de 4 o menos, o en +2 si su atributo Fuerza es de 5 o más.

APARTAR

Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (en sí misma o como parte de una acción de Penetración), puede utilizar la habilidad Apartar para impedir que el blanco del placaje utilice a su vez la habilidad Echarse a un lado.

Además, cuando este jugador realice una acción de Placaje (que no sea parte de una acción de Penetración), si el blanco resulta empujado puedes elegir cualquier casilla desocupada adyacente al blanco y empujarlo allí. Si no hay casillas desocupadas adyacentes al blanco, esta habilidad no puede utilizarse.

Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Furia.

BRAZO FUERTE

Este jugador puede aplicar un modificador de +1 a cualquier chequeo de Pase que efectúe al realizar una acción de Lanzar compañero.

Un jugador que no tenga el rasgo Lanzar compañero no puede tener esta habilidad.

CABEZA DURA

Cuando se haga una tirada de Heridas contra este jugador (incluso si está Tumbado boca arriba, Aturdido o ha perdido su zona de defensa), sólo quedará Inconsciente con un resultado de 9, y tratará el resultado de 8 como Aturdido. En cambio, si este jugador tiene además el rasgo Escurridizo, sólo quedará Inconsciente con un resultado de 8, y tratará el resultado de 7 como Aturdido. Los demás resultados de la Tabla de Heridas no se ven afectados por la habilidad Cabeza dura.

CRUJIR

Cuando un jugador rival sea Derribado por este jugador debido a una acción de Placaje (sea o no parte de una acción de Penetración), este jugador puede cometer de inmediato una acción de Falta gratuita contra el jugador al que acaba de derribar. Para poder utilizar esta habilidad, este jugador debe estar En pie tras elegir y aplicar el resultado de los dados de placaje, y además debe ocupar una casilla adyacente al jugador rival derribado. Tras utilizar esta habilidad, este jugador se coloca Tumbado boca arriba y su activación finaliza inmediatamente.

DEFENSA

Este jugador puede ofrecer apoyos tanto ofensivos como defensivos sin importar por cuántos jugadores rivales esté siendo Marcado.

GOLPE MORTIFERO (+1)

Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (sea o no parte de una acción de Penetración) que tiene como resultado que un jugador rival sea Derribado, puedes modificar o bien la tirada de Armadura o bien la tirada de Heridas en una cantidad igual al número indicado entre paréntesis. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

Esta habilidad no puede utilizarse en combinación con los rasgos Apuñalar o Motosierra.

IMPARABLE

Cuando este jugador realiza un Placaje como parte de una acción de Penetración (pero no una acción de Placaje en sí misma), puedes elegir tratar un resultado de Ambos jugadores derribados como un resultado de Empujón.

Además, cuando este jugador realiza una acción de Placaje como parte de una acción de Penetración, el blanco de dicho placaje no puede usar las habilidades Forcejear, Mantenerse firme ni Zafarse.

LLAVE DE BRAZO

Si un jugador rival se Cae por haber fallado su chequeo de Agilidad al intentar esquivar, Saltar o brincar para salir de una casilla en la que está siendo Marcado por este jugador, puedes aplicar un modificador de +1 o bien a la tirada de Armadura o bien a la tirada de Heridas. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión y puede aplicarse incluso si este jugador está ahora Tumbado boca arriba.

Si el jugador rival está siendo Marcado a la vez por varios jugadores con esta habilidad, sólo uno de ellos podrá utilizarla.

LUCHADOR

Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (que no sea parte de una acción de Penetración), puede repetir un único resultado de Ambos jugadores derribados.

MANTENERSE FIRME

Este jugador puede elegir no ser empujado, ya sea como resultado de una acción de Placaje contra él o debido a un empujón en cadena. El uso de esta habilidad no impide a un jugador rival con la habilidad Furia realizar una segunda acción de Placaje contra este jugador, si este jugador sigue En pie tras el primer placaje.

PLACAJE MULTIPLE

Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (que no sea parte de una acción de Penetración), puede elegir efectuar dos acciones de Placaje, cada una de ellas tomando como blanco a un jugador rival distinto al que esté Marcando. No obstante, al hacer esto el atributo Fuerza de este jugador se reduce en 2 durante el resto de esa activación. Ambas acciones de Placaje se efectúan de manera simultánea, lo que quiere decir que se resuelven por completo incluso aunque una de ellas (o las dos) provoque un cambio de turno. A fin de evitar confusiones, las tiradas para cada acción de Placaje deberían mantenerse separadas. Este jugador no puede hacer movimientos de impulso al utilizar esta habilidad.

Ten en cuenta que elegir utilizar esta habilidad significa que este jugador no podrá utilizar la habilidad Furia durante la misma activación.

RASGOS

ANIMAL FEROZ*

Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su zona de defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1D6, aplicando un modificador de +2 a la tirada si has declarado que este jugador realizará una acción de Placaje o Penetración (o una acción especial otorgada por una habilidad o un rasgo que pueda llevarse a cabo en lugar de una acción de Placaje):

- Con un resultado de 1-3, este jugador ataca a sus propios compañeros de equipo:
 - Un compañero de equipo de tu elección, que esté En pie y adyacente a este jugador es inmediatamente Derribado por este jugador. Esto no causa un cambio de turno a menos que el jugador Derribado sea el portador del balón. Tras hacer una tirada de Armadura (y una posterior tirada de Heridas, si procede) contra el jugador Derribado, este jugador puede seguir adelante con su activación y completar la acción que has declarado para él, si ello es posible. Ten en cuenta que, si este jugador tiene alguna habilidad aplicable a la acción, el entrenador del equipo rival puede utilizarla al hacer la tirada de Armadura (o la posterior tirada de Heridas, si procede) contra el jugador Derribado.
 - Si este jugador no tiene a ningún compañero de equipo En pie y adyacente, su activación finaliza de inmediato, y además pierde su zona de defensa hasta que vuelva a ser activado.
- Con un resultado de 4+, este jugador sigue adelante con su activación de manera normal hasta completar la acción que se había declarado.

Ten en cuenta que, si habías declarado que este jugador iba a realizar una acción que sólo puede llevarse a cabo una vez por turno de equipo, pero la activación de este jugador ha finalizado antes de que dicha acción pudiera completarse, la acción se considerará realizada igualmente y ningún otro jugador de tu equipo podrá intentarla durante ese mismo turno de equipo.

ANIMOSIDAD (X)*

Este jugador siente celos y antipatía por ciertos jugadores de su propio equipo, que se indican entre paréntesis tras el nombre de la habilidad en el perfil de este jugador. Esto puede ser definido por posición o por raza. Por ejemplo, un Skaven Thrower en un equipo de Underworld Denizens tiene Animosidad (Underworld Goblin Linemen), lo que significa que siente Animosidad hacia todos los Underworld Goblin Linemen de su equipo. Otro ejemplo: un Skaven Renegade en un equipo Chaos Renegades tiene Animosidad (todo el equipo), lo que significa que siente Animosidad hacia todos los demás jugadores de su equipo.

Cuando este jugador intente realizar una acción de Entregar el balón a un compañero de equipo del tipo indicado por su Animosidad, o intente realizar una acción de Pase y la casilla objetivo esté ocupada por un compañero de equipo del tipo indicado por su Animosidad, existe la posibilidad de que se niegue a hacerlo. Tira 1D6. Con un resultado de 1, el jugador decide repentinamente no realizar la acción, y su activación finaliza de inmediato. La Animosidad no se aplica si el compañero de equipo en cuestión es un Mercenario o un Jugador Estrella.

APUNALAR

En lugar de realizar una acción de Placaje (sea o no parte de una acción de Penetración), este jugador puede realizar una acción especial de "Apuñalar". Para ello, y exactamente igual que se describe en el caso de las acciones de Placaje, elige a un jugador rival En pie como blanco de la acción. No hay límite al número de jugadores con este rasgo que pueden realizar esta acción especial cada turno de equipo.

Para realizar esta acción especial, haz una tirada de Armadura sin modificar contra el blanco:

- Si la Armadura del jugador impactado se rompe, se le coloca Tumbado boca arriba y se hace una tirada de Heridas contra él. Esta tirada de Heridas no puede ser modificada de ninguna forma.
- Si la Armadura del jugador impactado no se rompe, este rasgo no tiene efecto.
- Si Apuñalar se usa como parte de una acción de Penetración,



ARMA SECRETA*

Cuando se termine una entrada en la que este jugador haya tomado parte, incluso si no está sobre el terreno de juego al final de dicha entrada, este jugador será Expulsado como si hubiera cometido una acción de Falta, tal como se describe en la pág. 63.

BOLAY CADENA*

Cuando este jugador es activado, la única acción que puede realizar es la acción especial de "Movimiento de bola y cadena". No hay límite al número de jugadores con Bola y cadena que pueden realizar esta acción especial en cada turno de equipo. Cuando este jugador realiza esta acción especial:

- Coloca la plantilla de devolución sobre él, encarada hacia cualquier zona de anotación o cualquier línea de banda, según prefieras.
- Tira 1D6 y mueve al jugador una casilla en la dirección indicada.
- Este jugador supera automáticamente todos sus chequeos de Agilidad para esquivar, sin importar los modificadores.
- Si este movimiento lleva al jugador fuera del terreno de juego, se arriesga a ser Herido por el público.
- Si este movimiento lleva al jugador a una casilla en la que se encuentra el balón, se considera que este jugador se ha movido hasta allí involuntariamente, por lo cual no podrá intentar recoger el balón, que rebotará desde esa casilla.
- Repite este proceso por cada casilla que se mueva el jugador.

Si este jugador fuera a moverse a una casilla ocupada por un jugador En pie de cualquier equipo, debe realizar una acción de Placaje contra dicho jugador, siguiendo todas las reglas normales al respecto, salvo por las siguientes excepciones:

- Este jugador ignora la habilidad Apariencia asquerosa.
- Si este jugador empuja a otro jugador, debe hacer el movimiento de impulso.

Si este jugador se mueve a una casilla ocupada por un jugador de cualquier equipo Tumbado boca arriba o Aturdido, dicho jugador es empujado de inmediato y se hace una tirada de Armadura contra él (y una posterior tirada de Heridas, si procede)

Este jugador puede forzar la marcha. Declara que el jugador forzará la marcha antes de colocar la plantilla de devolución y tirar 1D6 para determinar la dirección:

- Si fuerza la marcha a una casilla desocupada, muévelo y tira 1D6:
 - Con un resultado de 2+, se mueve sin problemas.
 - Con un resultado de 1 (antes o después de aplicar modificadores), se Cae.
- Si fuerza la marcha a una casilla ocupada por un jugador En pie de cualquier equipo, tira 1D6:
 - Con un resultado de 2+, este jugador realiza una acción de Placaje contra el jugador que ocupa esa casilla, tal como se ha descrito antes.
 - Con un resultado de 1 (antes o después de aplicar modificadores), el jugador que ocupa esa casilla es empujado y entonces este jugador se mueve a la casilla que ha quedado vacante y una vez allí se Cae.

Si este jugador se Cae, es Derribado o es colocado Tumbado boca arriba, se hace de inmediato una tirada de Heridas contra él (no es necesario hacer tirada de Armadura previa), tratando un resultado de Aturdido como un resultado de Inconsciente.

Un jugador con este rasgo no puede tener también las habilidades Apartar, Atento al balón, Furia, Perseguir, Placaje heroico, Placaje múltiple ni Saltar.

BOMBARDERO

Cuando este jugador es activado, si está En pie, puede realizar una acción especial de "Lanzar bomba". Esta acción especial no se considera una acción de Pase ni una acción de Lanzar compañero, así que no impide a otro jugador realizar una de dichas acciones durante ese mismo turno de equipo. Sin embargo, sólo un único jugador con este rasgo podrá realizar esta acción especial en cada turno de equipo.

Una bomba puede ser lanzada, atrapada y el lanzamiento puede interferirse, igual que si fuera un balón, siguiendo las mismas reglas para las acciones de Pase que se describen en la pág. 48, con las siguientes excepciones:

- Un jugador no puede levantarse ni moverse antes de realizar una acción de Lanzar bomba.
- Las bombas no rebotan y pueden acabar en el suelo en una casilla ya ocupada.
 En caso de que un jugador no consiga atrapar una bomba, esta acabará en el suelo en la misma casilla que ocupa ese jugador.
- Si se obtiene un resultado de balón perdido al lanzar una bomba, explotará de inmediato en la casilla ocupada por el jugador que intentaba lanzarla.
- Si una bomba acaba en el suelo en una casilla desocupada o es atrapada por un jugador rival, no se produce un cambio de turno.
- Un jugador puede intentar atrapar una bomba incluso si es el portador del balón.
- Cualquier habilidad que pueda utilizarse al realizar una acción de Pase puede utilizarse también al realizar una acción especial de Lanzar bomba, con la excepción de la habilidad Atento al balón.

Si una bomba es atrapada por un jugador de cualquier equipo, tira 1D6:

- Con un resultado de 4+, la bomba explota inmediatamente, tal como se describe abajo.
- Con un resultado de 1-3, dicho jugador debe volver a lanzar la bomba de inmediato. Este lanzamiento tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego.

En caso de que una bomba abandone el terreno de juego, explota en las gradas sin efecto (a nivel de juego) antes de que los espectadores puedan devolverla.

Cuando una bomba acabe en el suelo, ya sea en una casilla desocupada, ya sea en una casilla ocupada por un jugador que ha fallado al intentar atraparla o en una casilla ocupada por un jugador que esté Tumbado boca arriba o Aturdido, explota de inmediato:

- Si la bomba explota en una casilla ocupada, el jugador que ocupe esa casilla es automáticamente impactado por la explosión.
- Tira 1D6 por cada jugador (de cualquier equipo) que ocupe una casilla adyacente a la casilla en la que ha explotado la bomba:
 - Con un resultado de 4+, el jugador es impactado por la exlosión.
 - Con un resultado de 1-3, el jugador consigue evitar la explosión.
- Los jugadores En pie impactados por la explosión son Derribados.
- Se hace una tirada de Armadura (y una posterior tirada de Heridas, si procede) contra cualquier jugador impactado por la explosión, incluso si el jugador en cuestión ya estaba Tumbado boca arriba o Aturdido.
- Puedes aplicar un modificador de +1 o bien a la tirada de Armadura o bien a la tirada de Heridas. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.



CANIJO*

Este jugador puede aplicar un modificador de +1 a todos sus chequeos de Agilidad para esquivar. Aparte de esto, si un jugador rival esquiva moviéndose a una casilla que está dentro de la zona de defensa de este jugador, no se considerará que este jugador esté Marcando al jugador rival a efectos de calcular los modificadores a su chequeo de Agilidad.

COLARSE

Durante cada secuencia de inicio de una entrada, al final de Paso 2 pero antes del Paso 3, puedes retirar de la zona de Reservas de tu banquillo a 1D3 jugadores con este rasgo y colocarlos en el terreno de juego, lo cual te permitirá tener más de los 11 jugadores habituales. Estos jugadores adicionales no pueden ser colocados en la línea de placajes iniciales ni en una zona lateral.

CHUTAR COMPAÑERO

Una vez por turno de equipo, además de que otro jugador del equipo activo haya realizado una acción de Pase o de Lanzar compañero, un único jugador de ese mismo equipo y que tenga este rasgo puede utilizarlo para realizar una acción especial de "Chutar compañero", chutando a un compañero de equipo que esté En pie, en una casilla adyacente y tenga la habilidad Humanoide bala. Para realizar esta acción especial, sigue las reglas para Lanzar compañero que se describen en la pág. 52.

No obstante, si se obtiene un resultado de balón perdido al resolver la acción, el jugador chutado es automáticamente retirado del juego y se hace una tirada de Heridas contra él, tratando un resultado de Aturdido como un resultado de Inconsciente (en caso de que el jugador que ha realizado esta acción tenga la habilidad Golpe mortifero, el entrenador del equipo rival podrá aplicarla en su tirada de Heridas). Si el jugador chutado era el portador del balón cuando ha sido retirado del juego, el balón rebotará desde la casilla que ocupaba el jugador antes de ser retirado.

DESCOMPOSICIÓN*

Cuando este jugador sufre un resultado de Herido en la tabla de Heridas, se aplica un modificador de +1 a todas las tiradas que se hagan contra él en la tabla de Lesiones.

Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su zona de defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1D6:

Con un resultado de 1, este jugador "echa raíces":

- Un jugador que ha echado raíces no puede moverse de la casilla en la que se encuentra por ningún motivo, ni voluntario ni involuntario, hasta el final de esa entrada, o hasta que sea Derribado o colocado Tumbado boca arriba.

- Un jugador que ha echado raíces puede realizar cualquier acción disponible siempre y cuando pueda hacerlo sin moverse. Por ejemplo, un jugador que ha echado raíces podrá realizar una acción de Pase, pero no podrá moverse antes de lanzar el pase.

 Con un resultado de 2+, este jugador sigue adelante con su activación de manera normal.

> Si antes de que este jugador eche raíces habías declarado que iba a realizar cualquier acción que incluya moverse (Pase, Entregar el balón, Penetración o Falta), podrá completarla si ello es posible. Si no lo es, la acción se considerará realizada de todas formas y ningún otro jugador de tu equipo podrá intentar realizar la misma acción durante ese turno de equipo.



ESCURRIDIZO*

Cuando este jugador hace un chequeo de Agilidad para esquivar, ignora todos los modificadores de -1 por estar siendo Marcado en la casilla a la que se ha movido, a menos que también tenga el rasgo Bombardero, el rasgo Motosierra o el rasgo Planear. Sin embargo, cuando un jugador rival intente interferir una acción de Pase realizada por este jugador, ese rival puede aplicar un modificador de +1 a su chequeo de Agilidad. Por último, los jugadores con este rasgo son más proclives a lesionarse. Para reflejar esto, cuando se haga una tirada de Heridas contra este jugador, tira 2D6 y consulta la tabla de Heridas para Escurridizos, en la pág. 60.

ESTUPIDO*

Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su zona de defensa, tira 1D6 inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla:

- Con un resultado de 1, este jugador olvida lo que estaba haciendo y su activación finaliza inmediatamente. Además, pierde su zona de defensa hasta que vuelva a ser activado.
- Con un resultado de 2+, este jugador continúa con su activación de manera normal y completa la acción que ha declarado.

Ten en cuenta que, si habías declarado que este jugador iba a realizar una acción que sólo puede llevarse a cabo una vez por turno de equipo, pero la activación de este jugador ha finalizado antes de que dicha acción pudiera completarse, la acción se considerará realizada igualmente y ningún otro jugador de tu equipo podrá intentarla durante ese mismo turno de equipo.

HUMANOIDE BALA*

Si este jugador tiene un atributo Fuerza de 3 o menos, puede ser lanzado por un compañero de equipo con la habilidad Lanzar compañero, tal como se describe en la pág. 52.

INFECTADO

Una vez por partido, si un jugador rival con un atributo Fuerza de 4 o menos que no tenga los rasgos Descomposición, Escurridizo ni Regeneración sufre un resultado de 15-16: iMUERTO! en la tabla de Lesiones debido a una acción de Placaje o de Falta realizada por un jugador de tu equipo que tenga Infectado, y si dicho rival no es salvado por un apotecario, puedes elegir usar este rasgo. En tal caso, el jugador rival no muere... isino que resulta contagiado con una plaga virulenta!

Si tu equipo tiene la regla especial Elegidos de Nurgle, puedes colocar de inmediato un nuevo jugador posicional Rotter Lineman de la lista de equipo de Nurgle en la zona de Reservas de tu banquillo (lo cual puede hacer que tu equipo tenga más de 16 jugadores por el resto del partido). Durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido, este nuevo jugador puede ser fichado de forma permanente, exactamente igual que harías si fuera un sustituto que hubiese jugado para tu equipo (ver pág. 72).

IRA DESCONTROLADA*

Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su zona de defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1D6, aplicando un modificador de +2 a la tirada si has declarado que este jugador realizará una acción de Placaje o Penetración (o una acción especial otorgada por una habilidad o un rasgo que pueda llevarse a cabo en lugar de una acción de Placaje):

- Con un resultado de 1-3, este jugador ruge incoherencias diversas a los jugadores que tiene a su alrededor, pero no hace nada más. Su activación finaliza de inmediato.
- Con un resultado de 4+, este jugador sigue adelante con su activación de manera normal y completa la acción que se había declarado.

Ten en cuenta que, si habías declarado que este jugador iba a realizar una acción que sólo puede llevarse a cabo una vez por turno de equipo, pero la activación de este jugador ha finalizado antes de que dicha acción pudiera completarse, la acción se considerará realizada igualmente y ningún otro jugador de tu equipo podrá intentarla durante ese mismo turno de equipo.

LANZAR COMPAÑERO

Si este jugador tiene un atributo Fuerza de 5 o más, puede realizar una acción de Lanzar compañero, tal como se describe en la pág. 52, lo que le permitirá lanzar a un compañero de equipo que tenga el rasgo Humanoide bala.

MIRADA HIPNÓTICA

Durante su activación, este jugador puede realizar una acción especial de "Mirada hipnótica". No hay límite al número de jugadores con este rasgo que pueden realizar esta acción especial cada turno de equipo.

Para realizar esta acción especial, elige a un jugador rival que esté En pie, que no haya perdido su zona de defensa y que esté siendo Marcado por este jugador. A continuación haz un chequeo de Agilidad por este jugador, aplicando a la tirada un modificador de -1 por cada jugador rival (excepto el jugador rival elegido) que esté Marcando a este jugador. Si el chequeo es exitoso, el jugador rival elegido pierde su zona de defensa hasta que vuelva a ser activado.

Este jugador puede moverse antes de realizar la acción especial de Mirada hipnótica, siguiendo todas las reglas normales de movimiento. No obstante, una vez que haya realizado esta acción especial, no podrá seguir moviéndose y su activación finalizará.



MOTOSIERRA*

En lugar de realizar una acción de Placaje (sea o no parte de una acción de Penetración), este jugador puede realizar una acción especial de "Ataque de motosierra". Para ello, y exactamente igual que se describe en el caso de las acciones de Placaje, elige a un jugador En pie como blanco de la acción especial de Ataque de motosierra. No hay límite al número de jugadores con este rasgo que pueden realizar esta acción especial cada turno de equipo.

Para realizar esta acción especial, tira 1D6:

- Con un resultado de 2+, el blanco elegido es impactado por la motosierra.
- Con un resultado de 1, la motosierra se descontrola e impacta al jugador que la está manejando.
- En cualquiera de los dos casos, se hace una tirada de Armadura contra el jugador que haya resultado impactado por la motosierra, sumando un modificador de +3 a la tirada.
- Si la Armadura del jugador impactado se rompe, se le coloca Tumbado boca arriba y se hace una tirada de Heridas contra él. Esta tirada de Heridas no puede ser modificada de ninguna forma.
- Si la Armadura del jugador impactado no se rompe, este rasgo no tiene efecto.

Este jugador sólo puede usar el rasgo Motosierra una vez por turno (es decir, por ejemplo, que no se puede utilizar en combinación con las habilidades Furia o Placaje múltiple), y si se utiliza como parte de una acción de Penetración, este jugador no puede seguir moviéndose tras haber usado la Motosierra.

Si este jugador se Cae o es Derribado, el entrenador rival puede sumar un modificador de +3 a la tirada de Armadura que haga contra él.

Si un jugador rival realiza una acción de Placaje que tome como blanco a este jugador y el resultado de placaje que se aplica es de Atacante derribado o iZASCA!, se suma un modificador de +3 a la tirada de Armadura. Si el resultado de placaje que se aplica es de Ambos jugadores derribados, el modificador de +3 se suma a las dos tiradas de Armadura.

Finalmente, este jugador puede utilizar su rasgo Motosierra al realizar una acción de Falta. En tal caso, se hace igualmente la tirada de 1D6 para determinar a qué jugador se impacta, tal como se ha descrito antes; y, de nuevo, se sumará un modificador de +3 a la tirada de Armadura que se haga contra el jugador impactado por la Motosierra.

PLANEAR

Si este jugador es lanzado por un compañero de equipo, tal como se describe en la pág. 52, no se escora de manera normal antes de aterrizar. En lugar de eso, coloca la plantilla de devolución sobre el jugador, encarada hacia cualquier zona de anotación o cualquier línea de banda, según prefieras. A continuación mueve al jugador 1D3 casillas en una dirección determinada tirando 1D6 y consultando la plantilla de devolución.

POGO SALTARÍN

Durante su movimiento, en lugar de brincar sobre una única casilla ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido (tal como se describe en la pág. 45), este jugador podrá elegir Saltar sobre cualquier casilla de su elección que esté adyacente a él, incluyendo casillas desocupadas u ocupadas por jugadores En pie. Además, cuando este jugador haga un chequeo de Agilidad para brincar sobre un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, o para Saltar sobre una casilla desocupada u ocupada por un jugador En pie, puede ignorar todos los modificadores negativos que se aplicarían normalmente por estar siendo Marcado en la casilla desde la que ha saltado o brincado, y/o por estar siendo Marcado en la casilla a la que ha saltado o brincado.

Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Saltar.

PROYECTIL DE VÓMITO

En lugar de realizar una acción de Placaje (sea o no parte de una acción de Penetración), este jugador puede realizar una acción especial de "Proyectil de vómito". Exactamente igual que se describe en el caso de las acciones de Placaje, elige a un jugador rival En pie como blanco de la acción. No hay límite al número de jugadores con este rasgo que pueden realizar esta acción especial cada turno de equipo.

Para realizar esta acción especial, tira 1D6:

- Con un resultado de 2+, este jugador regurgita un chorro de bilis ácida que impacta al blanco elegido.
- Con un resultado de 1, este jugador eructa y queda cubierto con su propia bilis ácida (se impacta a sí mismo).
- En cualquier caso, se hace una tirada de Armadura contra el jugador impactado por el Proyectil de vómito. Esta tirada de Armadura no puede modificarse de ningún modo.
- Si la Armadura del jugador impactado se rompe, se le coloca Tumbado boca arriba y se hace una tirada de Heridas contra él. Esta tirada de Heridas no puede ser modificada de ninguna forma.
- Si la Armadura del jugador impactado no se rompe, este rasgo no tiene efecto.

Un jugador sólo puede realizar esta acción especial una vez por turno (así, por ejemplo, Proyectil de vómito no puede ser utilizado en combinación con las habilidades Furia o Placaje múltiple).

REALMENTE ESTÚPIDO*

Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su zona de defensa, tira 1D6 inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, aplicando un modificador de +2 a la tirada si este jugador se encuentra adyacente a uno o más compañeros de equipo que estén En pie y no tengan este rasgo:

- Con un resultado de 1-3, este jugador olvida lo que estaba haciendo y su activación finaliza inmediatamente. Además, este jugador pierde su zona de defensa hasta que vuelva a ser activado.
- Con un resultado de 4+, este jugador continúa con su activación de manera normal y completa la acción que ha declarado.

Ten en cuenta que, si habías declarado que este jugador iba a realizar una acción que sólo puede llevarse a cabo una vez por turno de equipo, pero la activación de este jugador ha finalizado antes de que dicha acción pudiera completarse, la acción se considerará realizada igualmente y ningún otro jugador de tu equipo podrá intentarla durante ese mismo turno de equipo.

REGENERACIÓN

Tras hacer una tirada de Lesiones contra este jugador, tira 1D6. Con un resultado de 4+, la tirada de Lesiones se descarta sin efecto y el jugador es colocado en la zona de Reservas en lugar de en la zona de Lesionados de su banquillo. En cambio, de 1 a 3 el resultado de la tirada de Lesiones se aplica de manera normal.

SIEMPRE HAMBRIENTO*

Si este jugador quiere realizar una acción de Lanzar compañero, tira 1D6 tras haber terminado de moverlo, pero antes de que lance a su compañero. Con un resultado de 2+, sigue adelante con el lanzamiento de manera normal. Con un resultado de 1, en cambio, este jugador intentará comerse a su compañero. En este caso, tira de nuevo 1D6:

- Con un resultado de 1, el compañero de equipo es devorado y es inmediatamente eliminado de la Hoja de plantilla.
 Ningún apotecario podrá salvarlo y tampoco podrá utilizarse el rasgo Regeneración para ello. Si el compañero de equipo era el portador del balón, el balón rebotará desde la casilla que ocupa este jugador.
- Con un resultado de 2+, el compañero de equipo logra liberarse y la acción de Lanzar compañero se trata automáticamente como un resultado de pifia, tal como se describe en la pág. 53.

SIN MANOS*

Este jugador es incapaz de hacerse con la posesión del balón. No podrá intentar recogerlo, atraparlo, ni interferir un pase. Cualquier intento de hacer alguna de estas cosas faracasará automáticamente, haciendo que el balón rebote. En caso de que este jugador se mueva voluntariamente a la casilla en la que esté el balón, no podrá intentar recogerlo, lo que significa que el balón rebotará y tendrá lugar un cambio de turno como si este jugador hubiera fallado al intentar recoger el balón.

SOLITARIO (X+)*

Si este jugador quiere usar una Segunda oportunidad, tira 1D6. Si el resultado es igual o mayor que el número que aparece entre paréntesis junto al nombre de este rasgo, este jugador puede usar la Segunda oportunidad de manera normal. En caso contrario, el resultado original de la tirada que se quería repetir se mantiene, sin poder repetirse, pero la Segunda oportunidad se gasta igualmente como si se hubiera utilizado.

ITRONCO VA!

Si este jugador tiene un atributo Movimiento de 2 o menos, aplica un modificador de +1 a la tirada para intentar levantarse (tal como se describe en la pág. 44) por cada compañero de equipo Desmarcado y En pie que esté adyacente a él. Un resultado natural de 1 en esta tirada siempre es un fallo, sin importar cuántos compañeros de equipo le estén prestando ayuda.



* EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA *





INCENTIVOS

os equipos de Blood Bowl siempre tratan de conseguir alguna ventaja, sea justa o no. Los entrenadores pagan a toda clase de individuos turbios para que les ayuden desde la línea de banda o desde el propio campo. Durante la secuencia previa a un partido de liga, los entrenadores pueden adquirir incentivos pagando dinero en efectivo, oro de su Tesorería o ambas cosas. Al crear un equipo para un partido de exhibición, se pueden adquirir incentivos con parte de su presupuesto.

INCENTIVOS EN PARTIDOS DE LIGA

al como se describe en la pág. 35, durante la secuencia previa a un partido de liga, cada equipo puede gastar monedas de oro de su Tesorería, del dinero en efectivo (ver pág. 38) o de ambos sitios, para adquirir los incentivos disponibles, que luego se anotan en el Registro de partidos.

INCENTIVOS EN PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

I crear un equipo para partidos de exhibición, puedes gastar en incentivos tanto (o tan poco) como quieras de tu presupuesto, siempre que tu equipo contenga el mínimo de 11 jugadores, sin contar Jugadores Estrella. Si estás creando un equipo para partidos de exhibición que va a tomar parte en un evento o un torneo, presta mucha atención al conjunto de reglas creado por los organizadores, pues es habitual que haya incentivos que no estén permitidos, o que los organizadores hayan creado incentivos especiales propios.

Si dos entrenadores están creando equipos para jugar un partido de exhibición entre ellos, antes que nada deberían dedicar unos minutos a discutir los incentivos. Es importante decidir si hay incentivos que deberían incluirse sí o sí, y si hay otros que sería mejor dejar de lado.

INCENTIVOS COMUNES

o que sigue es una lista de incentivos comunes.

Además de estos, la mayoría de equipos tienen acceso
a algunos incentivos propios y únicos, y se pueden hallar nuevos incentivos en diversos suplementos de
Blood Bowl:

- 0-4 Animadoras temporales 20.000 M.O. cada una.
- 0-3 Ayudantes a tiempo parcial 20.000 M.O. cada uno.
- 0-1 Cambiaclimas 30,000 M.O.
- 0-2 Barriles de Bloodweiser 50.000 M.O. cada uno.
- 0-5 Jugadas especiales 100.000 M.O. cada una.
- 0-8 Entrenamientos adicionales 100,000 M.O. cada uno.
- 0-3 Sobornos 100.000 M.O. cada uno (50.000 M.O. 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. (sólo disponible para equipos con la regla especial 'Selectiva de Sylvania").
- 0-1 Médico de la peste 100.000 M.O. (sólo disponible para equipos con la regla especial "Elegidos de Nurgle").
- 0-1 Novatos embravecidos 100.000 M.O. (sólo disponible para equipos con la regla especial "Linemen prescindibles").
- 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.
- 0-2 Jugadores Estrella precio variable.
- 0-2 Miembros del cuadro técnico famosos (o infames)
 precio variable.
- 0-1 Mago precio variable.
- 0-1 Árbitro poco imparcial precio variable.



0-4 ANIMADORAS TEMPORALES

20.000 M.O. CADA UNA, PARA CUALQUIER EQUIPO

La farándula deportiva no es un trabajo demasiado estable, y siempre hay jóvenes con talento y ganas de darse a conocer reforzando a una escuadra de animadoras durante un partido. Además de contratar animadoras como personal de cuadro técnico permanente, todo equipo puede adquirir Animadoras temporales como incentivo. Cada una que se adquiera cuenta durante ese partido como una animadora más del equipo, hasta un máximo total de 16.

Al finalizar el partido, las Animadoras temporales abandonan el equipo.

0-3 AYUDANTES A TIEMPO PARCIAL 20.000 M.O. CADA UNO, PARA CUALQUIER EQUIPO

Todo el mundo es experto en algo, y por un poco de oro muchos se muestran encantados de impartir su sabiduría. Además de contratar ayudantes del entrenador como personal de cuadro técnico permanente, todo equipo puede adquirir Ayudantes a tiempo parcial como incentivo. Cada uno que se adquiera cuenta durante ese partido como un ayudante del entrenador más del equipo, hasta un máximo total de 9.

Al finalizar el partido, los Ayudantes a tiempo parcial abandonan el equipo.

0-1 CAMBIACLIMAS

30.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO

Muchos propietarios de estadios tienen contratado un Cambiaclimas, un hechicero al que pagan sumas jugosas por lanzar hechizos de control de los elementos con los que mantener a los espectadores secos y felices. Ese control climático no suele extenderse al campo de juego, a menos que un entrenador quiera pagar por tal servicio. Un Cambiaclimas no se considera un incentivo de Mago, es decir que se puede adquirir a la vez tanto un Cambiaclimas como algún tipo de Mago.

Puedes usar un Cambiaclimas una sola vez por partido, al inicio de cualquier turno de tu equipo antes de activar ningún jugador. Tira en la tabla de Clima aplicando un modificador positivo o negativo de 1 o 2, o ninguno, a tu elección. El efecto resultante se aplica de inmediato y dura hasta el final del siguiente turno del equipo rival, reemplazando las actuales condiciones climáticas. Al final del siguiente turno del equipo rival o al final de la entrada (lo que suceda antes), las condiciones climáticas que fueron reemplazadas por el Cambiaclimas regresan.

0-2 BARRILES DE BLOODWEISER

50.000 M.O. CADA UNO, PARA CUALQUIER EQUIPO

Nada dice "iDespiértate y ponte otra vez a jugar!" como una pinta helada de cerveza Bloodweiser servida directamente del barril. Probablemente haya alguna regla oficial respecto a beber durante los partidos, pero nadie tiene claro si es obligatorio o está prohibido, así que, ¿qué importa? Por cada barril de Bloodweiser que adquieras, puedes sumar 1 a todas las tiradas de dado que hagas durante este partido para determinar si tus jugadores Inconscientes se recuperan. Los Barriles de Bloodweiser benefician a todos los jugadores del equipo, incluyendo sustitutos, Jugadores Estrella y mercenarios.

0-5 JUGADAS ESPECIALES

100.000 M.O. CADA UNA, PARA CUALQUIER EQUIPO

Cada incentivo de Jugada especial que adquieras te proporciona una carta de Jugada especial que usar en este partido. Las cartas se roban de uno o varios mazos de Jugada especial durante el paso de Incentivos de la secuencia previa al partido:

- Cada incentivo de Jugada especial adquirido te permite robar cartas de un único mazo.
- El mazo del que se roban cartas se determina tirando 1D6 y consultando la tabla de abajo.
- Por cada incentivo de Jugada especial adquirido, tira una vez en la tabla.
- No hay límite al número de cartas que pueden robarse de cada mazo, pero si en la segunda tirada o en alguna tirada subsiguiente sale un resultado repetido, puedes repetir dicha tirada, si quieres. En tal caso, debes quedarte con el segundo resultado obtenido.

CARTAS DE JUGADA ESPECIAL

1D6 MAZO

- 1 Random Events
- 2 Dirty Tricks
- 3 Magical Memorabilia
- 4 Heroic Feats
- 5 Benefits of Training
- 6 Miscellaneous Mayhem

ELEGIR CARTAS: Tras tirar el dado, se baraja el mazo obtenido y se roban dos cartas de la parte superior del mismo. Entonces puedes leer ambas cartas, y debes quedarte con la que prefieras, descartando la otra.

0-8 ENTRENAMIENTOS ADICIONALES

100.000 M.O. CADA UNO, PARA CUALQUIER EQUIPO

Conseguir que todos los jugadores aparezcan en el estadio el día de partido ya es bastante complicado, pero si el entrenador está dispuesto a soltar algo de dinero puede que incluso logre incentivarlos para que acudan a una sesión adicional de entrenamiento antes de jugar. Cada sesión de Entrenamiento adicional otorga al equipo una Segunda oportunidad adicional para cada parte de este partido.

0-3 SOBORNOS

100.000 M.O. CADA UNO (50.000 M.O. PARA EQUIPOS CON LA REGLA ESPECIAL "SOBORNOS Y CORRUPCIÓN"), PARA CUALQUIER EQUIPO

Cuando pillan a un jugador saltándose las reglas, una bolsa de oro puede ser sorprendentemente eficaz a la hora de calmar a un árbitro enfurecido. Se puede usar un único Soborno cuando un jugador es Expulsado por cometer una Falta o por tener el rasgo de Arma secreta. Para utilizar el Soborno, tira 1D6. Con un resultado de 2-6 funciona, y el jugador no es Expulsado (con lo cual no hay cambio de turno). Sin embargo, con un resultado de 1 el Soborno se malgasta y la decisión del árbitro se mantiene. Cada Soborno puede ser utilizado una sola vez durante el partido.

Se puede utilizar un único Soborno tras hacer un intento de protestar al árbitro, salvo que la tirada de protestar al árbitro haya sido un 1 y el entrenador haya resultado Expulsado tal como se describe en la pág. 63, en cuyo caso el árbitro está más enfurecido de lo que el oro puede calmar, y no se puede usar un Soborno esa vez.

0-2 APOTECARIOS ERRANTES

100.000 M.O. CADA UNO, PARA CUALQUIER EQUIPO QUE PUEDA TENER UN APOTECARIO

Cualquier equipo que normalmente pueda contratar un apotecario podrá alquilar los servicios de uno o dos Apotecarios errantes para un partido concreto. A menudo estos apotecarios son matasanos locales que echan una mano para recuperar el precio de la entrada que han pagado. Otros son "expertos" de veracidad cuestionable, que tratan de demostrar la validez de sus poco ortodoxos métodos. Los Apotecarios errantes siguen las mismas reglas que un apotecario normal (descritas en la pág. 62), excepto que, a diferencia de un apotecario normal, los Apotecarios errantes pueden intentar remendar a los jugadores sustitutos o mercenarios que incluya el equipo, aunque no a los Jugadores Estrella.

O-1 AYUDANTE DE LA MORGUE

100.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "SELECTIVA DE SYLVANIA"

Los Nigromantes siempre están buscando a quien les eche una mano con su trabajo, y los empleados de la morgue local suelen estar ansiosos por sacarse un sobresueldo. Un Ayudante de la morgue es un maestro de la aguja de coser, la reconstrucción ósea, el embalsamado y demás métodos macabros para devolver al campo a los jugadores que han quedado hechos trizas. Un Ayudante de la morgue se puede utilizar una vez por partido para repetir una tirada de Regeneración fallida de algún jugador del equipo, incluyendo sustitutos pero no mercenarios ni Jugadores Estrella.

0-1 MÉDICO DE LA PESTE 100.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA

REGLA ESPECIAL "ELEGIDOS DE NURGLE"

Los Médicos de la peste son expertos en el cuidado de las

Los Médicos de la peste son expertos en el cuidado de las virulentas plagas y aflicciones que infectan a los equipos dedicados a Nurgle. Una vez por partido, se puede usar un Médico de la peste para repetir una tirada de Regeneración fallida de un jugador del equipo. Como alternativa, una vez por partido se puede usar al Médico de la peste del mismo modo que un apotecario cuando algún jugador del equipo quede Inconsciente (ver pág. 62). Un Médico de la peste puede ayudar a todos los jugadores del equipo, incluyendo sustitutos pero no mercenarios ni Jugadores Estrella.

0-1 NOVATOS EMBRAVECIDOS

100.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO CON LA REGLA ESPECIAL "LINEMEN PRESCINDIBLES"

Antes del partido, el entrenador se pasea por los exteriores del estadio lanzando calderilla a la multitud de fans, mientras les dice que han sido fichados y que ese partido puede ser el inicio de su gloriosa carrera en el Blood Bowl. Sin importar cuántos jugadores haya disponibles en la plantilla, y además de cualquier sustituto que se reciba gratuitamente a fin de compensar la falta de jugadores para este partido, el equipo gana 2D3+1 sustitutos adicionales. Estos ilusionados aspirantes pueden hacer que el número de jugadores en la Hoja de plantilla aumente temporalmente por encima de 16. En todos los demás aspectos son sustitutos normales, y a menos que sean fichados de forma permanente en la secuencia posterior al partido, serán mandados de vuelta



0-1 CHEF MAESTRO HALFLING

300.000 M.O. (100.000 M.O. PARA EQUIPOS CON LA REGLA ESPECIAL "COPA DEDAL HALFLING"), PARA CUALOUIER EQUIPO

El séquito de muchos equipos incluye varios chefs de talla mundial que se afanan en preparar suculentos banquetes en la media parte y al final del partido. Los deliciosos aromas que emanan del banquillo suelen distraer a los jugadores rivales a la vez que motivan a los tuyos. Tanto al empezar la primera parte como al empezar la segunda parte, tras el Paso 2 pero antes del Paso 3 de la secuencia de inicio de la entrada, tira 3D6. Por cada dado que saque un 4+, tu equipo está tan motivado que gana una Segunda oportunidad adicional para esa parte. Además, el equipo rival está tan distraído que por cada resultado de 4+ pierde una de sus Segundas oportunidades para esa parte.



Por cada jugador que disfruta de la seguridad de estar bajo contrato en un equipo, hay docenas de jugadores autónomos que en cada partido defienden unos colores diferentes a cambio de oro contante y sonante. Puedes alquilar mercenarios para que jueguen en tu equipo durante un solo partido, eligiéndolos de tu lista de equipo y pagando por cada uno de ellos 30.000 M.O. más de lo que suele costar un jugador de ese tipo. Por ejemplo, un Human Lineman mercenario costaría 80.000 M.O. en lugar de las 50.000 M.O. habituales. Los límites normales al número de jugadores permitidos en un equipo y en cada posición se aplican a los mercenarios; no obstante, 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 mercenarios.

Todos los mercenarios tienen el rasgo de Solitario (4+) pues no están acostumbrados a jugar con el resto del equipo. Además, se puede otorgar a un mercenario una habilidad primaria adicional elegida entre aquellas disponibles para un jugador de su posición, pagando un coste adicional de 50.000 M.O. al alquilar sus servicios. Por ejemplo, costaría 130.000 M.O. contratar para un partido a un Human Lineman mercenario con la habilidad Placaje defensivo. Los mercenarios no ganan PE ni pueden recibir galardones de MJP. A diferencia de lo que ocurre con los sustitutos, no se puede fichar de forma permanente a un mercenario durante la secuencia posterior al partido.



O-2 JUGADORES ESTRELLA PRECIO VARIABLE, PARA VARIOS EQUIPOS

Los Jugadores Estrella son los verdaderos héroes de los campos de Blood Bowl, los jugadoresmás versátiles y talentosos que jamás ha visto este deporte. Operan como agentes libres, jugando en partidos ocasionales para los equipos por los que sientan cierta afinidad y que puedan permitirse pagar sus elevados honorarios, y luego siguen su camino. Un equipo puede alquilar los servicios de hasta dos Jugadores Estrella que estén dispuestos a jugar en sus filas. A menos que el Comisario de Liga diga lo contrario, los resultados de la tabla de Lesiones que se obtengan contra un Jugador Estrella se ignoran tras el partido. Se asume que los Jugadores Estrella pueden permitirse todos los hechizos de resurrección que necesiten.

Los Jugadores Estrella no pueden hacer aumentar el número de jugadores de un equipo por encima de 16; no obstante, 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 Estrella.

Es posible que los dos equipos enfrentados contraten al mismo Jugador Estrella, en cuyo caso:

- Si esto ocurre durante un partido de liga, ninguno de los equipos puede desplegar al Jugador Estrella, pero éste se queda con todo lo que han pagado ambos equipos por él.
- Si esto ocurre durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden desplegar al Jugador Estrella; iuno de ellos claramente ha contratado a un imitador!

Los Jugadores Estrella no ganan PE ni pueden recibir galardones de MJP. Los Jugadores Estrella no pueden obtener mejoras.

0-2 MIEMBROS DEL CUADRO TÉCNICO FAMOSOS (O INFAMES)

PRECIO VARIABLE, PARA VARIOS EQUIPOS

Aunque la mayoría de estrellas del Blood Bowl son los jugadores (y algún que otro árbitro), también hay profesionales del cuadro técnico bastante conocidos, y muchos de ellos se dedican a aportar su experiencia de banquillo a cualquier equipo que cubra sus tarifas. Los Miembros del cuadro técnico famosos (o infames) se pueden adquirir durante la secuencia previa al partido, pagando el coste indicado. Puedes adquirir hasta dos de ellos.

Es posible que los dos equipos enfrentados contraten a un mismo Miembro del cuadro técnico famoso (o infame), como por ejemplo a Josef Bugman, en cuyo caso:

- Si esto ocurre durante un partido de liga, ninguno de los equipos puede usar al Miembro del cuadro técnico famoso (o infame), pero éste se queda con todo lo que han pagado ambos equipos por él.
- Si esto ocurre durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden usar al Miembro del cuadro técnico famoso (o infame); iuno de ellos claramente ha contratado a un imitador!

Hay demasiados Miembros del cuadro técnico famosos (o infames) como para listarlos aquí, y la mayoría sólo trabajan para ciertos equipos. Encontrarás a más de ellos en diversos suplementos de Blood Bowl.



0-1 MIEMBRO DEL CUADRO TÉCNICO FAMOSO (O INFAME): JOSEF BUGMAN

100.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO

El nombre de Josef Bugman es sinónimo de Blood Bowl. Gracias a sus numerosos acuerdos de patrocinio por todo el Viejo Mundo, se pueden hallar reservas de XXXXXX de Bugman en la mayoría de estadios de este deporte. Ese adictivo líquido ámbar garantiza que el público empezará a montar un buen nivel de jaleo desde mucho antes de que se chute la patada inicial. Cuando Bugman acude personalmente a un partido, es todo un espectáculo. Al entrar en el estadio, es recibido por los vítores de la multitud. A su paso, animadoras dwarves bailan entre el público mientras se disparan cañones de cerveza, y el Dirigible de Bugman sobrevuela la escena soltando botellas de birra hacia las manos alzadas de los espectadores.

No obstante, este robusto cervecero no se limita a ser un mero espectador, pues es propietario y entrenador de numerosos equipos. A pesar de todas sus bravuconadas, es un buen entrenador que sabe interpretar el fluir del juego; el problema surge cuando las cosas no le van bien a su equipo, o cuando se emborracha demasiado, o se da alguna combinación de ambas cosas, y entra al campo dando tumbos porque ha decidido ocuparse personalmente del asunto....

XXXXXX DE BUGMAN

Bugman proporciona a los jugadores de su equipo una amplia reserva de XXXXXX de Bugman, la mejor cerveza Dwarf, conocida por sus propiedades restablecedoras. Al tirar para ver si los jugadores Inconscientes se recuperan, puedes repetir los resultados de 1.

ANSIOSO POR JUGAR

Si el equipo de Bugman no es capaz de desplegar 11 jugadores al inicio de una entrada, iBugman puede decidir participar personalmente en el partido! Puedes elegir desplegarlo como parte de tu equipo. Si lo haces, contará como un jugador más del equipo mientras dure la entrada. Cuando la entrada termine, Bugman será Expulsado y ya no tendrá más efectos en el partido (o sea, que no podrá volver a usarse en una entrada posterior). Aunque Bugman sea Expulsado de un partido, su cerveza XXXXXXX no se perderá, ipues los jugadores se negarán a dejar que nadie se la lleve!

Bugman tiene el siguiente perfil:

IALA	ru	AG	LO	An		
5	3	3+	6+	9+		
Cabeza dura, Forcejear,						
Plac	aje de	fensiv	0,			
Solit	ario (5+)				
	5 Cabo	5 3 Cabeza du Placaje de	5 3 3+ Cabeza dura, Fo	5 3 3+ 6+ Cabeza dura, Forcejea Placaje defensivo,		

O-1 INCENTIVO DE MAGO PRECIO VARIABLE, PARA VARIOS EQUIPOS

Los Magos de los Colegios Arcanos no tienen problemas en encontrar trabajo en las muchas cadenas de Cabalvisión, pues hacen falta enormes cantidades de energía mágica para capturar la acción y proyectarla globalmente a las bolas de cristal y espejos mágicos de los suscriptores de todo el mundo. Por consiguiente, siempre hay Magos acreditados presentes en cualquier encuentro, y suelen estar encantados de ganar una buena cantidad de oro de cualquier equipo que desee contratar su ayuda.

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

Algunos Magos son personajes con nombre propio, pero la mayoría no. Al igual que ocurre con los Jugadores Estrella, es posible que los dos equipos enfrentados contraten al mismo Mago con nombre propio, en cuyo caso:

- Si esto ocurre durante un partido de liga, ninguno de los equipos puede usar al Mago con nombre propio, pero éste se queda con todo lo que han pagado ambos por él.
- Si esto ocurre durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden usar al Mago con nombre propio; iuno de ellos claramente ha contratado a un imitador!

Si el incentivo de Mago no tiene nombre propio, no hay restricciones respecto a que ambos equipos contraten al mismo tipo de Mago.

Hay demasiados tipos de Mago como para listarlos aquí, y la mayoría sólo trabajan para ciertos equipos. Encontrarás a más de ellos en diversos suplementos de Blood Bowl. El que aquí se detalla está disponible para cualquier equipo.

0-1 INCENTIVO DE MAGO: MAGO DEPORTIVO DE ALQUILER 150.000 M.O., PARA CUALQUIER EQUIPO

Los hechizos de un Mago deportivo de alquiler han sido elegidos cuidadosamente para asombrar y entretener a los aficionados en igual medida. Es tan común verle lanzar una espectacular bola de fuego sobre el campo como verle convertir a un jugador rival en rana. Los jugadores convertidos en rana pueden ser revertidos a su estado normal sin mucha complicación (isi alguien se acuerda de hacerlo, claro está!), y sin más consecuencias a largo plazo que un deseo inexplicable de sentarse sobre un tocón y comer moscas.

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

BOLA DE FUEGO

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquiera de los turnos del equipo rival, antes de que ningún jugador sea activado, o bien inmediatamente después de que termine un turno del equipo rival. Elige una casilla del campo y tira 1D6 por cada jugador En pie (sea del equipo que sea) que ocupe la casilla objetivo o cualquier casilla adyacente:

- Con un 4+, el jugador ha sido alcanzado por la Bola de fuego.
- Con un 1-3, el jugador logra esquivar la explosión.

Los jugadores En pie que sean alcanzados por la Bola de fuego son Derribados. Cuando un jugador es Derribado por una Bola de fuego, puedes aplicar un modificador de +1 o bien a la tirada de Armadura o bien a la tirada de Heridas. Puedes decidir aplicar el modificador tras hacer la tirada.

IZAP!

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquiera de los turnos del equipo rival, antes de que ningún jugador sea activado, o bien inmediatamente después de que termine un turno del equipo rival. Elige un jugador del equipo rival y tira 1D6:

- Si el resultado es igual o superior al atributo Fuerza del jugador, o es un 6 natural, el jugador se convierte en rana durante el resto de esa entrada, tras lo cual su entrenador le procurará asistencia mágica de emergencia para devolverle a su forma anterior.
- Si la tirada es inferior al atributo Fuerza del jugador, al jugador le salen varias verrugas, pero el hechizo no surte más efecto.

Si el portador del balón es transformado en rana, el balón se le cae y rebota. Si hay que hacer una tirada de Lesiones contra la rana, no hagas la tirada: en lugar de eso, la rana obtiene automáticamente un resultado de Magullado, en cuyo caso se perderá el resto del partido y no podrá usarse un apotecario para remendarla. Al final del partido, el jugador recobrará su forma normal sin efectos negativos.

La rana tiene el siguiente perfil:

	MV	FU	AG	PS	AR
Rana	5	1	2+		5+
Habilidades y rasgos	s Canija, Escurridiza, Esquivar,				ır,
	Piern	as muy	largas,	Saltar,	Sin manos

CIAL

PRECIO VARIABLE, PARA VARIOS EQUIPOS

Algunos árbitros se vuelven famosos por derecho propio, a veces debido a su aplicación igualitaria de las reglas, pero más habitualmente debido a su corrupción descarada o sus arrebatos violentos. Muchos equipos tienen la costumbre de sobornar árbitros, pero no hay nada mejor que empezar un partido sabiendo que, no es que tengas al árbitro untado, isino que prácticamente es parte de tu equipo!

Los Árbitros poco imparciales se pueden adquirir durante la secuencia previa al partido pagando el coste listado. Dado que los partidos de Blood Bowl suelen ser oficiados por un equipo arbitral y no por un solo individuo, los dos equipos enfrentados pueden adquirir Árbitros poco imparciales. Un Árbitro poco imparcial se adquiere para que te dé un trato de favor durante el partido.

En general, el Árbitro poco imparcial vigilará que ambos equipos cumplan las reglas, es decir que seguirá todas las reglas normales de los árbitros que se explican en la pág. 63. En lo que se diferencia de un árbitro normal es en que será mucho más estricto en el escrutinio del equipo rival o más indulgente con el equipo que le ha untado. La forma concreta en que eso se manifiesta figura en la descripción de cada Árbitro poco imparcial.

La mayoría de Árbitros poco imparciales tienen nombre propio, aunque algunos no. Al igual que ocurre con los Jugadores Estrella, es posible que ambos equipos enfrentados contraten al mismo Árbitro poco imparcial con nombre propio, en cuyo caso:

- Si esto ocurre durante un partido de liga, ninguno de los equipos puede usar al Árbitro poco imparcial con nombre propio, pero éste se queda con todo lo que han pagado ambos por él.
- Si esto ocurre durante un partido de exhibición, ambos equipos pueden usar al Árbitro poco imparcial con nombre propio; isimplemente, el árbitro será igual de estricto con ambos bandos!

Hay demasiados Árbitros poco imparciales como para listarlos aquí, y la mayoría sólo aceptan tratos con ciertos equipos. Encontrarás a más de ellos en diversos suplementos de Blood Bowl. El que aquí se detalla está disponible para cualquier equipo. El que aquí se detalla está disponible para cualquier equipo.

O-1 ÁRBITRO POCO IMPARCIAL 120.000 M.O. (80.000 M.O. PARA EQUIPOS CON LA REGLA ESPECIAL "SOBORNOS Y CORRUPCIÓN"), PARA CUALQUIER EQUIPO

En los años transcurridos desde el colapso de la NAF, ha habido un aumento notable de miembros del GLAR que exhiben un descarado favoritismo. Si bien la mayoría de árbitros no tienen problema en aceptar sobornos a la hora de resolver jugadas concretas, imuchos otros han empezado a ofrecer sus servicios para favorecer a un equipo durante todo un partido!

ESCRUTINIO INTENSO

Seguir las reglas de forma estricta es de máxima importancia para un árbitro... iY eso es especialmente cierto cuando uno de los dos equipos le ha pagado para que vigile de cerca al rival! Si algún jugador del equipo rival comete una Falta, pero no saca dobles en la tirada de Armadura ni en la de Heridas, tira 1D6:

- Con un 5+, el Árbitro poco imparcial logra ver la Falta de todos modos y el jugador es Expulsado, igual que si hubiera sacado un doble (es decir, que el entrenador rival puede usar un Soborno o protestar al árbitro de manera normal).
- Con un 1-4, el jugador logra evitar la atención del árbitro.

"NO HE VISTO NADA DE NADA"

Dado que el Árbitro poco imparcial está vigilando a uno de los equipos con tanto empeño, es de lo más normal que se le pasen por alto las infracciones del otro equipo. Al tirar en la tabla de Protestar al árbitro, puedes aplicar un modificador +1 a la tirada.





ORGANIZAR UNA LIGA

ara organizar una liga, lo primero que se necesita es un Comisario de liga. En un grupo de entrenadores que se reúnen con regularidad, el comisario es quien acepta la responsabilidad de gestionar el buen funcionamiento de la liga. Algunos Comisarios de liga prefieren tener una base de datos centralizada de los equipos para ver cómo le va a todo el mundo, y los hay que incluso escriben boletines regulares con crónicas de partidos, rankings y otras cosas que se les ocurran. La mayoría de comisarios participan también en la liga con un equipo propio.



PRIMEROS PASOS

ara organizar una liga hacen falta al menos cuatro equipos. Al inicio de la liga, cada entrenador participante debe crear un equipo tal como se describe en la pág. 30 y mandar una copia de su Hoja de plantilla al Comisario de liga.

TEMPORADAS

Una liga de Blood Bowl se desarrolla a lo largo de varias "temporadas", cada una dividida entre la "temporada regular" y la "fase de eliminatorias". Al final de cada fase de eliminatorias viene el "descanso de pretemporada", un pequeño respiro antes de que empiece la siguiente temporada. Tras el descanso de pretemporada, los entrenadores tanto veteranos como nuevos pueden formar un nuevo equipo de cara a la inminente temporada. Si el Comisario de liga lo quiere, los entrenadores pueden reformar un equipo anterior, tal como se describe en la pág. 100.

DIVISIONES

Si la liga contiene suficientes equipos, el Comisario de liga puede preferir dividirlos en dos, tres o cuatro divisiones. Cada división debería contener un número de equipos lo más similar posible, pero ninguna debe tener menos de cuatro equipos. Cuanto mayores sean las divisiones, más durará la temporada. Los equipos se pueden dividir como prefiera el Comisario de liga, aunque lo tradicional es sacar al azar papelitos con sus nombres del interior de un casco de Blood Bowl (o de otro receptáculo similar). Una vez se hayan ordenado las divisiones, iya puede dar comienzo la temporada!

LA TEMPORADA REGULAR

urante una temporada, cada equipo juega dos partidos de liga contra cada otro equipo de su división. Estos partidos deberían jugarse por "rondas" o "jornadas", siguiendo un calendario diseñado por el Comisario de liga. También se pueden jugar "amistosos interdivisión" contra equipos de otras divisiones a los que, de otro modo, un entrenador no se enfrentaría.

PARTIDOS DE LIGA

Se recomienda establecer un límite de tiempo para cada ronda o jornada. Eso permite evitar que la liga se encalle porque hay dos entrenadores que no se ponen de acuerdo para jugar entre ellos. Una buena base a la hora de decidir el límite de tiempo es asumir que cada equipo va a ser capaz de disputar un partido por semana. Los partidos de liga que no se hayan disputado al final del límite de tiempo contarán como una derrota para los dos equipos implicados, a menos que un entrenador conceda el partido voluntariamente debido a "compromisos del mundo real". En tal caso, el otro equipo gana 1-0, obtiene 1D6 x 10.000 M.O. y puede asignarse dos galardones de MJP.

Tras jugar un partido de liga, ambos equipos deben seguir la secuencia posterior al partido de la pág. 69. Es responsabilidad de ambos entrenadores anotar correctamente el resultado del partido y pasar la información al Comisario de liga.

NO COMPARECENCIA: Si se cree que un entrenador está amañando el sistema, evitando disputar partidos para así privar a su oponente de una victoria o para proteger a sus jugadores de sufrir daño antes de otro partido, el Comisario de liga debería penalizar a ese entrenador restando a su equipo 3 puntos de liga.

AMISTOSOS INTERDIVISIÓN

Durante la temporada regular, dos entrenadores que no están en la misma división pueden organizar un partido amistoso entre sus equipos. Cada equipo puede disputar tantos o tan pocos partidos amistosos como quiera, pero dos equipos concretos sólo pueden disputar un único amistoso entre sí por temporada. Un amistoso es tratado igual que un partido de liga, excepto por el hecho de que en la secuencia posterior al partido no se otorgan MJP ni se ganan puntos de liga.

PUNTUACIÓN DE LIGA

Tras cada partido, los dos equipos enfrentados ganan puntos de liga de la siguiente forma:

Victoria: 3 puntos de liga Empate: 1 punto de liga Derrota: O puntos de liga

Además, los comisarios de liga pueden querer otorgar puntos de liga adicionales por lo siguiente:

Anotar 3 o más touchdowns:	+1 punto de liga
Sufrir 0 touchdowns:	+1 punto de liga
Causar 3 o más Lesiones a rivales	+1 punto de liga
(contando sólo las que generan PE):	

Cada entrenador debe anotar sus puntos de liga en su Registro de partidos durante el Paso 1 de la secuencia posterior al partido, antes de informar al Comisario de liga tanto del resultado del partido como de los puntos de liga obtenidos.

LA FASE DE ELIMINATORIAS

n cuanto se han jugado todos los partidos de liga en cada división, la temporada regular llega a su fin. Una vez el Comisario de liga tenga todos los resultados, ordena a los equipos según sus puntos de liga, de mayor a menor, usando el total de touchdowns anotados como primer baremo para desempatar y el total de lesiones causadas como segundo baremo. Los cuatro primeros equipos jugarán la fase de eliminatorias del siguiente modo:

- Si la liga consta de dos divisiones, entran los dos mejores equipos de cada división y la fase de eliminatorias empieza desde las semifinales.
- Si la liga consta de cuatro divisiones:
 - Entra el mejor equipo de cada división y la fase de eliminatorias empieza desde las semifinales.
 - Entran los 2 mejores equipos de cada división y la fase de eliminatorias empieza desde cuartos de final.
- Si la liga consta de tres divisiones, entra el mejor equipo de cada división, más el equipo que tenga más puntos de liga de todos los que han quedado en segunda posición en sus respectivas divisiones, y la fase de eliminatorias empieza desde las semifinales.

Al igual que ocurre en la temporada regular, estos partidos deberían jugarse siguiendo un calendario diseñado por el Comisario de liga. Si se juega la ronda de cuartos de final, hay que intentar que dos equipos de la misma división no coincidan en los cuartos de final ni en las semifinales. Tras jugar las semifinales, los dos equipos ganadores habrán llegado a la final, y los dos equipos perdedores se



LOS DESLUMBRANTES TROFEOS

os trofeos se otorgan a los equipos que finalizan en 1er, 2º y 3er puesto, y son adicionales a las ganancias generadas por los equipos durante la Secuencia posterior al partido:

- El equipo que acaba en 3^{er} lugar recibe 30.000 M.O.
- El equipo que acaba en 2º lugar recibe 60.000 M.O.
- El equipo que acaba en 1^{er} lugar, es decir el campeón, recibe 100.000 M.O. y el Trofeo de Liga.

Estas ganancias no se añaden a la Tesorería del equipo hasta después del paso de Errores costosos de la secuencia posterior al partido. iDe esta forma, no es posible perder estas ganancias nada más recibirlas!

El Trofeo de Liga seguirá en poder del ganador hasta el final de la siguiente temporada, momento en el cual se entregará al nuevo campeón. Mientras un equipo conserve un Trofeo de Liga en su poder, suma una Segunda oportunidad adicional a su Hoja de plantilla. No tendrá que pagar nada por ella, pero su coste se añadirá de manera normal a su Valoración de equipo.

LA PRETEMPORADA Y REFORMAR EQUIPOS

unque a muchos entrenadores les gusta empezar cada temporada con un equipo nuevo, también hay muchos otros a quienes les gusta ir desarrollando su equipo favorito a lo largo de varias temporadas, haciendo crecer su leyenda y contando la historia de las estrellas que han dedicado su carrera al equipo. Estas reglas permiten a los entrenadores reformar un equipo de una temporada a la siguiente.

REFORMAR EQUIPOS

Entre temporadas, tiene lugar un periodo de pausa llamado "descanso de pretemporada" en el que los entrenadores y sus jugadores descansan y se recuperan, se gastan el oro ganado, o emprenden elaboradas giras para promocionar la nueva edición de sus autobiografías (que cada vez resultan menos creíbles).

Tras jugar la final, los entrenadores que quieran reformar su mismo equipo de cara la siguiente temporada deben reunirse con el Comisario de liga y seguir estos pasos:

- REPOSO: Los jugadores que normalmente se perderían el siguiente partido se recuperan.
- RECAUDAR FONDOS: Los entrenadores calculan los fondos de los que disponen para reformar su equipo.
- **3. REFORMA:** Los entrenadores rellenan su nueva Hoja de plantilla para la futura temporada.



1. REPOSO

Durante la pretemporada, los jugadores tienen tiempo de descansar y recuperarse de sus heridas. Por tanto, los jugadores que sufrieron un resultado de PPP en la tabla de Lesiones durante el último partido del equipo se recuperan antes del inicio de la siguiente temporada.

2. RECAUDAR FONDOS

Al reformarse, todo equipo recibe un presupuesto de reforma de 1.000.000 monedas de oro. Esto representa dinero aportado por la liga y por diversos patrocinadores, clubs de fans y mecenas generosos. El equipo que se reforma suma a esa cantidad todo lo que le quedaba en la Tesorería de la temporada anterior, tras lo cual la Tesorería se vacía (probablemente para cubrir los gastos inesperados que acostumbran a surgir en una pretemporada). Por último, el equipo que se reforma suma los siguientes bonificadores:

- 20.000 M.O. por cada partido que el equipo jugó en la temporada anterior (ya fuera amistoso o de liga).
 - +20.000 M.O. por cada partido de liga que el equipo ganó en la temporada anterior.
 - +10.000 M.O. por cada partido de liga que el equipo jugó en la temporada anterior y terminó en empate.

Los comisarios de liga pueden fijar, si quieren, un límite de 1.300.000 M.O. como presupuesto de reforma, para evitar que ningún equipo empiece la siguiente temporada con demasiada ventaja.

3. REFORMA

En cuanto se ha calculado el presupuesto, se puede reformar el equipo. Unos pocos jugadores clave podrán volver al terreno de juego para la nueva temporada, mientras que otros serán despedidos friamente y reemplazados por debutantes entusiastas, a fin de reducir costes. Los jugadores despedidos suelen desaparecer sin hacer ruido, marchándose a buscar fortuna en ligas menores, convirtiéndose en comentaristas deportivos o en presentadores de programas de Cabalvisión sobre cómo redecorar tu choza.

Para reformar tu equipo, usa una Hoja de plantilla nueva y crea una versión nueva del equipo usando el presupuesto de reforma del que dispones, tal como se describe en la pág. 99. A este proceso se le aplican las siguientes reglas:

- Los ayudantes del entrenador y las animadoras se pueden reincorporar a la nueva Hoja de plantilla por 10.000 M.O. cada uno, o ser despedidos.
- Los apotecarios se pueden reincorporar a la nueva Hoja de plantilla por 50.000 M.O. cada uno, o ser despedidos.
- Las Segundas oportunidades se pueden reañadir a la nueva Hoja de plantilla por el coste indicado en la lista de equipo, o se pueden descartar.

Además de fichar a jugadores nuevos de tu lista de equipo, puedes re-fichar a jugadores que tenías la temporada
pasada en la Hoja de plantilla. A cada uno de ellos se le
puede recontratar pagando su Valoración actual tal como
figura en la Hoja de plantilla, más unas tasas de agente
de 20.000 M.O. por cada temporada anterior en la que
dicho jugador haya tomado parte. Simplemente copia el
perfil entero del jugador de tu vieja Hoja de plantilla a la
nueva, incluyendo las Lesiones Mal Curadas, las reducciones de atributos y los Puntos de Estrellato sin gastar:

- Si el jugador tiene Lesiones Mal Curadas, tira 1D6 por cada una, sumando un modificador de +1 a la tirada si el equipo tiene un apotecario:
 - Con un 4+, descansar y relajarse le han ido de maravilla al jugador, y la Lesión Mal Curada por la que estás tirando desaparece.
 - Con un 1-3, la Lesión Mal Curada por la que estás tirando sigue sin haberse recuperado por completo, y permanece.



Adicionalmente, los jugadores que se retiraron temporalmente durante la temporada anterior pueden ser fichados de nuevo tal como se ha descrito antes, pagando la Valoración que figura en la Hoja de plantilla de esa temporada. Con suerte, el tiempo habrá ayudado a curar sus dolencias:

- Tras volver a fichar al jugador, tira 1D6 por cada reducción de atributo que haya sufrido, sumando un modificador de +1 a la tirada si el equipo tiene un apotecario:
 - Con un 4+, el tiempo libre y la terapia intensiva han cumplido, y la reducción de atributo desaparece. Sin embargo, esos daños suelen dejar secuelas y por ello el jugador obtiene una Lesión Mal Curada.
 - Con un 1-3, la herida aún no ha sanado del todo, por lo que la reducción de atributo no desaparece.

Ten en cuenta que, si el jugador había sufrido más de una reducción de atributo, deberás tirar por separado para cada una.

EMPEZAR UNA NUEVA TEMPORADA

ras la emoción de la fase de eliminatorias y de las finales, la pregunta obvia que se harán la mayoría de entrenadores será "¿Cuándo empieza la siguiente temporada?". La respuesta, como de costumbre, la tiene el Comisario de liga. Empezar una nueva temporada es tan sencillo como seguir estos tres pasos:

- El Comisario de liga establece quién tomará parte en la próxima temporada. Esta es una buena ocasión para que los entrenadores que no tienen demasiado tiempo de jugar se tomen un descanso, y también para que se unan a la diversión nuevos equipos.
- Cada entrenador que vaya a tomar parte en la nueva temporada entrega una Hoja de plantilla rellenada.
- Los equipos se reparten en divisiones (si ello fuera necesario), se establecen las fechas y... iya puede dar inicio la nueva temporada!





PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

or desgracia, no todo el mundo puede dedicar el tiempo necesario para participar en una liga. Hay entrenadores que no viven cerca de los amigos con los que juegan, o los compromisos laborales y familiares pueden obligarles a dejar el hobby de lado. Sea como sea, a veces sólo podemos disfrutar de algún partido de vez en cuando. A estos partidos independientes se les llama "partidos de exhibición", y permiten jugar sin perderse muchos de los aspectos del juego que parecen diseñados específicamente para jugar ligas: es posible crear equipos para partidos de exhibición que tengan habilidades adicionales, mejoras de atributos y acceso a incentivos extraños y maravillosos, incluyendo Jugadores Estrella. Es muy divertido crear un equipo para partidos de exhibición, decidir qué incluir y a qué renunciar, elegir habilidades, inventar nombres y trasfondos para los jugadores, etc.

REGLAS PARA PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

as siguientes páginas presentan una serie de bases para crear equipos con los que disputar partidos de exhibición. Los entrenadores que quieran usar estas reglas deberán ponerse de acuerdo en varios detalles. Además, esta sección incluye consejos para organizar un torneo de Blood Bowl, pues las reglas aquí presentes ayudan a crear equipos más interesantes para los participantes y a hacer la experiencia más divertida.

CREAR EQUIPOS PARA PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

sta sección cubre cómo crear un equipo para partidos de exhibición. En su mayor parte, el proceso es exactamente igual que el de crear un equipo para una liga, incluyendo usar las listas de equipo habituales y rellenar una Hoja de plantilla. Sin embargo, hay algunas diferencias que considerar:

PRESUPUESTO DE CREACIÓN DE EQUIPO

En los partidos de exhibición, los entrenadores deberían disponer de un mayor presupuesto de creación de equipo, de modo que puedan incluir más opciones que sólo suelen estar disponibles en las fases más tardías de una liga.

El presupuesto de creación de un equipo para partidos de exhibición debería ser de entre 1.100.000 y 1.300.000 monedas de oro. Según hemos descubierto, 1.150.000 M.O. es una cantidad ideal. Puede ser mayor si los entrenadores o los organizadores del torneo así lo

quieren, pero un presupuesto algo limitado obliga a tomar decisiones duras, y a veces tener que elegir entre incluir una cosa u otra es mejor que poder incluir las dos, pues aumenta el reto que supone la experiencia.

No obstante, es importante recalcar que, al crear un equipo para partidos de exhibición, todas las monedas de oro del presupuesto deben gastarse o se pierden. Una consecuencia de ello es que en los partidos de exhibición la tabla de Plegarias a Nuffle sólo se usa cuando Los hinchas animan, tal como se explica en la pág. 41.

Debe rellenarse una Hoja de plantilla para el equipo, detallando todos los jugadores, cuadro técnico, e incentivos adquiridos. Esto es especialmente importante al participar en un torneo de Blood Bowl, a fin de que tus oponentes puedan ver claramente qué incluye tu equipo.

FICHAR JUGADORES

Al igual que en una liga, los jugadores son el único elemento obligatorio de todo equipo creado para partidos de exhibición. Cada lista de equipo detalla todos los jugadores disponibles para ese tipo de equipo así como su coste de fichaje. Al crear un equipo, debes elegir los jugadores que quieres fichar de forma permanente, pagar su coste de fichaje con tu presupuesto, y anotarlos en la Hoja de plantilla.

Como de costumbre, un equipo no puede incluir más jugadores de cada tipo que los permitidos según la lista de equipo.

COMPRAR SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Cualquier equipo creado para partidos de exhibición puede comprar Segundas oportunidades, igual que un equipo de liga. Cada equipo puede comprar de 0-8 Segundas oportunidades durante su creación, pagando con su presupuesto el coste indicado en la lista de equipo.

CONTRATAR CUADRO TÉCNICO

El personal del cuadro técnico puede ser tan importante en el caso de un equipo creado para partidos de exhibición como lo es durante una liga. Los equipos para partidos de exhibición pueden contratar personal del cuadro técnico con su presupuesto.

HINCHAS

A diferencia de los equipos creados para jugar una liga, los equipos creados para partidos de exhibición tienen un atributo Hinchas de 0. Sin embargo, los equipos creados para partidos de exhibición pueden aumentar ese atributo hasta 6, a un coste de 10.000 M.O. por punto aumentado, tal como se describe en la pág. 35. Por ejemplo, un equipo para partidos de exhibición puede comprar un atributo Hinchas de 3 a cambio de 30.000 monedas de oro.



INCENTIVOS EN PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

Dado que todas las monedas de oro del presupuesto deben gastarse al crear un equipo para partidos de exhibición, es poco habitual que dichos equipos tengan valoraciones distintas. Por tanto, al crear un equipo para partidos de exhibición, puedes gastar en incentivos tanto (o tan poco) como quieras de tu presupuesto, siempre que tu equipo contenga el mínimo de 11 jugadores, sin contar Jugadores Estrella. Los incentivos así adquiridos deben anotarse en la Hoja de plantilla.

Si dos entrenadores están creando equipos para jugar un partido de exhibición entre ellos, antes que nada deberían dedicar unos minutos a discutir los incentivos. Es importante decidir si hay incentivos que deberían incluirse sí o sí, y si hay otros que sería mejor dejar de lado.

Los organizadores de torneos también deben decidir si permitirán incentivos, y cuáles, y asegurarse de transmitir dicha información a los participantes.

MEJORAS DE JUGADOR EN PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

A diferencia de lo que ocurre en una liga, los partidos de exhibición no están conectados. Por tanto, los jugadores no tienen la oportunidad de ganar y gastar Puntos de Estrellato de la misma forma. Sin embargo, los equipos creados para partidos de exhibición no deberían incluir sólo jugadores novatos, ya que tener unos pocos jugadores con una o dos habilidades adicionales suele hacer los partidos más interesantes. Por ello, los equipos para partidos de exhibición reciben de salida un número de PE que distribuir entre sus jugadores, de modo que durante la creación algunos jugadores ya puedan recibir mejoras.

PUNTOS DE ESTRELLATO GRATUITOS

El número de PE que los entrenadores pueden distribuir entre sus jugadores no es fijo. Se podría, por ejemplo, conceder a cada equipo 36 PE que gastar en mejoras; ese es un buen número y permite elegir una selección decente de mejoras. Sin embargo, esto sólo es una sugerencia de base, y se puede aumentar o reducir dicho número según se prefiera. Más PE permitirán más mejoras de jugadores, y obviamente sucederá lo contrario con menos PE.

Si dos entrenadores están creando equipos para jugar un partido de exhibición entre ellos, antes que nada deberían dedicar unos minutos a discutir de cuántos PE dispondrán. Los organizadores de torneos también deben decidir cuántos PE otorgan a los participantes, y asegurarse de transmitirles esa información.

GASTAR PUNTOS DE ESTRELLATO

Algo que hay que tener en cuenta al crear un equipo para partidos de exhibición es que es mejor evitar las habilidades o mejoras de atributo determinadas al azar, especialmente en los torneos, donde tener que determinar al azar habilidades o mejoras de atributo antes de cada ronda puede hacer mucho más lento el proceso.

Esto deja a los entrenadores la opción de elegir habilidades primarias o secundarias para algunos de sus jugadores. De cada entrenador depende cómo distribuir sus PE. Es igual de aceptable crear una única superestrella con varias habilidades nuevas como repartir los PE entre varios jugadores. El número máximo de mejoras que puede tener cada jugador debe ser decidido de antemano por los entrenadores o por los organizadores del torneo. Los PE que no se gastan, se pierden.

Por ejemplo, si un entrenador tiene 36 PE que gastar, puede decidir distribuirlos de forma uniforme dando a seis jugadores una habilidad primaria, o dando a cuatro jugadores una habilidad primaria y a un jugador una habilidad secundaria. O bien podría gastar todos los PE en un mismo jugador.

AUMENTO DE VALORACIÓN

Durante una liga, la valoración de un jugador aumenta a medida que gasta PE y obtiene mejoras. En cambio, para simplificar, esto no se hace al crear un equipo para partidos de exhibición. La valoración de un jugador nunca aumenta, por muchas mejoras que reciba.

En otras palabras, los entrenadores no tienen que preocuparse por gastar oro de su presupuesto para cubrir el coste de las habilidades o de los incrementos de atributo de los jugadores. Dichas mejoras no aumentan la valoración de un jugador en los partidos de exhibición.

TIRADAS DE LESIONES

En una liga, además de ganar PE v obtener mejoras, los jugadores pueden sufrir heridas permanentes en la tabla de Lesiones que dificulten sus carreras. En los partidos de exhibición, eso no ocurre. Cada vez que un equipo creado para partidos de exhibición sale al campo, lo hace con una plantilla completa de jugadores sanos. Las tiradas de Lesiones contra un jugador en un partido se ignoran cuando ese mismo equipo es usado de nuevo en otro partido. Esto resulta especialmente importante durante los torneos de Blood Bowl, donde los entrenadores emplean el mismo equipo en varios partidos consecutivos.

Eso no significa que las tiradas de Lesiones no importen en los partidos de exhibición. Las tiradas de Lesiones deben hacerse con normalidad, ya que los apotecarios funcionan de forma normal en los partidos de exhibición, y que varios equipos (sobre todo aquellos con las reglas especiales Señores de los No Muertos o Elegidos de Nurgle) tienen la posibilidad de ganar un Lineman adicional a medio partido.

TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE EN PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

En una liga, la tabla de Plegarias a Nuffle tiene un papel importante durante la secuencia previa al partido, pues ayuda a equilibrar los equipos con valoraciones dispares. Esto por supuesto no es un problema en los partidos de exhibición, debido a la forma en que se crean los equipos. Sin embargo, el resultado "Los hinchas animan" de la tabla de Eventos de patada inicial introduce la posibilidad de usar igualmente la tabla de Plegarias a Nuffle. Algunos resultados de dicha tabla están claramente pensados para ligas, como los que generan PE adicionales. Por tanto, en partidos de exhibición se aconseja usar la siguiente versión reducida de la tabla de Plegarias a Nuffle:

PARTIDOS DE EXHIBICIÓN - TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE 1D8 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 en la tabla de Protestar al árbitro como un resultado de "Ahora que lo dices..." en lugar de uno de "iMe da igual!".
- 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. iSus 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 no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final del partido, el jugador obtiene la habilidad Profesional.



LAS CURIOSIDADES DE HACKSPIT MASCAPLUMAS

Según una tradición ancestral, los Chaos All-Stars deben asar y comerse a su entrenador si pierden un partido. Si ganan, en cambio, tienen permiso para comérselo crudo.

BLOODBOWL



EQUIPOS DE BLOOD BOWL

de equipo para crear tu propio equipo novato de Blood Bowl, con el que participar en una liga. Se detallan los distintos tipos de reglas especiales que poseen todos los equipos, con sus consiguientes ventajas y desventajas. Por último, se explican también los "rangos", un método que sirve para indicar la efectividad relativa de cada equipo.

REGLAS ESPECIALES

a mayoría de equipos de Blood Bowl son bastante directos en cuanto a comportamiento y forma de jugar, pero hay algunos que no. Ya sean muertos reanimados, adoradores de los Dioses Oscuros o tramposos pieles verdes, muchos equipos se salen de lo normal en un aspecto u otro.

Las reglas especiales ayudan a representar los diferentes matices de cada raza y equipo, y se dividen en dos categorías: la primera categoría es la de las reglas especiales "regionales", que llevan el nombre de ligas y competiciones famosas. Suelen tenerlas los equipos que tradicionalmente juegan en esas ligas y competiciones. Su propósito es hacer más fácil determinar qué incentivos puede y no puede coger cada equipo, y de ese modo simplificar las extremadamente complicadas reglas y normativas de la NAF.

La segunda categoría es la de las reglas especiales "de equipo". Son reglas más complejas, que cubren alguna característica única que diferencia al equipo de los demás. Estas reglas especiales aportan al equipo ciertos beneficios de los que otros equipos no disponen.

REGLAS ESPECIALES REGIONALES

Tal como se indica en su descripción, algunos incentivos sólo están disponibles para equipos que tengan alguna de las siguientes reglas especiales. Otros incentivos pueden tener un coste reducido si un equipo tiene una de estas reglas especiales.

Todos los equipos tienen una o más de las siguientes reglas especiales:



REYERTA EN LAS YERMAS

La Reyerta en las Yermas es una competición frecuentada por equipos de pieles verdes y Ogres. Como cabía esperar, el Blood Bowl en las Tierras Yermas es extremadamente brutal, violento y corrupto, ly esas son justo las virtudes que lo hacen tan popular!



LIGA DE LOS REINOS ELVES

Una de las competiciones más antiguas del mundo conocido, la Liga de los Reinos Elves se enorgullece de mantener a rajatabla las tradiciones del Blood Bowl clásico. Muchos la encuentran aburrida, pero en cuanto a elegancia y juego técnico no tiene rival.



COPA DEDAL HALFLING

Los halflings suelen estar más asociados con las artes culinarias que con el mundo del deporte profesional, pero desde hace unos años eso ha cambiado mucho. Con el tiempo, la Copa Dedal se ha convertido en todo un acontecimiento en el calendario deportivo.



SUPERLIGA LUSTRIANA

La Superliga Lustriana es la competición más antigua del mundo, y la cuna de muchos de los equipos más veteranos del deporte. Durante milenios ha estado limitada a sólo equipos Lizardmen, pero en los últimos años ha empezado a aceptar a otras razas.



CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

Tras el colapso de la NAF, el Blood Bowl en el Viejo Mundo pasó mucho tiempo de capa caída. Pero recientemente su popularidad ha empezado a remontar, en gran medida gracias a la Clásica del Viejo Mundo, una competición que agrupa a muchas ligas menores.



SELECTIVA DE SYLVANIA

Durante décadas, la Selectiva de Sylvanía fue el único torneo en el que la mayoría de equipos No Muertos podían competir. En los últimos años, los avances en magia de protección solar han cambiado eso, permitiéndoles jugar en todas partes y a todas horas.



RETO DEL INFRAMUNDO

El Reto del Inframundo, una liga hermética que hasta hace poco muchos expertos negaban siquiera que existiese, alberga a toda una variedad de equipos extraños que raramente se dejan ver en la superficie. iComo espectáculo horripilante, no tiene parangón!



SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO

La Superliga se juega en altos picos bajo cielos despejados, y es el orgullo del reino dwarf. Sus partidos duran muchas horas y las reglas son revisadas una y otra vez, a fin de conservar la pureza de la obra de Roze-El. Curiosamente, en idioma dwarf "venerable" y "aburrido" se escriben igual.

REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO

Las siguientes reglas detallan características únicas que diferencian a un equipo de los demás, ya sea la capacidad de revivir a los muertos o las bendiciones de un dios patrón del Chaos.

Algunos equipos pueden tener una o más de las siguientes reglas especiales:

SOBORNOS Y CORRUPCIÓN

Muchos equipos son conocidos por su falta de escrúpulos. Suelen destacar en la violencia y el juego sucio, y no les da miedo ejercer su influencia sobre los árbitros, ya sea mediante la extorsión o el chantaje, para que hagan la vista gorda ante sus flagrantes ilegalidades.

Sólo los árbitros de voluntad más férrea se arriesgan a ganarse como enemigo a un equipo que es tan famoso por "tomarse mal" que les reprochen su comportamiento:

 Una vez por partido, al tirar en la tabla de Protestar al árbitro, puedes repetir una tirada natural de 1.

Además, un equipo con esta regla especial puede adquirir ciertos incentivos a un coste reducido, que se indica en la descripción de dichos incentivos.

ELEGIDO DE...

Los seguidores de los Poderes Ruinosos se sienten muy atraídos por el Blood Bowl, y rinden homenaje a sus siniestros dioses desatando la violencia en el terreno de juego. Algunos equipos adoran al Chaos como panteón global, mientras que otros dedican sus almas por completo a un único dios patrón.

Ciertos incentivos sólo están disponibles para equipos que son "Elegidos de" un poder del Chaos concreto, tal como se indica en su descripción. Un equipo puede ser: Elegido del Chaos Absoluto, Elegido de Khorne, Elegido de Nurgle, Elegido de Tzeentch o Elegido de Slaanesh. En algunos casos, al crear el equipo puedes elegir tú mismo el poder del Chaos al que adora, como ocurre por ejemplo con los Chaos Renegades.

Un equipo con esta regla especial no puede cambiar nunca el poder del Chaos al que adora.

LINEMEN PRESCINDIBLES

Hay equipos que convocan a Linemen de gran pericia y talento... y luego hay equipos que se conforman con la chusma más inútil para rellenar sus filas. Estos jugadores mediocres están siempre disponibles, son fáciles de reemplazar y suelen darse por contentos con un salario miserable, pero lo único que aportan al juego es permitir a su entrenador completar la alineación.

Los equipos con esta regla especial no son muy exigentes a la hora de fichar Linemen; para compensar esto, tampoco suelen molestarse en pagarles:

 En una liga (no en un partido de exhibición), al calcular la Valoración actual de cualquier Lineman fichado de forma permanente por un equipo con esta regla especial, no se cuenta el coste básico para ficharlo.

SEÑORES DE LOS NO MUERTOS

Los equipos con esta regla especial se engloban dentro de la categoría de "No Muertos". Estos equipos, cuyos jugadores suelen ser cadáveres de jugadores que han sido reanimados por un nigromante al que le gusta el deporte, no funcionan igual que sus contrapartidas vivas.

El entrenador de este equipo recibe el título de Nigromante. Una vez por partido, puede "Levantar a los muertos":

- Si un jugador del equipo contrario con un atributo Fuerza de 4 o menos y que no tenga los rasgos Escurridizo o Regeneración sufre un resultado de 15-16: iMUERTO! en la tabla de Lesiones y no es salvado por un apotecario, se puede colocar un nuevo Zombie Lineman en la zona de Reservas de este equipo. Esto puede causar que el equipo tenga más de 16 jugadores durante el resto del partido.
- Durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido, este jugador puede ser fichado de forma permanente y gratuita si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su Hoja de plantilla. De lo contrario, se pierde. Si el jugador es fichado de forma permanente por este método, su valor total sigue contando para la Valoración de Equipo.

Por supuesto, un Nigromante puede protestar al árbitro igual que cualquier otro entrenador cuando uno de sus jugadores sea Expulsado por cometer una Falta (a menos que el propio Nigromante haya sido expulsado, claro).

RANGOS DE EQUIPO

o todos los equipos son creados iguales. Algunos son más difíciles de llevar que otros, ya sea por el modo en que los jugadores y sus diferentes habilidades interactúan, o porque su trasfondo marca que tienen dificultades para ganar (siendo sinceros, ¿qué posibilidades reales tiene un equipo Halfling contra un equipo Dark Elf?). Esto es completamente intencionado, y a lo largo de los años muchos entrenadores experimentados han disfrutado del desafío que supone jugar para intentar ganar con equipos que tienen escasas posibilidades de lograrlo.

Todo equipo pertenece a uno de estos tres rangos, lo cual se indica en la lista de equipo:

- El rango 1 está ocupado por los equipos más potentes y talentosos, que pueden recuperarse fácilmente de los errores o los reveses de la fortuna.
- El rango 2 consiste en equipos que a menudo requieren un poco más de experiencia por parte del entrenador para destacar. Son equipos altamente competitivos, pero a menudo hasta un pequeño error puede costarles caro.
- El rango 3, también llamado el de "los equipos Escurridizos", incluye a los equipos que lo tienen más difícil para destacar: Halflings, Goblins y similares. Estos equipos suelen pasarlas canutas ante jugadores más grandes y fuertes, pero pueden llegar a funcionar bien en manos de un entrenador experimentado. Si quieres un auténtico desafío y partidos muy entretenidos, ilos equipos Escurridizos son justo lo que buscas!

LA RONDA DE RUMORES DE MINDY TARTALETA



EQUIPOS BLACK ORK

EJEMPLOS NOTABLES: THUNDER VALLEY GREENSKINS, ORCLAND RAIDERS, IRON-ROK BONEBREAKERS

Los Black Orcs son los más grandes y fuertes de todos los Orcs. Muchos creen que su nombre viene de su piel verde oscura, pero es más probable que provenga de su actitud hosca y su macabro sentido del humor. Severos y con una obsesión particular por la violencia, no sorprende a nadie que tantos de ellos se interesen por el Blood Bowl. Los Black Orcs tratan al resto de pieles verdes como poco más que niñatos aficionados, en gran parte porque los orcs menores suelen pelearse entre sí y recrearse demasiado en apalear al rival, en lugar de centrarse en ganar el partido. Como consecuencia, muchos Black Orcs se niegan a jugar junto a otros Orcs y prefieren forman equipos propios. Sin embargo no son estúpidos y saben ver el valor de la velocidad y la agilidad, por lo que suelen hacer un buen uso de Goblins, de los que suelen encariñarse hasta el punto de tratarlos como mascotas, y a los que entrenan a base de darles cogotazos ocasionales para que hagan más duros.

	ACK	

						Lde	05		Control of the last of the las	Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Owner,
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Goblin Bruiser Linemen	45.000	6	2	3+	4+	8+	Cabeza dura, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	Α	FGP
0-6	Black Orcs	90.000	4	4	4+	5+	10+	Apartar, Luchador	FG	AP
0-1	Trained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (3+)	F	AG
0-8 Se	gundas oportunio	dades: 60.0	00 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 2	
	especiales: Reye								Apotecario: S	SÍ



THUNDER VALLEY GREENSKINS





GOBLIN BRUISER LINEMAN



BLACK ORC





BLACK ORC



GOBLIN BRUISER LINEMAN

EQUIPOS CHAOS CHOSEN

EJEMPLOS NOTABLES: DOOM LORDS, EVERCHOSEN, SKULLS OF KATAM

El Blood Bowl es incluso más popular entre los seguidores de los dioses del Chaos que entre la gente civilizada. Quizá sea debido a sus clubs de fans casi sectarios, a su violencia constante dentro y fuera del campo, o simplemente a esos uniformes tan coloridos; en cualquier caso, allí donde haya un estadio de Blood Bowl, podrás hallar algún equipo formado por una combinación de depravados seguidores del Chaos. La mayoría de jugadores de estos equipos suelen ser Beastmen, horrorosos mutantes que han abandonado sus guaridas en los bosques en pos de una vida dedicada al deporte, pero sus filas se ven reforzadas por los sobrehumanos Chosen, además de los enloquecidos Minotaurs, los contundentes Ogres y los Trolls sedientos de sangre. Esos equipos no son nada sutiles, y a menudo llegan a olvidarse por completo del balón mientras pisotean a sus rivales, como muestra de adoración a los Poderes Ruinosos.

EQUIPOS CHAOS CHOSEN

-	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	A PROPERTY OF THE PARTY OF THE	6		,	QUIP	OS CH	AOS CHOSEN	and the same of th	
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS S	ECUNDARIAS
0-16	Beastman Runner Linemen	60.000	6	3	3+	4+	9+	Cuernos	FGM	AP
0-4	Chosen Blockers	100.000	5	4	3+	5+	10+	Ninguna	FGM	A
Un equ	ipo Chaos Chosen	puede inc	luir u	ın úı	nico	Gran	dulló	n, elegido entre los siguientes	St	
0-1	Chaos Troll	115.000						Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (4+)	FM	AG
0-1	Chaos Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)	FM	AG
0-1	Minotaur	150.000	5	5	4+		9+		FM	AG
0-8 Se	gundas oportunida	ades: 60.0	000	mone	edas	de d	ro ca	da una	Rango: 2	
Reglas	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR							luto, Khorne, Nurgle,	Apotecario: S	



THE DOOM LORDS



CHOSEN BLOCKER



BEASTMAN RUNNER LINEMAN



CHOSEN BLOCKER

EQUIPOS CHAOS RENEGADE

EJEMPLOS NOTABLES: CHAOS ALL-STARS, MONGREL HORDE, HOWLING-HILLS HELIONS

Los equipos de Chaos Renegades representan los desechos del mundillo del Blood Bowl, jugadores tan inadaptados que ningún entrenador que se precie los quiere. Ya sean repudiados llenos de resentimiento, tramposos consumados o violentos incontrolables, muchos de ellos han sido expulsados de equipos ya establecidos. A la larga, esos jugadores acaban renegando de las enseñanzas de Nuffle y entregándose a otros poderes oscuros, a menudo ganándose como dudosa recompensa toda clase de mutaciones. El equipo de este tipo con mayor éxito fueron los Chaos All-Stars, cuya ecléctica alineación logró llevarlos a la gloria. También destaca la infame Mongrel Horde, una panda de miserables a quienes sólo importa el oro, y que se odian hasta el punto de negarse a colaborar entre ellos o incluso a entrenar juntos.

	COLL	DOC	CHARCE	PERICE	ADE
_	31111	PHIL	INALIS	RENEG	1111

				E	QUIP	05 CH	AOS RENEGADE		
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV F	U AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS S	the latest
0-12	Renegade Human Linemen	50.000	6	3 3+	4+	9+	Ninguna	GM	AF
0-1	Renegade Human Thrower	75.000	6	3 3+	3+	9+	Animosidad (todo el equipo), Pasar, Proteger el cuero	GMP	AF
0-1	Renegade Goblin	40.000	6	2 3+	4+	8+	Animosidad (todo el equipo), Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	AM	GP
0-1	Renegade Orc	50.000	5 3	3 3+	5+	10+	Animosidad (todo el equipo)	GM	AF
0-1	Renegade Skaven	50.000	7 :	3 3+	4+	8+	Animosidad (todo el equipo)	GM	AF
0-1	Renegade Dark Elf	75.000	6	3 2+	3+	9+	Animosidad (todo el equipo)	AGM	FP
In equ		s puede in	cluir h	nasta	tres	Gran	dullones, elegidos entre los si	guientes:	
0-1	Renegade Troll	115.000	4 5	5 5+	5+	10+	Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (4+)	F	AGM
0-1	Renegade Ogre	140.000	5 5	5 4+	5+	10+	Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)	F r	AGM
0-1	Renegade Minotaur	150.000	5 5	5 4+	-	9+	Cabeza dura, Cuernos, Furia, Golpe mortífero (+1), Ira descontrolada, Solitario (4+)	F	AGM
0-1	Renegade Rat Ogre	150.000	6 5	5 4+	-	9+	Cola prensil, Ferocidad animal, Furia, Golpe mortífero (+1), Solitario (4+)	F	AGM
-8 Seg	gundas oportunidad	es: 70.000	0 mon	edas	de c	oro ca	da una	Rango: 2	
	especiales: Elegidos h o Tzeentch	de (elig	e entr	e): Ch	naos	Abso	oluto, Khorne, Nurgle,	Apotecario: SÍ	

MONGREL HORDE



RENEGADE HUMAN LINEMAN



RENEGADE ORC



RENEGADE HUMAN LINEMAN

EOUIPOS DARK ELF

EJEMPLOS NOTABLES: NAGGAROTH NIGHTWINGS, DARKSIDE COWBOYS, BLACK CORSAIRS

Hace miles de años, los Dark Elves eran poco más que un grupúsculo en la sociedad High Elf, que dio la espalda a las costumbres tradicionales de su raza. Abandonaron la nobleza y la elegancia en favor del poder y la gloria, creyendo que su inmortalidad les convertiría en la raza más poderosa del mundo. Su sed de conquista condujo a una amarga guerra civil que hizo temblar los Reinos Elves. Los equipos Dark Elves exhiben los mismos puntos fuertes y flacos que los de todos sus parientes elves, pero su forma de jugar es marcadamente más agresiva. Su desprecio intenso por los rivales hace que sientan predilección por las jugadas a la carrera, y eso ha dado lugar a jugadores legendarios como Jeremiah Kool, apodado la Hoja Centelleante, quien ya está retirado pero es difícil creer que no acabe volviendo al deporte en activo, ya sea para jugar de nuevo con los Darkside Cowboys o para probar suerte en algún otro equipo.

FO	HIP	ns	DAR	KF	IF

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Dark Elf Linemen	70.000	6	3	2+	4+	9+	Ninguna	AG	F
0-2	Runners	80.000	7	3	2+	3+	8+	Pase precipitado	AGP	F
0-4	Blitzers	100.000	7	3	2+	4+	9+	Placar	AG	FP
0-2	Assassins	85.000	7	3	2+	5+	8+	Apuñalar, Perseguir	AG	FP
0-2	Witch Elves	110.000	7	3	2+	5+	8+	En pie de un salto, Esquivar, Furia	AG	FP
0-8 Se	gundas oportun	idades: 50.0	000	mone	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
Reglas	especiales: Liga	a de los Rein	os El	ves					Apotecario:	sí



NAGGAROTH NIGHTWINGS





DARK ELF LINEMAN



BLITZER



WITCH ELF



RUNNER



DARK ELF LINEMAN

EQUIPOS DWARF

EJEMPLOS NOTABLES: DWARF GIANTS, WARHAMMERERS, GRUDGE-BEARERS

Los Dwarfs fueron una de las primeras razas en jugar a Blood Bowl, y muchos de sus equipos pueden trazar su linaje hasta los inicios de este deporte. Los Dwarfs suelen optar por un juego de carrera mientras machacan a golpes al rival, basándose en el principio de que las bajas del rival les permitirán superar su defensa más fácilmente. Hay tantos equipos Dwarfs, que es posible encontrar alguno que practique cada estilo de juego imaginable. Sin embargo, lo que los hace tan populares entre los fans es su fama de cometer las ilegalidades más extravagantes. Dado que fue un Dwarf, ahora inmortalizado con el nombre de Roze-El, el primero en traducir las leyes sagradas de Nuffle y en dar forma al juego, la mayoría de equipos Dwarfs cree tener un derecho permanente a alterar esas leyes cuando lo crea oportuno.

n	111	DO		DI	AIA	DE
 ·U	UI	ru	3		4 A W	RF

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Dwarf Blocker Linemen	70.000	4	3	4+	5+	10+	Cabeza dura, Placaje defensivo, Placar	FG	А
0-2	Runners	85.000	6	3	3+	4+	9+	Cabeza dura, Manos seguras	GP	AF
0-2	Blitzers	80.000	5	3	3+	4+	10+	Cabeza dura, Placar	FG	AP
0-2	Troll Slayers	95.000	5	3	4+		9+	Agallas, Cabeza dura, Furia, Placar	FG	Α
0-1	Deathroller	170.000	4	7	5+		11+	Abrirse paso, Arma secreta, Golpe mortifero (+1), Imparable, Jugar sucio (+2), Mantenerse firme, Sin manos, Solitario (5+)	F	AG
0-8 Ser	gundas oportunio	lades: 50.0	000 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
THE RESERVE TO THE PARTY OF THE	especiales: Clási								Apotecario: S	i)



DWARF GIANTS













EQUIPOS ELVEN UNION

EJEMPLOS NOTABLES: ELFHEIM EAGLES, CELESTIAL COMETS, CODILLIAN CLARIONS

Tras el colapso de la NAF, muchos equipos Elves se vieron cubiertos de deudas con los patrocinadores nobles de los Reinos Elves. Dichos nobles, gracias a su abuso de la letra pequeña en los contratos, empezaron a introducirse en los equipos para jugar sustituyendo a estrellas ya establecidas, que quedaban de pronto relegadas al banquillo. La indignación empezó a extenderse entre jugadores y aficionados por igual, y solo era cuestión de tiempo que el conflicto tuviese consecuencias; que esas consecuencias fuesen la formación de la Elven Union no sorprendió a nadie. Esta federación descentralizada de equipos Elves, integrada mayoritariamente por jugadores High Elves pero que incluye también a algunos Wood Elves e incluso Dark Elves, pretende restablecer la reputación mancillada de los equipos Elves y demostrar que pueden tomarse el Blood Bowl en serio. Lo que les falta en financiación, lo compensan con experiencia y determinación.

EQUIPOS ELVEN UNION

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Linemen	60.000	6	3	2+	4+	8+	Ninguna	AG	F
0-2	Throwers	75.000	6	3	2+	2+	8+	Pasar	AGP	F
0-4	Catchers	100.000	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, Nervios de acero	AG	F
0-2	Blitzers							Echarse a un lado, Placar	AG	FP
0-8 Se	gundas oportun								Rango: 2	
Reglas	especiales: Lig	a de los Rein	os El	ves					Apotecario: S	SÍ



ELFHEIM EAGLES













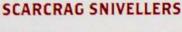
EQUIPOS GOBLIN

EJEMPLOS NOTABLES: SCARCRAG SNIVELLERS, LOWDOWN RATS, GREENBOYZ

Los Goblins son crueles y groseros, con un sentido del humor infantil y una imaginación retorcida que destaca a la hora de descubrir nuevas formas de hacer daño a los demás sin sufrirlo a su vez. Eso suele hacer de ellos mejores hinchas que jugadores, y desde luego son famosos en todo el Viejo Mundo por presentarse en los estadios horas antes de los partidos, emborracharse, empezar peleas, entonar canciones indecentes e insultantes, y causar bronca en general. Como es fácil de adivinar, los equipos Goblins no acostumbran a hacer muy buen papel sobre el campo, ipero por el bendito Nuffle, lo entretenidos que son! Su estilo de juego se centra en un arsenal aparentemente inagotable de "armas secretas" que cuelan en el campo a la mínima oportunidad, y a menudo reciben la ayuda de enormes Trolls que se dedican a lanzar a sus pequeños compañeros al otro lado del campo... hasta que les entra hambre y se comen a alguno.

0.0	 POS	00	D 1 1 1	v

of Mary Mary		-					EQU	IPUS GUBLIN		_
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIA
0-16	Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	8+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	Α	FGP
0-1	Bomma	45.000	6	2	3+	4+	8+	Arma secreta, Bombardero, Escurridizo, Esquivar	Α	FGP
0-1	Looney	40.000	6	2	3+		8+	Arma secreta, Escurridizo, Motosierra	Α	FG
0-1	Fanatic	70.000	3	7	3+	-	8+	Arma secreta, Bola con cadena, Escurridizo, Sin manos	, F	AG
0-1	Pogoer	75.000	7	2	3+	5+	8+	Escurridizo, Esquivar, Pogo saltarín	Α	FGP
0-1	'Ooligan	65.000	6	2	3+	6+	8+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala, Jugar sucio (+1), Presencia perturbadora	Α	FGP
0-1	Doom Diver	60.000	6	2	3+	6+	8+	Escurridizo, Humanoide bala, Planear	Α	FG
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (3+)	F	AGP
-8 Se	gundas oportur	idades: 60	0.00	0 m	onec	das o	de ord	cada una	Rango: 3	
	especiales: Ref							en las Yermas, Sobornos y	Apotecario:	SÍ





GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN



GOBLIN LINEMAN

EQUIPOS HALFLING

EJEMPLOS NOTABLES: GREENFIELD GRASSHUGGERS, BLUEBAY CRAMMERS, TALLOW CANDLES

Las carencias técnicas de los Halflings son legendarias. Son demasiado bajitos para lanzar o atrapar el balón bien, demasiado paticortos para correr deprisa, y no hace falta decir hasta qué punto sus placajes dejan que desear. La mayoría de entrenadores Halflings, conscientes del material con el que tienen que trabajar, compensan la calidad con cantidad. Al fin y al cabo, si puedes situar a media docena de jugadores en la zona de anotación del equipo rival y, por algún milagro, logras hacerte con el balón... ihay una pequeña posibilidad de que uno o dos de ellos no hayan sido machacados para cuando logres lanzárselo! Probablemente el único punto a favor de los Halflings es su longeva alianza con los arbóreos Treemen que guardan los bosques de su reino. Si un grupo de Halflings logra convencer a uno (iO a dos!) Treemen para que se apunten a jugar un partido con ellos, de pronto su equipo ya no parece tan patético...

FO	1111	POS	HAI	EL	INC

EQUIPOS HALFLING													
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIA			
0-16	Halfling Hopeful Linemen	30.000	5	2	3+	4+	7+		А	FG			
0-2	Halfling Heftys	50.000	5	2	3+	3+	8+	Escurridizo, Esquivar, Zafarse	AP	FG			
0-2	Halfling Catchers	55.000	5	2	3+	5+	7+	Atrapar, Escurridizo, Esprintar, Esquivar, Humanoide bala	А	FG			
0-2	Altern Forest Treemen	120.000	2	6				Brazo fuerte, Cabeza dura, Echar raíces, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Mantenerse firme, iTronco va!	F	AGP			
	gundas oportunio							ada una	Rango: 3				
leglas	especiales: Clási	co del Viej	o Mu	ındo	, Cor	oa D	edal I	Halfling	Apotecario: S	(AND THE PARTY			



GREENFIELD GRASSHUGGERS



HALFLING HEFTY



HALFLING HOPEFUL LINEMAN



HALFLING CATCHER





HALFLING HOPEFUL LINEMAN



HALFLING HOPEFUL LINEMAN

EQUIPOS HUMAN

EJEMPLOS NOTABLES: REIKLAND REAVERS, BRIGHT CRUSADERS, ALTDORF ACOLYTES

Los jugadores Humans profesionales suelen ser considerados los jugadores de Blood Bowl más completos y equilibrados de todo el Viejo Mundo. Aunque no tienen la fuerza bruta de los Orcs, la agilidad de los High Elves, la dureza de los Dwarfs, la furia de los Dark Elves ni la velocidad de los Skaven, poseen agallas y determinación y, lo que es más importante, tampoco padecen las debilidades asociadas a ninguno de esos equipos. Por ejemplo, aunque los Dwarfs son duros, también son lentos, y en comparación con ellos los Humans son relativamente rápidos y no mucho menos robustos; y aunque los Skaven son muy veloces, no son tan valientes como los Humans. Por tanto, no es raro que más de la mitad del total de jugadores de Blood Bowl sean Humans... si contamos, claro está, a los Skeletons, Ghouls y Vampires que juegan para equipos No Muertos, y a los mutantes que juegan para equipos del Chaos.

-	•	-		-	-	-			
							H		

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-16	Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+	Ninguna	G	AF
0-2	Throwers	80.000	6	3	3+	2+	9+	Manos seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Catchers	65.000	8	2	3+	5+	8+	Atrapar, Esquivar	AG	FP
0-4	Blitzers	85.000	7	3	3+	4+	9+	Placar	FG	AP
0-3	Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	Α	FG
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)	F	AG
0-8 Se	gundas oportunida	des: 50.0	00 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
	especiales: Clásic								Apotecario: S	SÍ A A



REIKLAND REAVERS





BLITZERS

EQUIPOS IMPERIAL NOBILITY

EJEMPLOS NOTABLES: BOGENHAFEN BARONS, OSTERMARK DUKES, AVERLAND EARLS

Es muy habitual que los equipos de Blood Bowl tengan un propietario privado, pero mientras que la mayoría de equipos son propiedad de patrocinadores o entrenadores que los gestionan como una franquicia profesional, hay abundantes equipos que existen por otros motivos: los nobles ricos, los emprendedores ansiosos, o los señores del crimen con grandes sumas de dinero que esconder son algunos ejemplos de mecenas que pueden verse atraídos por este deporte. Algunos han visto el capital que mueve el Blood Bowl y quieren un trozo del pastel; otros son fans adinerados que pueden permitirse cumplir la fantasía de ser propietarios de un equipo famoso. iAlgunos de estos mecenas llevan el asunto un paso más allá y fundan equipos a su medida, con el objetivo de convertirse ellos mismos en jugadores famosos!

EQUIPOS IMPERIAL NOBILITY

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS S	FCLINDAPIAS
0-12	Imperial Retainer Linemen	45.000	6	3	4+		8+	Zafarse	G	AF
0-2	Imperial Throwers	75.000	6	3	3+	3+	9+	Pasar, Pase a la carrera	GP	AF
0-2	Noble Blitzers	105.000	7	3	3+	4+	9+	Atrapar, Placar	AG	FP
0-4	Bodyguards	90.000	6					Mantenerse firme, Forcejear	7 7 7	A
0-1	Ogre	140.000		5	4+	5+	10+	Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)	F	AG
0-8 Se	gundas oportunio	dades: 70.0	100 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 2	
Reglas	especiales: Clás	ica del Viejo	Mui	ndo					Apotecario: SÍ	



BOGENHAFEN BARONS



BODYGUARD



IMPERIAL RETAINER LINEMAN



IMPERIAL RETAINER LINEMAN



IMPERIAL THROWER



BODYGUARD

EQUIPOS LIZARDMEN

EJEMPLOS NOTABLES: GWAKAMOLI CRATER GATORS, SOTEK VIPERS, LUSTRIA CROAKERS

Según los historiadores de Blood Bowl, los Lizardmen llevan más de 8.000 años practicando este deporte. Eso parece un tanto improbable, pero cuando se les cuestiona, los historiadores sonríen con superioridad, miran por encima de sus gafas y afirman que eso es una prueba de lo clarividente que puede ser esta raza. Sea cual sea la historia de los Lizardmen con el deporte del Blood Bowl, isin duda han dejado huella! En el terreno de juego son un ejemplo vivo del trabajo en equipo, con hasta cuatro especies diferentes colaborando para un mismo fin. Los Skinks son los jugadores más numerosos, muy ágiles y veloces. Se contrastan con los Saurus, más escasos y no tan rápidos pero con mucha pegada. Y luego están los Kroxigor, unos monstruosos reptiles capaces de tumbar a un Ogre de un solo golpe.

1 mm 49	 200	2 2 TH NO.	mm.	A C AI
			RUIN	1EN

CANT. POSICIÓN COSTE MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS PRIMARIAS SECUNDARIAS													
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS			
0-12	Skink Runner Linemen	60.000	8	2	3+	4+	8+	Escurridizo, Esquivar	Α	FG			
0-2	Chameleon Skinks	70.000	7	2	3+	3+	8+	Atento al balón, Escurridizo, Esquivar, Perseguir	Α	FGP			
0-6	Saurus Blockers	85.000	6	4	5+	6+	10+	Ninguna	FG	Α			
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	5+	-	10+	Cabeza dura, Cola prensil, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Solitario (4+)	F	AG			
0-8 Se	gundas oportunida	des: 70.0	00 n	none	edas	de o	ro cad	da una	Rango: 1				
	especiales: Super							200	Apotecario:	sí			



GWAKAMOLI CRATER GATORS



SKINK RUNNER LINEMAN



SAURUS BLOCKER



SKINK RUNNER LINEMAN



SAURUS BLOCKER



CHAMELEON SKINK



SAURUS BLOCKER

EQUIPOS NECROMANTIC HORROR

EJEMPLOS NOTABLES: WOLFENBURG CRYPT-STEALERS, BRUENDAR GRIMJACKS, PUMPKIN-PATCH PETRIFIERS

No siempre hay reposo para los difuntos. En castillos encantados y bosques siniestros hay seres No Muertos que acechan por las noches, llevándose a los desprevenidos aldeanos de sus casas. Bueno, en todo caso algunos seres No Muertos se dedican a eso... iPara los demás, está el Blood Bowl! Muchos Nigromantes, expertos en levantar cadáveres y moldear la carne, pero carentes de una motivación real en la que aplicar sus talentos, se dan cuenta de que los banquillos calentitos son una gran alternativa a las tumbas mohosas y los túmulos húmedos, y por ello deciden montar (o mejor dicho, ensamblar) un equipo de jugadores. Curiosamente, entre los equipos de No Muertos parece haberse dado una especie de cisma que ha llevado a dos filosofías opuestas: algunos Nigromantes sólo confían en los muertos antiguos, mientras que otros prefieren dar un poco de vitalidad a su equipo y compran los servicios de Werewolves mediante promesas de carne fresca, o cosen a amenazadores Flesh Golems a partir de los restos de diversos cadáveres.

FOUIPOS	NECROI	MANTIC	HORROR

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS S	SECUNDARIAS
0-16	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+		9+	Regeneración	G	AF
0-2	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	The state of the s	AG	FP
0-2	Wraiths	95.000	6	3	3+		9+	Apariencia asquerosa, Echarse a un lado, Placar, Regeneración, Sin manos	FG	A
0-2	Werewolves	125.000	8	3	3+	4+	9+	Furia, Garras, Regeneración	AG	FP
0-2	Flesh Golems	115.000	4	4	4+	-		Cabeza dura, Mantenerse firme, Regeneración	FG	A
0-8 Se	gundas oportunida	ades: 70.0	00 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 2	
Reglas	especiales: Select	iva de Sylv	ania	, Se	ñore	s de	los N	lo Muertos	Apotecario: N	0



WOLFENBURG CRYPT-STEALERS















ZOMBIE LINEMAN

EQUIPOS NURGLE

EJEMPLOS NOTABLES: NURGLE'S ROTTERS, BILE-CITY BLIGHTKINGS, DISEASED DESTROYERS

Los seguidores del Chaos han estado implicados en el Blood Bowl desde los primeros días de este deporte. Aunque sus equipos empezaron siendo conglomerados de seguidores de todos los dioses del Chaos, no tardaron en formarse algunos más selectivos, que prefirieron centrarse en adorar a una sola deidad. Enfrentarse a un equipo de Nurgle resulta aterrador. Su carencia de agilidad y coordinación está compensada con creces por su fuerza bruta, su resistencia natural al daño y todo un repertorio de tácticas vomitivas (nunca mejor dicho). Los equipos de Nurgle no siguen los patrones de jugadores posicionales típicos, y en lugar de eso están formados por Rotters – jugadores que han contraído algunas de las bendiciones de Nurgle), Bloaters – jugadores hinchados a enfermedades, Pestigors – mutantes bestiales atraídos por el olor a podrido, y Rotspawn – individuos tan bendecidos por el Dios de la Plaga que se han transformado en criaturas horrendas e informes.

Mark San San			
FOL	HPO	SNU	RGLE

						LQ	OIF U.	NOROLL		
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIA
0-12	Rotter Linemen	35.000	5	3	4+	6+	9+	Descomposición, Infectado	GM	AF
0-4	Pestigors	75.000	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Infectado, Regeneración	FGM	AP
0-4	Bloaters	115.000	4	4	4+	6+	10+	Apariencia asquerosa, Infectado, Presencia perturbadora, Regeneración	FGM	Α
0-1	Rotspawn	140.000	4	5	5+	•	10+	Apariencia asquerosa, Golpe mortífero (+1), Infectado, Presencia perturbadora, Realmente estúpido, Regeneración, Solitario (4+), Tentáculos	F	AGM
0-8 Se	gundas oportunid	ades: 70.0	00 n	none	das	de o	ro car	da una	Rango: 2	
Reglas	especiales: Elegio	dos de Nurg	gle						Apotecario: N	10
		A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	The Real Property lies							



NURGLE'S ROTTERS



EQUIPOS OGRE

EJEMPLOS NOTABLES: FIRE MOUNTAIN GUT-BUSTERS, OLDHEIM OGRES, GNOBLAR GOBLARS

De buenas a primeras, la idea de un equipo de Blood Bowl de Ogres basta para causar pavor en la mayoría de jugadores. Por suerte, la realidad nunca está a la altura de sus peores miedos. Para empezar, la mayoría de Ogres son increíblemente cortos de entendederas, y el mero hecho de conseguir que acudan todos al partido ya es una tarea titánica, por no decir que muy pocos entrenadores logran convencer a más de un puñado de Ogres para formar su equipo, y deben rellenar el resto de plazas con debiluchos Gnoblars. Aparte de eso, sin importar cuánto entrenes a los Ogres, en el momento en que suena el silbato para poner el balón en movimiento la mayoría de ellos olvida su plan de juego y se dedica exclusivamente a tratar de hacer papilla a los rivales. Los entrenadores que saben lo que hacen pueden sacar buen provecho de ello, pero es raro ver a un equipo Ogre triunfar de forma consistente.

Column of the							
EC	1111	DE	ve:	•	-	•	•
L.U.	I U I	PL	13	u	U I	к	

	The second second second second	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN				-	quii e	J OURE		
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-16	Gnoblar Linemen	15.000	5	1	3+	5+	6+	Canijo, Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	А	G
0-1	Ogre Runt Punter	145.000	5	5	4+	4+	10+	Cabeza dura, Chutar compañero, Estúpido, Golpe mortífero (+1)	FP	AG
0-5	Ogre Blockers	140.000						Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero	F	AGP
	gundas oportunio								Rango: 3	
Reglas Yermas		ca del Viejo	Mun	do, l	_inen	nen p	oresci	ndibles, Reyerta en las	Apotecario: S	sí



FIRE MOUNTAIN GUT-BUSTERS













EQUIPOS OLD WORLD ALLIANCE

EJEMPLOS NOTABLES: MIDDENHEIM MAULERS, CHAMPIONS OF LAW, BLUCHHEIM BERSERKERS

Las ciudades del Viejo Mundo son metrópolis bulliciosas, pobladas por muchas gentes distintas. Desde Kislev en el frío norte a Estalia en el caluroso sur, los Humans levantan grandes urbes a las que acuden Dwarfs, Halflings y muchas otras razas. Los Dwarfs suelen ir a construir las altas torres y a defender los muros de esas ciudades, mientras que los Halflings lo hacen para cocinar, comer y robar cualquier objeto pequeño que vean. De hecho, en estos tiempos civilizados en los que la guerra es algo del pasado, razas aún más variadas se congregan en los grandes centros urbanos, y hoy día incluso se pueden ver Ogres con cierta frecuencia. Los equipos Old World Alliance, aún no siendo muy comunes, suelen formarse en estas ciudades, donde jugadores cosmopolitas de todo tipo se juntan para practicar el deporte sagrado de Nuffle.

 COL	 200	 n	WIC	DI	D A	111	AN	CE
			W	PK L	11 14	V - II - II	44 14	

					EQ	JIPO	S OLD	WORLD ALLIANCE		
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS SE	CUNDARIA
0-12	Old World Human Linemen	50.000	6	3	3+	4+	9+	Ninguna	G	AF
0-1	Old World Human Thrower	80.000	6	3	3+	3+	9+	Animosidad (compañeros Dwarf y Halfling), Manos seguras, Pasar	GP	AF
0-1	Old World Human Catcher	65.000	8	2	3+	5+	8+	Animosidad (compañeros Dwarf y Halfling), Atrapar, Esquivar	AG	F
0-1	Old World Human Blitzer	90.000	7	3	3+	4+	9+	Animosidad (compañeros Dwarf y Halfling), Placar	FG	Α
0-2	Old World Dwarf Blockers	75.000	4	3	4+	5+	10+	Cabeza dura, Llave de brazo, Luchador, Solitario (3+)	FG	Α
0-1	Old World Dwarf Runner	85.000	6	3	3+	4+	9+	Cabeza dura, Manos seguras, Solitario (3+)	, GP	AF
0-1	Old World Dwarf Blitzer	80.000	5	3	3+	4+	10+	Cabeza dura, Placar, Solitario (3+)	FG FG	Α
0-1	Old World Dwarf Troll Slayer	95.000	5	3	4+		9+	Agallas, Cabeza dura, Furia, Placar, Solitario (3+)	FG	Α
0-2	Old World Halfling Hopefuls	30.000	5	2	3+	4+	7+	Animosidad (compañeros Dwarf y Human), Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	Α	FG
Un equ	ipo Old World Allia	nce puede	incl	uir ı	un ú	nico	Gran	dullón, elegido entre los siguie	entes:	
0-1	Ogre	140.000	5	5	4+	5+	10+	Cabeza dura, Estúpido, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Solitario (4+)	F	AG
0-1	Altern Forest Treeman	120.000						Brazo fuerte, Cabeza dura, Echar raíces, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Mantenerse firme, Solitario (4+), iTronco va!	F	AGP
SECULIAR DESIGNATION NO.	gundas oportunidad		parameter.		das	de d	oro ca	ada una	Rango: 1	
Reglas	especiales: Clásica	del Viejo I	Mun	do					Apotecario: SI	

MIDDENHEIM MAULERS



HALFLING HOPEFUL



DWARF BLOCKER



DWARF RUNNER

EQUIPOS ORC

EJEMPLOS NOTABLES: GOUGED EYE, DEFF SKWAD, GREEN DESTROYERS

Los Orcs llevan jugando a Blood Bowl desde que el deporte fue descubierto; de hecho, fue un Orc quien encontró el templo donde estaba oculto el sagrado *Tomo de Nuffle*. Los equipos Orcs pegan muy duro, y se centran en apalear al rival para crear huecos por los que puedan pasar sus Blitzers. De hecho, si se puede achacar algo a los equipos Orcs, es que a veces pasan demasiado tiempo pegando al equipo contrario, iy eso cuando no empiezan a pelear entre sí! Los Orcs siempre han respetado más el músculo que la mente, por lo que llenan su línea de placajes iniciales con pesos pesados como los Big Uns y los Trolls para disponer de una vanguardia lo más pesada posible. La raza Orc también tiene fuertes lazos con otros pieles verdes como los Goblins, y es habitual ver algunos de ellos en los equipos Orcs.

21	11	11	D	-	5	n	n	~
-		л.	P-1	u.			PC I	

ANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIA
0-16	Orc Linemen	50.000	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Orc Linemen)	G	AF
0-2	Throwers	65.000	5	3	3+	3+	9+	Animosidad (todo el equipo), Manos seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Blitzers	80.000	6	3	3+	4+	10+	Animosidad (todo el equipo), Placar	FG	AP
0-4	Big Un Blockers	90.000	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Big Un Blockers)	FG	A
0-4	Goblins	40.000	6	2	3+	4+	8+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	А	FG
0-1	Untrained Troll	115.000	4	5	5+	5+	10+	Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (4+)	F	AGP
	gundas oportunida especiales: Reyer				edas	de d	oro ca	da una	Rango: 1 Apotecario: 5	4



GOUGED EYE





THROWER











ORC LINEMAN

EQUIPOS SHAMBLING UNDEAD

EJEMPLOS NOTABLES: CHAMPIONS OF DEATH, FORLORN PHANTOMS, HEL-FENN HELIONS

Los primeros equipos Shambling Undead pisaron el campo de juego hace apenas medio siglo, y a los peces gordos del mundillo les ha llevado gran parte de ese tiempo aceptar a estos No Muertos como parte del deporte. Ahora están en un momento álgido, ya que a la afición le encanta ver a muertos reanimados tambalearse y soportar toda clase de heridas sin inmutarse mientras devuelven los golpes a sus rivales. Ya sean traqueteantes Skeletons, cuyos movimientos de marioneta parecen burlarse de los vivos, Zombies recientes que arrastran los pies y gimen ridículamente provocando las risas del público, enfurecidas Mummies cuyos rugidos ultraterrenos aceleran el pulso, o siniestros Ghouls que acechan en las zonas laterales mirando al público con gestos de hambre voraz, los Shambling Undead son toda una sensación entre los aficionados que buscan emociones fuertes.

FOIL	DOC	CLI	AMBI	INC	LINE	EAD
	PUS	3 m	AMBB	1100	UNU	CAU

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Skeleton Linemen	40.000						Cabeza dura, Regeneración		AF
0-12	Zombie Linemen	40.000	4	3	4+		9+	Regeneración	G	AF
0-4	Ghoul Runners	75.000	7	3	3+	4+	8+	Esquivar	AG	FP
0-2	Wight Blitzers	90.000	6	3	3+	5+	9+	Placar, Regeneración	FG	AP
0-2	Mummies	125.000	3	5	5+		10+	Golpe mortífero (+1), Regeneración	F	AG
0-8 Se	gundas oportunida	des: 70.0	000 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
	especiales: Select								Apotecario:	NO



CHAMPIONS OF DEATH



WIGHT BLITZER



SKELETON LINEMAN



SKELETON LINEMAN



ZOMBIE LINEMAN



MUMMY



GHOUL RUNNER

EQUIPOS SNOTLING

EJEMPLOS NOTABLES: MIGHTY CRUD-CREEK NOSEPICKERS, DEVASTATING DOOMSPIRE DEATH-DEALERS, FABULOUS PHEIFHOLM FUNGUS FARMERS

Los Snotlings son los pieles verdes más pequeños que existen, y quizá los más numerosos. De diminuta estatura y carentes de cualquier sentido de la autopreservación, son entusiastas seguidores y jugadores del Blood Bowl. A veces forman parte de equipos Ogres, pero por lo general no suelen querer saltar al campo como compañeros de otras razas, pues su cultura alimenta una serie de absurdos mitos sobre su propia superioridad. Estos Snotlings se amontonan en gran número alrededor de un entrenador visionario e invaden el terreno de juego henchidos de entusiasmo. Los árbitros odian a los equipos Snotlings por varias razones, siendo la principal de ellas que esos renacuajos no saben contar (ni les interesa) y su insignificante estatura hace casi imposible controlar cuántos hay a la vez en el campo.

EQUI	pns	SNOT	CLIMIC
LUUI		31111	LINU

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-16	Snotling Linemen	15.000	5	1	3+		6+	Canijo, Colarse, Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	A	G
0-2	Fungus Flingas	30.000	5	1	3+	4+	6+	Arma secreta, Bombardero, Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	AP	G
0-2	Fun-hoppas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala, Pogo saltarín	А	G
0-2	Stilty Runnas	20.000	6	1	3+	5+	6+	Echarse a un lado, Escurridizo, Esprintar, Esquivar, Humanoide bala	A	G
0-2	Pump Wagons	105.000	4	5	5+		9+	Arma secreta, Golpe mortífero (+1), Imparable, Jugar sucio (+1), Mantenerse firme, Realmente estúpido	F	AG
0-2	Trained Trolls	115.000	4	5	5+	5+	10+	Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (3+)	F	AGP
)-8 Se	gundas oportu	nidades: 6	0.00	0 m	none	das	de ord	cada una	Rango: 3	
Reglas	especiales: Lin	emen pres	cindil	bles	, Ret	o de	I Infra	mundo, Sobornos y corrupción	Apotecario: S	Si



MIGHTY CRUD-CREEK NOSEPICKERS



SNOTLING LINEMAN



FUN-HOPPA



SNOTLING LINEMAN



SNOTLING LINEMAN



EQUIPOS SKAVEN

EJEMPLOS NOTABLES: SKAVENBLIGHT SCRAMBLERS, WARP-LIGHTNING BOLTS, WARPFIRE WANDERERS

El Blood Bowl se ha vuelto muy popular entre los Skaven de todo tipo, y tal como cabía esperar, los Skaven lo han adaptado de formas propias y especiales. Incluso han formado un nuevo clan para gestionar y controlar su participación en este deporte, el Clan Rigens, formado por 20 equipos. El más famoso de todos ellos es el de los Skavenblight Scramblers, dos veces ganadores del trofeo Blood Bowl. Varios otros equipos han logrado éxitos en diferentes ligas y competiciones menores, y hay también equipos mixtos con una gran proporción de Skaven compitiendo en varios niveles. Por supuesto, su asociación con la piedra bruja y las mutaciones resultantes les han ayudado bastante a lograr ese éxito, pero incluso el jugador Skaven más básico tiene mucho a su favor. iSegún los expertos, sólo es cuestión de tiempo que un equipo Skaven vuelva a estar en la cima!

	PO			

							CALL DO			THE RESERVE AND PERSONS ASSESSMENT OF THE PE
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-16	Skaven Clanrat Linemen	50.000	7	3	3+	4+	8+	Ninguna	G	AFM
0-2	Throwers	85.000	7	3	3+	2+	8+	Manos seguras, Pasar	GP	AFM
0-4	Gutter Runners	85.000	9	2	2+	4+	8+	Esquivar	AG	FMP
0-2	Blitzers	90.000	7					Placar	FG	AMP
0-1	Rat Ogre	150.000	6	5	4+		9+	Cola prensil, Ferocidad animal, Furia, Golpe mortífero (+1), Solitario (4+)	F	AGM
0-8 Se	gundas oportunid	lades: 50.0	000 r	mone	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
	especiales: Reto				No.				Apotecario:	SÍ
								AND DESCRIPTION OF THE PERSON		



SKAVENBLIGHT SCRAMBLERS







SKAVEN CLANRAT LINEMAN
SKAVEN CLANRAT LINEMAN







BLITZER



SKAVEN CLANRAT LINEMAN

EQUIPOS UNDERWORLD DENIZENS

EJEMPLOS NOTABLES: UNDERWORLD CREEPERS, CRAGMERE CRITTERS, DRAGON-CRAG DIRTBAGS

Pregunta a un Goblin cualquiera y te dirá que no es fácil ser los más pequeños de la tribu piel verde. Del mismo modo, si lograses acorralar a un Skaven el tiempo suficiente para sacarle una respuesta, probablemente te diría que vivir en las alcantarillas es menos divertido de lo que parece. No está muy claro cuándo unieron sus fuerzas por primera vez estas dos razas tan dispares, pero es probable que los Underworld Creepers fuesen el primer equipo de este tipo en salir a un terreno de juego. Impulsados por un elixir embriagador de setas imbuidas de piedra bruja, los equipos de Underworld Denizens combinan la capacidad de escabullirse de los Goblins y los Snotlings con la velocidad de los Skaven; la mayoría de estas escuadras son objeto de burlas, pero algunas se han ganado incluso su cuota de seguidores acérrimos. Los más populares suelen ser los que consiguen incluir en sus filas a un Troll o una Rat Ogre, horrorosas y pálidas montañas de músculo que hacen de matones como complemento a sus compañeros más pequeños.

EQUIPOS UNDERWORLD DENIZENS

	AND DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN	and the same				ขร บ	NDER	WORLD DENIZENS		
The second second	POSICIÓN							HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS S	ECUNDARIAS
0-12	Underworld Goblin Linemen	40.000	6	2	3+	4+	+8	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	AM	FG
0-6	Underworld Snotlings	15.000	5	1	3+	5+	6+	Canijo, Colarse, Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala	AM	G
0-3	Skaven Clanrat	50.000	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Underworld Goblin Linemen)	GM	AF
0-1	Skaven Thrower	85.000	7	3	3+	2+	8+	Animosidad (Underworld Goblin Linemen), Manos seguras, Pasar	GMP	AF
0-1	Gutter Runner	85.000	9	2	2+	4+	8+	Animosidad (Underworld Goblin Linemen), Esquivar	AGM	FP
0-1	Skaven Blitzer	90.000	7	3	3+	5+	9+	Animosidad (Underworld Goblin Linemen), Placar	FGM	AP
Jn equ	uipo Underworld De	enizens pu	ede	inclu	ıir ur	úni	co Gr	andullón, elegido entre los sig	guientes:	
0-1	Underworld Troll							Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Proyectil de vómito, Realmente estúpido, Regeneración, Siempre hambriento, Solitario (4+)		AGP
0-1	Mutant Rat Ogre	150.000	6	5	4+		9+	Cola prensil, Ferocidad animal, Furia, Golpe mortifero (+1), Solitario (4+)	FM	GA
0-8 Se	gundas oportunida	ades: 70.0	000	mon	edas	de d	ro ca	da una	Rango: 2	
Reglas	especiales: Reto o	del Inframu	ındo	, Sol	oorno	os y	corru	pción	Apotecario: Si	

UNDERWORLD CREEPERS







UNDERWORLD GOBLIN LINEMAN

EQUIPOS WOOD ELF

EJEMPLOS NOTABLES: ATHELORN AVENGERS, BIL BALI ARCHERS, PINE CRAG PIONEERS

Los Wood Elves son jugadores de Blood Bowl natos, aunque su negativa a llevar armadura pesada les hace especialmente vulnerables a los equipos con mucha pegada. Por lo general, la gracilidad natural de los Wood Elves basta para mantenerlos a salvo, pues hay que ser muy rápido o astuto para atraparlos. En cualquier caso, ningún Wood Elf decente se dejaría ver en público llevando puesta una armadura corpulenta y poco elegante. Respecto a su estilo de juego, para los Wood Elves los pases largos lo son todo, incluso más que para sus parientes High Elves, y centran todos sus esfuerzos en hacerse expertos en el lanzamiento o la recepción del balón. La única excepción a esto son los Wardancers, guerreros atléticos entrenados en las letales artes del combate cuerpo a cuerpo y capaces de medirse contra casi cualquier rival.

400.00	 -	-		0.12	40 E 20
			wii		ELF

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MV	FU	AG	PS	AR	HABILIDADES Y RASGOS	PRIMARIAS	SECUNDARIAS
0-12	Wood Elf Linemen	70.000	7	3	2+	4+	8+	Ninguna	AG	F
0-2	Throwers	95.000	7	3	2+	2+	8+	Pasar	AGP	F
0-4	Catchers	90.000	8	2	2+	4+	8+	Atrapar, Esquivar	AG	FP
0-2	Wardancers	125.000	8	3	2+	4+	8+	Esquivar, Placar, Saltar	AG	FP
0-1	Loren Forest Treeman	120.000	2	6	5+	5+	11+	Brazo fuerte, Cabeza dura, Echar raíces, Golpe mortífero (+1), Lanzar compañero, Mantenerse firme, Solitario (4+)	F	AG
0-8 Se	gundas oportuni	idades: 50.0	000 r	none	edas	de o	ro ca	da una	Rango: 1	
	especiales: Liga								Apotecario:	SÍ



ATHELORN AVENGERS



JUGADORES ESTRELLA

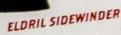
sta sección detalla todos los Jugadores Estrella actualmente disponibles como incentivos para los equipos, incluyendo sus perfiles, habilidades, reglas especiales y los equipos para los que pueden jugar. Los futuros suplementos de Blood Bowl incluirán nuevos Jugadores Estrella para muchas listas de equipo, de modo que siempre aparecerán nuevas superestrellas y celebridades en el circuito.

JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	MV FU	AG PS AR	JUGADORES ESTRELLA	
The Black Got			HABILIDADES Y RASGOS Apuñalar, Bombardero, Echarse a un lado, Escurridizo, Esquivar, Furtivo, Presencia perturbadora, Solitario (3+)	M.O. (INCENTIVO) 225,000
Juega para:	Cualquier equipo q	ue tenga las i	reglas especiales "Reyerta en las Yermas" o "Reto	del Inframundo"
Reglas esp.:	El más rastrero de	todos: Si tu e	equipo incluye al Black Gobbo, puedes cometer de cuando una de ellas sea cometida por el propio Bl	os acciones de Falta
NOMBRE	MV FU	AG PS AR	HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Deeproot			Brazo fuerte, Cabeza dura, Golpe mortífero (+2)	280.000
Strongbranch			Lanzar compañero, Mantenerse firme, Placar, Solitario (4+), iTronco va!	
Juega para:	Cualquier equipo o	jue tenga las	reglas especiales "Copa Dedal Halfling" o "Clásica	del Vieio Mundo".
Reglas esp.:	Fiable: Si Deeproof	obtiene un re	esultado de pifia al realizar una acción de Lanzar co rebota de manera normal pero siempre aterriza ad	ompañero,
NOMBRE			HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Eldril Sidewin			Atento al balón, Atrapar, Esquivar, Mirada hipnótica, Nervios de acero, Solitario (4+)	230.000
Juega para:	Cualquier equipo o	que tenga la re	egla especial "Liga de los Reinos Elves".	
Reglas esp.:		Una vez por p	partido, Eldril puede repetir un chequeo de Agilida	d fallido al intentar









THE BLACK GOBBO

NOMBRE	MV	FU A	G PS	S AR	HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Glart Smashr		4 4	+ -	9+	Apartar, Garras, Imparable,	195.000
					Mantenerse firme, Placar, Solitario (4+)	
Juega para:	Cualquier ec	quipo qu	ue ten	ga las	reglas especiales "Elegidos de" o "Reto del In	framundo".
Reglas esp.:					r partido, cuando Glart realice una acción de Pe	
					rar el uso de esta regla especial cuando Glart se	
	puede utiliza			The state of the s	rtar durante un turno en el que utilice esta regla	
NOMBRE	MV				HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Gloriel Summ	erbloom 7	2 2	+ 2+	+ 8+	Echarse a un lado, Esquivar, Manos seguras,	150.000
					Pasar, Precisión, Solitaria (3+)	
Juega para:					regla especial "Liga de los Reinos Elves".	
Reglas esp.:					do, cuando Gloriel realice una acción de Pase,	
					el uso de esta regla especial cuando Gloriel sea	
NOMBRE	MV			1 PO 65	HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Grak	5	5 4	+ 4+	- 10+	Cabeza dura, Chutar compañero, Estúpido,	250.000
					Golpe mortifero (+1), Solitario (4+)	
Crumbleberry	5	2 3	+ 6+	- 7+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide bala,	
					Manos seguras, Solitario (4+)	
Juega para:	Cualquier eq					de Caradana
Reglas esp.:					erry deben alquilarse como pareja y cuentan con	
					de los dos es retirado del juego por sufrir un res	
					las, el otro reemplaza su rasgo de Solitario (4+)	
NOMBRE	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	A ASSESSMENT OF THE PARTY OF TH	The Late of Street	2.72.5	HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Gretchen Wä		3 2	+ -	9+	Apariencia asquerosa, Echarse a un lado,	260.000
'The Blood Bo	owl				En pie de un salto, Esquivar, Perseguir,	
Widow'					Presencia perturbadora, Regeneración,	
					Sin manos, Solitaria (4+)	
Juega para:					regla especial "Selectiva de Sylvania".	iver Cretabon nuedo
Reglas esp.:					o, tras hacer un chequeo de Agilidad para Esqu	ivar, Gretchen puede
				The second	do sumando a ella su atributo Fuerza.	M.O. (INCENTIVO
NOMBRE	1000				HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Griff Oberwald	d 7	4 2	+ 3+	9+	Esprintar, Esquivar, Pies firmes,	280.000
	0 -1- '				Placar, Solitario (3+), Zafarse	as dal Visia Mundall
Juega para:			-		reglas especiales "Copa Dedal Halfling" o "Clási	
Reglas esp.:					ez por partido, Griff puede repetir la tirada de u	
	nue se na fir	AMA AM			THE TOTAL AND DATE AND THE TOTAL AND ASSAULT IN	THE COLUMN THE THE
					ue formaba parte de una reserva de dados (no Armadura, Heridas ni Lesiones).	puede sei un dado que





	STREET, SHIP SHIP SHIP SHIP SHIP SHIP SHIP SHIP		JUGADORES ESTRELLA		
NOMBRE	MV FU AG	PS AR	HABILIDADES Y RASGOS		M.O. (INCENTIVO
Grim Ironjaw	5 4 3+		Agallas, Cabeza dura, Furia	, Placaje múltiple,	200.000
			Placar, Solitario (4+)		
uega para:	Cualquier equipo que "Superliga del Fin del	tenga las Mundo".	reglas especiales "Copa Ded	al Halfling", "Clásica de	l Viejo Mundo" o
Reglas esp.:	Derribado como resul	tado de ui en a la tira	cuando un jugador rival con na acción de Placaje realizad da de Armadura o bien a la licuestión.	la por Grim, puedes ap	licar un modificado
NOMBRE	MV FU AG	PS AR	HABILIDADES Y RASGOS		M.O. (INCENTIVO
Hakflem Skutt			Brazos adicionales, Cola pr Dos cabezas, Esquivar, Sol	itario (4+)	180.000
uega para:	Cualquier equipo que	tenga las	reglas especiales "Elegidos o	le" o "Reto del Infram	undo".
Reglas esp.:	un compañero de equ	lipo que es	o, cuando Hakflem sea activa s el portador del balón, ese co ede tomar la posesión del bal	empañero de equipo pue	ede ser Derribado
NOMBRE	MV FU AG	PS AR	HABILIDADES Y RASGOS		M.O. (INCENTIVO
Helmut Wulf	6 3 3+	- 9+	Arma secreta, Mantenerse Profesional, Solitario (4+)	firme, Motosierra,	140.000
Juega para:	Cualquier equipo.				
Reglas esp.:	Viejo profesional: Un único dado que haya	a vez por sido tirad	partido, Helmut puede usar o como parte de una tirada o	su habilidad Profesiona de Armadura.	l para repetir un
NOMBRE			HABILIDADES Y RASGOS		M.O. (INCENTIVE
Karla Von Kill	6 4 3+	4+ 9+	Agallas, En pie de un salto Solitaria (4+)	, Esquivar, Placar,	210.000
Juega para:	Cualquier equipo que "Superliga Lustriana".		reglas especiales "Copa Ded	lal Halfling", "Clásica de	el Viejo Mundo" o
Reglas esp.:			, cuando Karla tenga éxito en rza para que doble el del blan		
NOMBRE			HABILIDADES Y RASGOS		M.O. (INCENTIV
ord Borak	5 5 3+	5+10-	+ Furtivo, Golpe mortífero (+	-1), Jugar sucio (+2),	260.000
he Despoiler			Placar, Solitario (4+)		
luega para:	Cualquier equipo que	tenga la	regla especial "Elegidos de		
Reglas esp.:	parte del partido. Si	esa Segun segunda	ue incluya a Lord Borak gana da oportunidad no ha sido u parte. No obstante, si Lord E tunidad, se perderá.	tilizada durante la prim	nera parte, estará





HAKFLEM SKUTTLESPIKE



KARLA VON KILL



LORD BORAK THE DESPOILER

	JUGADORES ESTRELLA	
NOMBRE	MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Mighty Zug	4 5 4+ 6+ 10+ Golpe mortifero (+1), Placar, Solitario (4+)	220.000
Juega para:	Cualquier equipo que tenga las reglas especiales "Copa Dedal Halfling", "Clásica o "Superliga Lustriana".	
Reglas esp.:	Golpe aplastador: Una vez por partido, cuando un jugador rival sea Derribado co acción de Placaje realizada por Zug, puedes aplicar un modificador adicional de Armadura. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.	mo resultado de una +1 a la tirada de
NOMBRE	MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Morg 'n' Thor	g 6 6 3+ 4+ 11+ Cabeza dura, Golpe mortifero (+2), Lanzar compañero, Placar, Solitario (4+)	340.000
Juega para:	Cualquier equipo excepto aquellos que tengan la regla especial "Selectiva de Sylv	
Reglas esp.:	La balista: Una vez por partido, si Morg falla el chequeo de su atributo Pase al re	ealizar una acción de
	Pase o de Lanzar compañero, puedes repetir la tirada del D6.	MA (MACNEWA)
NOMBRE	MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Roxanna Dari	(nail 8 3 1+ 4+ 8+ En pie de un salto, Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, Solitaria (4+)	270.000
Juega para:	Cualquier equipo que tenga la regla especial "Liga de los Reinos Elves".	
Reglas esp.:	Acelerón: Una vez por partido, Roxanna puede intentar forzar la marcha tres veces, e normales. Puedes declarar el uso de esta habilidad después de que Roxanna haya for segunda vez.	rzado la marcha por
NOMBRE	MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Rumbelow Sh	Placaje defensivo, Placar, Sin manos, Solitario (4+)	170.000
Juega para:	Cualquier equipo que tenga las reglas especiales "Copa Dedal Halfling", "Clásica o "Superliga del Fin del Mundo".	del Viejo Mundo" o
Reglas esp.:	Ariete: Una vez por partido, cuando un jugador rival sea Derribado como resultado de Placaje realizada por Rumbelow, puedes aplicar un modificador adicional de +1 de Armadura o bien a la tirada de Heridas. Este modificador puede aplicarse tras hacer	bien a la tirada de la tirada en cuestión.
NOMBRE	MV FU AG PS AR HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO)
Skrull Halfhei	Pasar, Precisión, Regeneración, Solitario (4+)	150.000
Juega para:	Cualquier equipo que tenga las reglas especiales "Selectiva de Sylvania" o "Superl Mundo".	
Reglas esp.:	Pase poderoso: Una vez por partido, tras hacer un chequeo del atributo Pase par de Pase, Skrull puede elegir modificar la tirada sumando a ella su atributo Fuerza	



MIGHTY ZUG





ROXANNA DARKNAIL

			Contract of	JUGADORES ESTRELLA	
NOMBRE	MV	FU AG	PS AF	R HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Lucien Swift	7	3 2+	5+ 9+	 Golpe mortifero (+1), Placaje defensivo, Placar, Solitario (4+) 	340.000
Valen Swift	7	3 2+	2+ 8+	Manos seguras, Nervios de acero, Pasar, Pase seguro, Precisión, Solitario (4+)	
luega para:	Cualquier eq	uipo que	tenga la	regla especial "Liga de los Reinos Elves".	
Reglas esp.:	No obstante, iLesionado!	: Los gen si algund en la tabl	nelos Swif o de los d a de heric	ft deben alquilarse como pareja y cuentan como dos los es retirado del juego por sufrir un resultado de In das, el otro reemplaza su rasgo de Solitario (4+) po	iconsciente o
NOMBRE	MV	FU AG	PS AF	R HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Varag Ghoul-C				+ Cabeza dura, En pie de un salto, Golpe mortífero (+1), Placar, Solitario (4+)	280.000
Juega para:	Cualquier eq	uipo que	tenga la	s reglas especiales "Reyerta en las Yermas" o "Reto	del Inframundo".
Reglas esp.:	acción de Pl	acaje rea	lizada po	r partido, cuando un jugador rival sea Derribado co or Varag, puedes aplicar un modificador adicional d uede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.	omo resultado de una le +1 a la tirada de
NOMBRE				R HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Grombrindal, the White Dw	5 arf	3 3+	4+ 10	+ Agallas, Cabeza dura, Golpe mortifero (+1), Mantenerse firme, Placar, Solitario (4+)	210,000
Juega para:				s reglas especiales "Copa Dedal Halfling", "Clásica liga del Fin del Mundo".	del Viejo Mundo",
Reglas esp.:	Grombrindal	que esté	adyacen	na vez por turno de equipo, cuando uno de los com te a él sea activado, dicho compañero de equipo ga a elegir entre Abrirse paso, Agallas, Golpe mortífero	nará hasta el final de
NOMBRE				R HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Willow Roseb	ark 5	4 3+	- 6+ 9-	+ Agallas, Cabeza dura, Echarse a un lado, Solitaria (4+)	150.000
Juega para:	Cualquier ed	quipo que	e tenga la	regla especial "Liga de los Reinos Elves".	
Reglas esp.:				o, cuando Willow tenga éxito en la tirada de su habili ra que doble el del blanco designado para su acción	
NOMBRE	MV	FU AC	PS A	R HABILIDADES Y RASGOS	M.O. (INCENTIVO
Zolcath the Z	oat 5	5 4+	5+ 10)+ Cola prensil, Golpe mortífero (+1), Imparable, Pies firmes, Presencia perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	230.000
Juega para:	Cualquier ed	quipo que	e tenga la	is reglas especiales "Superliga Lustriana" o "Liga de	e los Reinos Elves".
Reglas esp.:				": Una vez por partido, cuando Zolcath sea activado s declarar el uso de esta regla especial cuando Zol	









LUCIEN SWIFT

ÍNDICE

A	atributos, Mejoras de71 atributos, Reducciones de61	
Abrirse paso (habilidad)80		Dados
Acciones	Ayudante de la morgue91	D321
Declarar acciones 42	Ayudantes a tiempo parcial90	D621
de Entregar el balón 43, 51	Ayudantes del entrenador34, 41	D821
de Falta43, 63	Tyundines and ontonian in the	D1621
de Lanzar compañero 43, 52-54	D	De placaje21, 57
de Movimiento 43		Modificar tiradas24
de Pase 43, 48-50	balón, El20	Repetir tiradas24
de Penetración 43, 46, 59	Atrapar el balón51	Reservas de dados24
de Placaje 43, 56-59		Resultados naturales24
Especiales43	Pasar el balón 48-50	Tiradas con número objetivo 24
Activaciones de jugadores 42-43	Rebotar25	Tiradas de un solo dado24
Acciones especiales43	Recoger el balón46	Tiradas enfrentadas24
Declarar acciones42	Banquillos19	Declarar acciones42
Entregar el balón (acción) 51	Barriles de Bloodweiser90	Defensa (habilidad)80
Falta (acción)63	Boca monstruosa (habilidad)78	Dejada (habilidad)79
Jugadores activados43	Bola y cadena (rasgo)82	Derribado27, 59
Lanzar compañero (acción)52-54	Bombardero (rasgo)83	Descomposición (rasgo)84
Movimiento (acción)43	Brazo fuerte (habilidad)80	Desmarcados, Jugadores26
Pase (acción) 48-50	Brazos adicionales (habilidad)78	Despedir jugadores72
Penetración (acción)46, 59	Brincar45	Despliegue y
	Diffical	preparación del juego37, 40
Placaje (acción) 56-59		desventaja, Equipo en38
activo, Equipo42		Desviarse25
Afluencia de público69	Cabeza dura (habilidad)80	Devoluciones del balón51
Agallas (habilidad)76	Caerse27	Dinero en efectivo38
Agilidad (atributo)29	Cambiaclimas90	Dos cabezas (habilidad)78
Agilidad, Chequeos de29	Cambio de turno23	Dos cabezas (nabilidad)
aleatorio, Determinar un jugador 23	campo, El19	-
Animadoras34, 41	Canijo (rasgo)84	
Animadoras temporales90	Cañonero (habilidad)79	Echar raíces (rasgo)84
Animal feroz (rasgo)81		Echarse a un lado (habilidad)75
Animosidad (rasgo)81	Casillas ocupadas y desocupadas 44	Elegidos de106
anotación, Ficha de19, 20, 64	Chef Maestro Halfling92	Empujones58
anotación, Marcador de 19, 20, 64	Chutar compañero (rasgo)84	Empujones en cadena58
Apariencia asquerosa (habilidad)78	Clásica del Viejo Mundo105	En pie26
Apartar (habilidad)80	Clima	En pie de un salto (habilidad)75
Apotecarios	Clima (tabla)	Entradas
Contratar un apotecario34	Cola prensil (habilidad)78	Entregar el balón (acción) 43, 51
Usar un apotecario62	Colarse (rasgo)84	
Apotecarios errantes91	Conceder el partido67	entrenador, El23, 34 Entrenamientos adicionales91
Apoyar un placaje57	Copa Dedal Halfling105	
Apuñalar (rasgo)81	Cortar un pase50	Equipo receptor38, 40, 42
Árbitro poco imparcial95	Crujir (habilidad)80	Errores costosos
Armadura (atributo)29	Cuadro técnico34	Escorarse
Armadura, Tiradas de29, 60	Apotecarios34	Escurridizo (rasgo)85
Arma secreta (rasgo) 82	Ayudantes del entrenador34	Esprintar (habilidad)75
Atento al balón (habilidad)79	Animadoras34	Esquivar45
Atrapar (habilidad)75	Contratar cuadro técnico34	Esquivar (habilidad)75
Atributos máximos y mínimos28	Cuernos (habilidad)78	Estúpido (rasgo)84

Equipos 105-128 Creación de un equipo 30 Equipo activo 42	Árbitro poco imparcial95 Ayudante de la morgue91	L
Equipo inactivo42	Ayudantes a tiempo parcial90	Lanzar compañero (acción)43, 52-54
Equipo pateador38, 40, 42	Barriles de Bloodweiser90 Cambiaclimas90	Lanzar compañero (rasgo)85
Equipo receptor38, 40, 42	Chef Maestro Halfling92	Lesiones (tabla)61
Hoja de plantilla 31-32	Entrenamientos adicionales91	Lesión mal curada61
Listas de equipo 108-128	Incentivos en partidos de	Lider (habilidad)79
Reformar un equipo 99-100	exhibición89	Liga de los Reinos Elves105
Expulsado63, 66	Incentivos en partidos de liga 89	Línea de banda19
	Josef Bugman93	Linea de placajes iniciales19
Tr.	Jugadas especiales90	Linemen prescindibles106
	Jugadores Estrella92	Listas de equipo
Factor de hinchas37	Mago94	Luchador (habilidad)80
Faltas43, 63	Mago deportivo de alquiler94	Ligas
Fichar jugadores72	Médico de la peste91	Despedir jugadores72
Final del partido67	Mercenarios92	Fichar jugadores72
Forcejear (habilidad)77	Miembros del cuadro técnico	Hoja de plantilla 31-32
Forzar la marcha44	famosos (o infames)93	Incentivos en partidos de liga 89
Fuerza (atributo)29, 56	Novatos embravecidos91	Organizar una liga 97-100
Furia (habilidad)77	Sobornos91	Puntuación de liga98
Furtivo (habilidad)75	Infectado (rasgo)85	Retiro temporal de jugadores 72
	Interceptar un pase50	Secuencia posterior al partido 68
C	Interferir un pase50, 70	bootstoned posterior at partido oo
U	Cortar50, 70	M
Ganancias69	Interceptar50, 70	M
Ganar el partido67	Ira descontrolada (rasgo)85	Mago94
Garras (habilidad)78		Mano grande (habilidad)78
Golpe mortífero (+1) (habilidad)80	T	Manos seguras (habilidad)77
		Mantenerse firme (habilidad)80
TT	Josef Bugman93	Marcar jugadores26
	Jugar sucio (+1) (habilidad)76	Mercenarios92
Habilidades29, 74-80		Médico de la peste91
Nuevas habilidades71	Jugadores23	Miembro del cuadro técnico
Tabla de habilidades74	Activaciones42-43	famoso (o infame)93
Heridas (tabla) 60	Aleatorios23	Mirada hipnótica (rasgo)85
Heridas, Tiradas de60	Aturdidos27, 45	Modificadores de atributos28
Heridas para Escurridizos (tabla) 60	Desmarcados45	Motosierra (rasgo)84
Heridas permanentes (tabla)61	Empujados58	Movimiento29, 44-45
Herido por el público61	Estados 26-27	Esquivar45
Hinchas35, 69, 101	Fichar33, 72	Forzar la marcha44
Hoja de plantilla 31-32	Marcados45	Movimiento (atributo)29
Humanoide bala (rasgo)85	Mover44	Ponerse En pie44
	Perfil	Movimiento de impulso59
	Progreso	Muerte súbita67
A STATE OF THE STA	Posiciones33	
Imparable (habilidad)80	Tumbados	M
inactivo, Equipo42	boca arriba26, 44, 45, 59	
Incentivos	Retirados72	Nervios de acero (habilidad)79
Animadoras temporales90	Jugadas especiales90	Novatos embravecidos91
Apotecarios errantes91		

P
Partenubes (habilidad)79
Partidos de exhibición 101-103
Crear un equipo101
Usar incentivos102
Pasar (habilidad)79
Pase (acción) 43, 48-50
Pase a la carrera (habilidad)79
Pase a lo loco (habilidad)79
Pase (atributo)29
Pase precipitado (habilidad)79
Pase seguro (habilidad)79
Patada (habilidad)77
Patada inicial 40-41
Tabla de eventos de
pateador, Equipo38, 40, 42
Determinar equipo pateador38
Penetraciones43, 46, 59
Perseguir (habilidad)77
Piel férrea (habilidad)78
Piernas muy largas (habilidad)78
Pies firmes (habilidad)75
Placaje defensivo (habilidad)77
Placaje deletiono (habilidad)75
Placaje múltiple (habilidad)80
Placajes 43, 56-59
Placar (habilidad)57, 76
Planear (rasgo)87
Plantillas20
Usar la plantilla
de dirección aleatoria20, 25
Usar la plantilla
de devolución20, 21, 51
Plegarias a Nuffle (tabla)38, 39
En partidos de exhibición103
Pogo saltarín (rasgo)85
Ponerse En pie44
Precisión (habilidad)79
Presencia perturbadora
(habilidad)78
Profesional (habilidad)77
Prórroga67
Proteger el cuero (habilidad)75
Protestar al árbitro63
Proyectil de vómito (rasgo)86
Puntos de Estrellato 70-71
Puntos de liga98
MARKET AND ASSESSMENT OF THE STATE OF THE ST

R	
Rangos de equipo107	7
Rasgos	7
Realmente estúpido (rasgo)87	7
Rebote25	
Recepción heroica (habilidad)75	5
Recepción libre41	l
Reformar equipos 99-100	5
Regeneración (rasgo)87	7
Regla de distancias21	l
Usar la regla de distancias 48, 52	2
Reglas especiales de equipo 106	
Reglas especiales regionales105	5
Retener el balón64	1
Retiro temporal de jugadores72	2
Reto del Inframundo105	5
Reyerta en las Yermas105	5
Robar balón (habilidad)77	7
Romper defensas (habilidad)75	5
S	
	5
Saltar (habilidad)75	5
Saltar (habilidad)	3
Saltar (habilidad)	3
Saltar (habilidad)	7
Saltar (habilidad)	37
Saltar (habilidad)	37
Saltar (habilidad)	3 7 4
Saltar (habilidad)	3 7 4
Saltar (habilidad)	37
Saltar (habilidad)	37 04
Saltar (habilidad)	37 04 4
Saltar (habilidad)	3 7 0 4 0 5 6
Saltar (habilidad)	3 7 0 4 0 5 6 1
Saltar (habilidad)	37 04 05 61 7
Saltar (habilidad)	37 04 05 51 75
Saltar (habilidad)	37 04 05 61 75 1
Saltar (habilidad)	37 04 4 05 6 17 6
Saltar (habilidad)	37 04 4 056175167
Saltar (habilidad)	37 04 4 0551751675
Saltar (habilidad)	37 04 4 0551751675

T
Tentáculos (habilidad)78
Tesorería35, 38, 69
Tiradas con número objetivo24
Touchdowns64
Trampillas19, 39
iTronco va! (rasgo)87
Tumbado boca arriba 27, 44, 45, 59
turno, Ficha de19, 20, 42
Turnos de equipo42
turnos, Marcador de19, 20, 42
Valoración actual de equipo35, 73 Valoración de equipo35, 73
4
Zafarse (habilidad)76
Zona central19
Zona de anotación19
zona de defensa, La26
Perder la zona de defensa26
Zona de Inconscientes19
Zona de Reservas19
Zonas laterales19



THUNDER VALLEY GREENSKINS



BLACK ORC



BLACK ORC



BLACK ORC



GOBLIN BRUISER LINEMAN



GOBLIN BRUISER LINEMAN



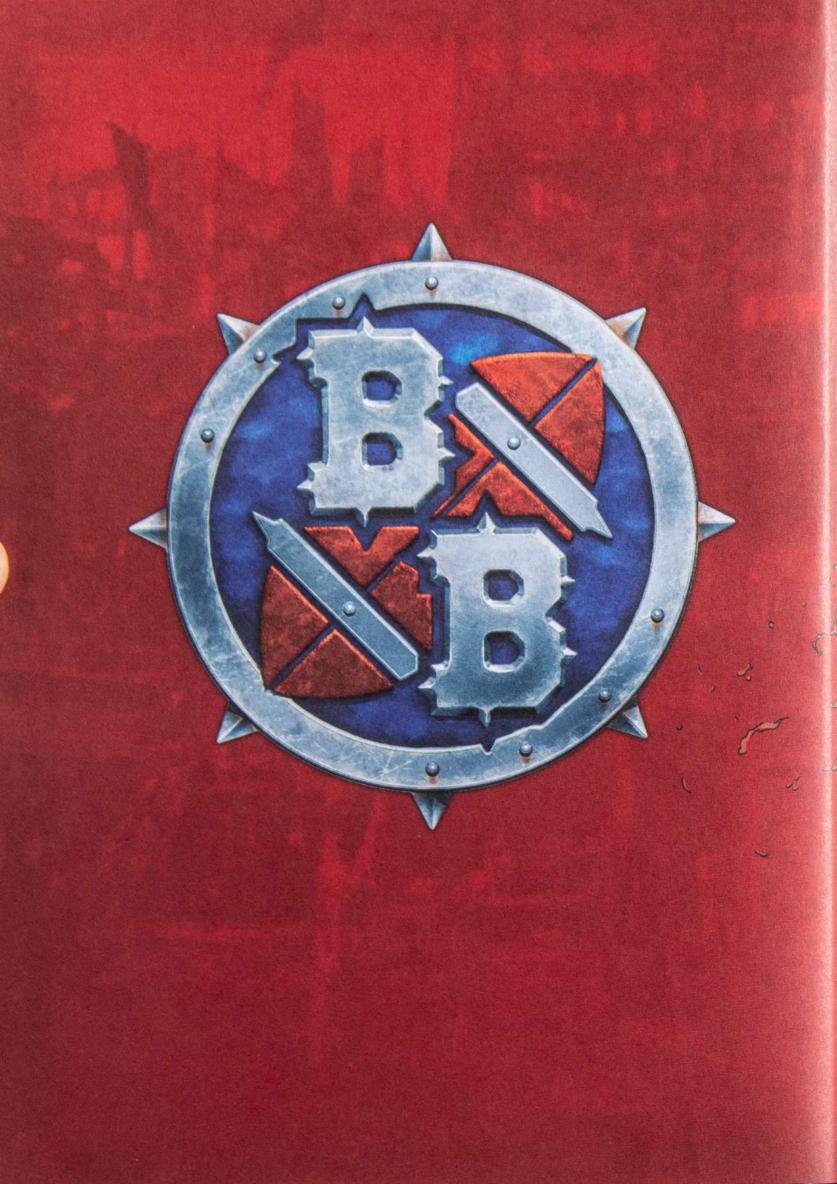
GOBLIN BRUISER LINEMAN

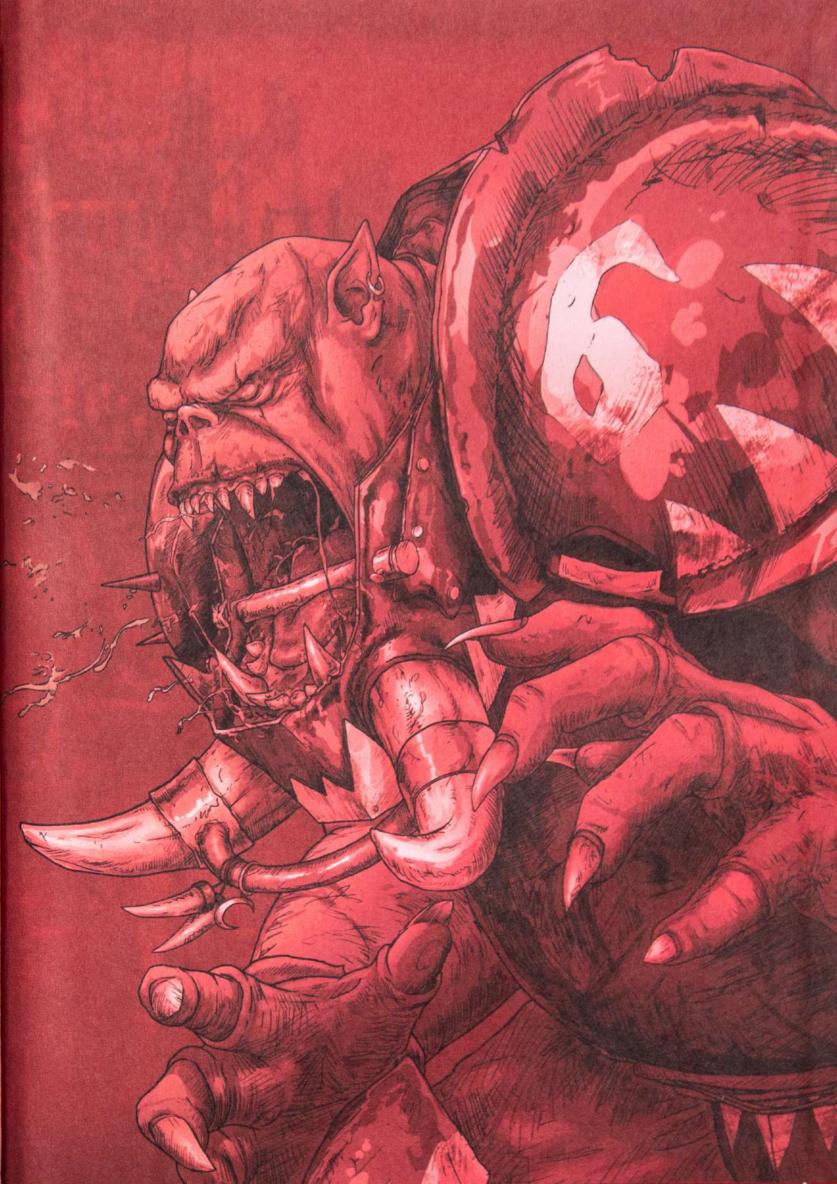
"Lez damoz kaña hazta ke dejen de menearze, y entonzez ya podemoz meter tochdaun... zupongo..."

- Varag Ghoul-Chewer

VARAG GHOUL-CHEWER









★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★



lood Bowl es un juego de mesa para dos, en el que tomarás las riendas de tu propio equipo de valientes jugadores, ya sean brutales Orcs, tenaces Dwarfs, versátiles Humans o místicos Elves, y los liderarás hasta las más altas glorias deportivas (iO lo intentarás!). Este imponente tomo contiene todo lo que necesitas saber sobre la historia de este juego, sus reglas, normas para crear un equipo y muchas cosas más!



LA ESPLÉNDIDA HISTORIA DEL BLOOD BOWL

La larga y turbulenta historia del gran juego de Nuffle, explicada como nunca se había hecho antes. iFans del deporte, preparaos para quedar sorprendidos y maravillados!

LAS REGLAS MODERNAS DEL JUEGO

Todos los aspectos del reglamento moderno del Blood Bowl, tal como han sido detallados por la NAF y la RARG. Desde las sagradas dimensiones del campo hasta el funcionamiento de las patadas iniciales, iestá todo aquí!

PARTIDOS DE LIGA Y DE EXHIBICIÓN

Reglas para llevar a tu equipo a las más altas cotas de fama y fortuna tanto en una liga como en un partido de exhibición. Cómo fichar y despedir jugadores, hacerlos evolucionar a lo largo de una temporada, e incluso cómo manejar las finanzas de tu equipo. Todo ello explicado al detalle.

EQUIPOS DE BLOOD BOWL

Listas de todos los equipos disponibles actualmente para jugar a Blood Bowl, junto con reglas para crear un equipo, ya sea para ligas o para partidos de exhibición.

JUGADORES ESTRELLA Y OTROS INCENTIVOS

Desde superestrellas legendarias hasta villanos infames, este libro incluye reglas para muchos de los más celebrados jugadores estrella. Junto a ellos, encontrarás reglas para muchos otros Incentivos, desde animadoras temporales hasta poderosos magos de alquiler y un montón de otras opciones.

> Reúne a tus jugadores en un corrillo, dales la charla de último minuto antes del partido, iy prepárate para la patada inicial!





IDIOMA ESPAÑOL



o de producto





