

REGLAS DE COMPETICION

Este pack de reglas contiene un conjunto de reglas alternativas que han sido desarrolladas para mantener el equilibrio del juego en ligas que duren prolongados periodos de tiempo (e.g. durante años o meses en lugar de durante semanas) y para ser empleadas en torneos donde el juego equilibrado y el texto exacto de las reglas son de vital importancia. Han sido intensamente probadas por entrenadores de Blood Bowl de todo el mundo para asegurar el mayor equilibrio a largo plazo y la mínima confusión. Sin embargo, por necesidad esto hace las reglas de competición más largas y complejas que las reglas estándar y es por esto mismo que su uso se considera completamente opcional. Los comisionados de liga y organizadores de torneos pueden sentirse libres de emplear bien las reglas de competición o las reglas estándar incluidas en la caja de Blood Bowl, cualquiera que sea la que consideren más apropiada para la liga o torneo que planean organizar.

Observa que el pack de Reglas de Competición de Blood Bowl solo incluye la información y las reglas que necesitarás para jugar. Todas las descripciones de los componentes de juego, la historia del Blood Bowl, ilustraciones y “¿Sabías que...?” han sido retirados para evitar información redundante ya incluida en el Reglamento de Blood Bowl y para ahorrar tiempo y dinero cuando se imprima el documento. Recomendamos que se imprima a dos hojas por cara para ahorrar más papel. Observa también que la numeración original ha cambiado, así como las referencias a las páginas del texto. En conclusión: ¡Las Reglas de Competición son un documento funcional en lugar de atractivo!

CONTENIDO

PREPARACIÓN DEL JUEGO.....2	INTERCEPCIONES Y BALONES	RECAUDACIÓN ADICIONAL
PATADA INICIAL.....2	PERDIDOS16	PARA LIGAS CORTAS.....25
SECUENCIA DE JUEGO.....3	FALTAS.....17	CARTAS ESPECIALES DE JUEGO26
FICHA DE TURNO.....3	HABILIDADES17	MAZO DE DESTRUCCIÓN
ACCIONES DE LOS JUGADORES.....3	LIGAS DE BLOODBOWL18	ALEATORIA.....26
CAMBIOS DE TURNO.....3	INICIO DE LA LIGA18	MAZO DE JUGADAS ESPECIALES27
MOVIMIENTO4	HOJA DE EQUIPO18	MAZO DE OBJETOS MÁGICOS.....28
ZONAS DE DEFENSA.....4	TESORERÍA18	MAZO DE JUEGO SUCIO.....29
RECOGER EL BALÓN4	VALOR DE EQUIPO.....18	MAZO DE BUEN KARMA.....30
PLACAJES5	DATOS DEL ENCUENTRO.....19	MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS32
MOVIMIENTOS DE PENETRACIÓN5	HERIDAS19	MAZO DE MEDIDAS DESESPERADAS 33
FUERZA5	TABLA DE LESIONES19	DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES34
DERRIBOS Y HERIDAS.....7	PUNTOS DE ESTRELLATO19	DESCRIPCIÓN DE LOS INCENTIVOS.....41
HERIDAS7	CÓMO CONSEGUIR PUNTOS DE	CHICAS BLOODWEISER.....41
RESERVAS7	ESTRELLATO.....19	SOBORNOS41
TABLA DE HERIDAS.....7	TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO ...20	ENTRENAMIENTO ADICIONAL41
LANZAMIENTO DEL BALÓN7	TIRADAS DE MEJORA20	GRAN CHEF HALFLING41
LANZAMIENTO7	TABLA DE TIRADAS DE MEJORA.....20	IGOR41
ATRAPAR EL BALÓN8	NUEVAS HABILIDADES20	MERCENARIOS ILIMITADOS.....41
REBOTE DEL BALÓN.....8	AUMENTO DE CARACTERÍSTICAS.....20	JUGADORES ESTRELLA42
DEVOLUCIÓN DEL BALÓN8	OBTENER DOBLES20	MEDICOS AMBULANTES.....42
CAMBIOS DE TURNO.....8	MEJORAS Y VALOR DEL	HECHICEROS.....42
SEGUNDAS OPORTUNIDADES9	JUGADOR20	LISTAS DE EQUIPO43
SEGUNDAS OP. DE EQUIPO9	TABLA DE VALOR DE LOS	EQUIPOS DE ALTOS ELFOS43
SEGUNDAS OP. DE JUGADOR.....10	JUGADORES.....20	EQUIPOS DE AMAZONAS43
HABILIDADES10	ENCUENTROS DE LIGA.....21	EQUIPOS DEL CAOS43
GANAR EL PARTIDO10	SECUENCIA PREVIA AL ENCUENTRO.....21	EQUIPOS DE ELFOS44
ANOTAR TOUCHDOWNS	TIEMPO21	EQUIPOS DE ELFOS OSCUROS.....44
EN TU TURNO10	DINERO EN EFECTIVO.....21	EQUIPOS DE ELFOS SILVANOS.....44
ANOTAR EN EL TURNO	INCENTIVOS21	EQUIPOS DE ENANOS45
DEL CONTRARIO11	SECUENCIA POSTERIOR	EQUIPOS DE ENANOS DEL CAOS45
REANUDACIÓN DEL PARTIDO11	AL ENCUENTRO.....21	EQUIPOS DE GOBLINS.....45
CONCEDER EL PARTIDO11	TIRADAS DE MEJORA21	EQUIPOS DE HALFLINGS.....46
REGLAS ADICIONALES11	ACTUALIZAR LA HOJA DE EQUIPO.21	EQUIPOS DE HOMBRES LAGARTO46
CREACIÓN DE UN EQUIPO11	ESPIRAL DE GASTOS22	EQUIPOS DE HUMANOS46
HOJAS DE EQUIPO11	CONCEDER22	EQUIPOS DE KHEMRI.....46
COMPRA DE JUGADORES.....11	CAMPEONATOS22	EQUIPOS DE NIGROMANTES.....47
SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE	TEMPORADAS Y TORNEOS23	EQUIPOS DE NO MUERTOS47
EQUIPO Y FACTOR DE HINCHAS.....12	LOS DESLUMBRANTES PREMIOS23	EQUIPOS DE NÓRDICOS47
CUADRO TÉCNICO.....12	REGLAS OPCIONALES DE LIGA24	EQUIPOS DE NURGLE48
MÉDICOS12	OTORGAR EL MJE24	EQUIPOS DE OGROS48
TABLA DE PATADA INICIAL.....13	MODIFICAR LA ESPIRAL DE GASTOS ...24	EQUIPOS DE ORCOS48
LOS HINCHAS.....13	ELIMINAR LOS INCENTIVOS.....24	EQUIPOS DE SKAVENS.....49
TIEMPO15	USAR INCENTIVOS EN	EQUIPOS DE VAMPIROS.....49
ENTREGAR EL BALÓN15	PARTIDOS SUELTOS.....24	PREGUNTAS Y RESPUESTAS49
¡A POR ELLOS!15	FACTOR DE HINCHAS GRATUITO25	LISTA DE JUGADORES ESTRELLA51
APOYAR UN PLACAJE15		

Este es un documento NO OFICIAL.

Games Workshop y Blood Bowl son marcas registradas de Games Workshop SL
El copyright del contenido de este producto es propiedad exclusiva de Games Workshop SL
© Games Workshop SL, 2010. Todos los derechos reservados.
SE PERMITE LA REPRODUCCIÓN PARA USO PERSONAL

PREPARACION DEL JUEGO

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

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

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

1. El equipo lanzador siempre coloca en primer lugar.
2. No pueden colocarse más de dos jugadores en cada zona ancha (o sea, puedes colocar un máximo de cuatro jugadores en las dos zonas anchas, dos en cada lado).

3. Al menos tres jugadores tienen que colocarse junto a la línea de medio campo, en la línea de defensa.

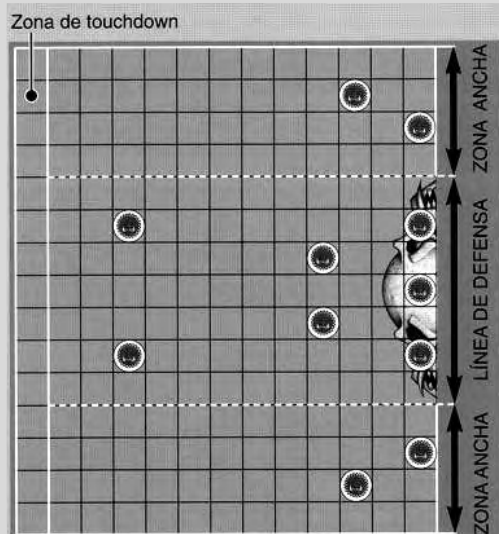
Si no puedes colocar tres jugadores en la línea de defensa tendrás que conceder el partido (ver páginas 11 ó 22, si utilizas las Reglas Adicionales) o bien seguir jugando, colocando tantos jugadores en la línea de defensa como te sea posible.

PATADA INICIAL

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

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

Una patada inicial tiene que caer en la mitad del campo del contrario. Suponiendo que el balón caiga en la mitad del equipo receptor, la casilla puede estar vacía u ocupada por un jugador. Si el balón cae en una casilla vacía rebotará una casilla más (ver Rebote del Balón, en la página 8). Si el balón cae en una casilla ocupada por un jugador, el jugador tiene que intentar atrapar el balón (ver Atrapar el Balón en la página 8). Si rebota o se desvía fuera del campo o en la mitad del equipo lanzador, el equipo receptor obtendrá un cambio de posesión o "touchback" y tendrá que colocar el balón en cualquier jugador de su equipo. Después se inicia el primer turno del encuentro.



REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

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

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

SECUENCIA DE JUEGO

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

A. Turno del equipo Receptor B. Turno del equipo Lanzador

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

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

FICHA DE TURNO

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

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

ACCIONES DE LOS JUGADORES

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

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

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

LISTA DE ACCIONES

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

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

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

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

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

NOTA: En Reglas Adicionales aparecen dos Acciones más: *Entregar el balón* (ver Pág. 15) y *Falta* (ver Pág. 17). Ambas acciones no pueden ser declaradas por más de un jugador por turno.

CAMBIOS DE TURNO

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

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

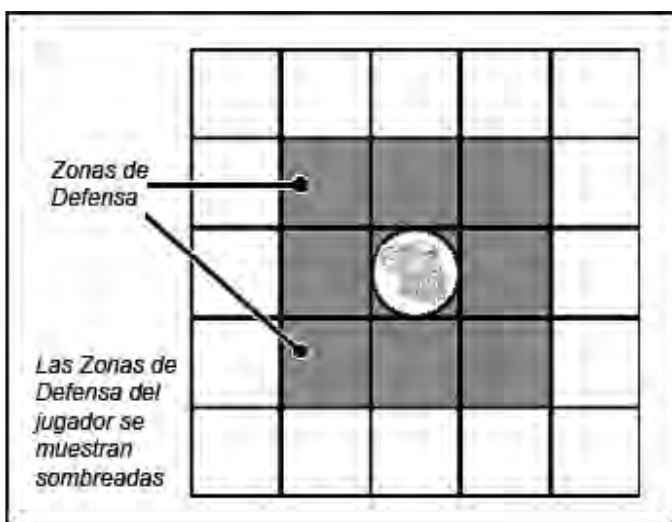
Un entrenador que sufre un CT debe terminar inmediatamente su turno, incluso si la acción está a medio completar. Realiza las tiradas contra armadura y heridas para los jugadores derribados y si el balón cayó realiza el rebote normalmente. Los jugadores aturdidos en turnos anteriores se ponen boca arriba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

MOVIMIENTO

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

ZONAS DE DEFENSA

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



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

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

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

Heridas). Si el jugador es derribado su equipo sufre un cambio de turno y el turno concluye inmediatamente

TABLA DE AGILIDAD

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

Modificadores para Esquivar

Efectuar una tirada de Esquivar..... +1

Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla a la que intente moverse el jugador..... -1

RECoger EL BALÓN

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

Un jugador que entra en la casilla donde se encuentra el balón en cualquier otro momento (por ejemplo, cuando es empujado, lanzado por un jugador...) no puede recoger el balón y éste rebotará una casilla. Esto no causa cambio de turno. Ver Rebote del Balón en la página 8.

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

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

TABLA DE AGILIDAD

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

Modificadores para Recoger el balón

Recoger el balón del suelo..... +1

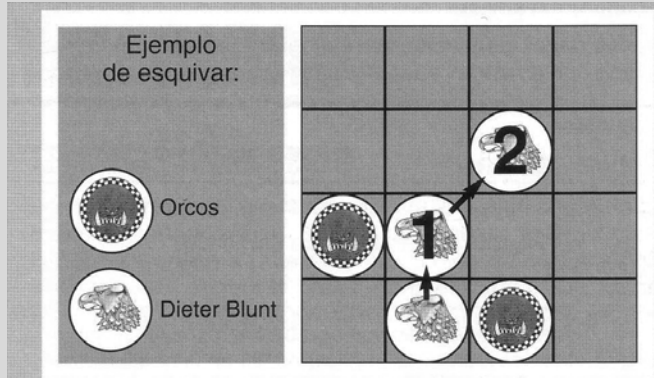
Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla donde se encuentra el balón..... -1

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

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

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



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

MODIFICADORES A LA TIRADA

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

PLACAJES

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

MOVIMIENTOS DE PENETRACIÓN

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

FUERZA

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

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

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

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

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

NOTA: Las Reglas Adicionales (pág. 15) permiten a los jugadores que no participan en el placaje apoyar a los jugadores implicados, lo que puede variar el número de dados empleado.

El Resultado



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

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



DEFENSOR DERRIBADO: El defensor es Empujado y Derribado. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.

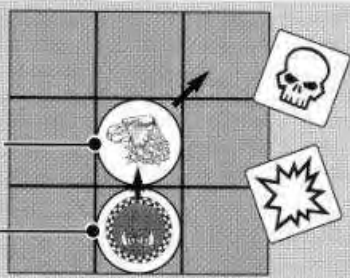
REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

Ejemplo de placaje:

Jacob von Altdorf

Skurf Destripahuesos



FUERZAS DE LOS JUGADORES

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

TIRADA:

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

*El entrenador del jugador más fuerte elige el resultado.

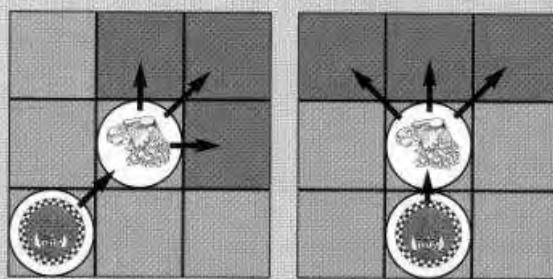
Empujones: Un jugador empujado mueve una casilla en dirección contraria a la del jugador atacante, como se muestra en el diagrama. El entrenador del jugador atacante decide a qué casilla es empujado. El jugador tiene que ser empujado a una casilla vacía si es posible. Una casilla que contenga el balón se considera vacía y un jugador empujado a ella hará que el balón rebote (ver pág. 8). Si todas las casillas están ocupadas por otros jugadores, el jugador es empujado a una casilla ocupada por otro jugador y éste es a su vez empujado. Este segundo empujón se resuelve como un empujón normal, como si el segundo jugador hubiese sido placado por el primero (los jugadores tumbados y aturdidos pueden ser empujados así también). El entrenador del equipo en movimiento decide todas las direcciones, a menos que el jugador empujado posea una habilidad que lo impida.

Los jugadores tienen que ser empujados fuera del campo si no hay ninguna otra casilla vacía disponible. Un jugador empujado fuera del campo, incluso si ha sido Derribado, será golpeado por la multitud y tendrá que tirar en la Tabla de Heridas (ver Heridas, página 7). La multitud no tiene modificadores a la tirada.

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

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

EJEMPLOS DE EMPUJONES



Las casillas sombreadas en los diagramas superiores muestran las casillas a las que un jugador puede ser empujado.

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

DERRIBOS Y HERIDAS

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

Un jugador que lleve el balón y se coloque tumbado o sea derribado soltará el balón en la casilla en la que caiga. El balón rebotará una casilla en dirección aleatoria (ver Rebote del Balón en la página 8) después de que se resuelvan las tiradas de armadura y heridas (de haberlas) por el jugador.



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

HERIDAS

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

LEVANTARSE

El único momento en que un jugador puede levantarse es al inicio de una Acción por un coste de tres casillas de movimiento. Si el jugador tiene menos de tres casillas de movimiento, tendrá que obtener 4+ para levantarse. Si consigue levantarse, no podrá mover ninguna casilla adicional a menos que realice un movimiento de A por Ellos, (ver Reglas Adicionales pág. 15). Fallar al intentar levantarse no provoca un cambio de turno.

RESERVAS

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

TABLA DE HERIDAS

2D6	Resultado
2-7	Aturdido: Deja al jugador sobre el campo, pero colócalo boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final de su próximo turno de equipo, incluso si se produce un cambio de turno. Recuerda que un jugador no puede darse la vuelta el mismo turno en que resulta Aturdido. Una vez boca arriba, podrá levantarse en los siguientes turnos normalmente.
8-9	Inconsciente: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Inconscientes del banquillo. En la siguiente entrada, antes de desplegar a los jugadores, tira por cada uno de los jugadores que estén Inconscientes. Con una tirada de 1-3, se quedarán en la casilla y no podrán ser desplegados, aunque podrás volver a tirar por ellos en la siguiente entrada. Con una tirada de 4-6 tiendes que pasar al jugador a la casilla de Reservas y usarlo con normalidad.
10-12	Lesión: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Jugadores Muertos y Heridos del banquillo. El jugador se perderá el resto del encuentro. En partidos de liga, tira en la tabla de Lesiones (ver pág. 19) para ver qué es lo que le ha pasado exactamente al jugador.

LANZAMIENTO DEL BALON

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

LANZAMIENTO

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

A continuación, el entrenador mide la distancia a la que lanza el balón empleando la Regla de pases, poniendo el O del principio

★ BLOOD BOWL

sobre el centro de la casilla del jugador lanzador y la línea roja que recorre el centro de la regla sobre el centro de la casilla a la que se lanza el balón. Si la línea entre dos rangos de pase cruza cualquier parte de la casilla objetivo del pase, se tendrá que aplicar el rango mayor. Está permitido medir el rango de distancia a varios jugadores en cualquier punto durante el movimiento del jugador lanzador antes de declarar el objetivo del pase. Sin embargo, una vez el jugador haya lanzado el balón no podrá seguir moviendo ese turno.

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

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

NOTA: Las Reglas Adicionales de la pág. 16 permiten a los lanzadores *perder el balón* y a los oponentes intentar intercepciones.

TABLA DE AGILIDAD

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

Modificadores al pase

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

ATRAPAR EL BALÓN

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

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

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

TABLA DE AGILIDAD

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

Modificadores para Atrapar

Atrapar un pase preciso	+1
Atrapar un pase incompleto, balón rebotado, patada inicial o balón devuelto	+0

Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que atrapa el balón	-1
--	----

REBOTE DEL BALÓN

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

DEVOLUCIÓN DEL BALÓN

Cuando el balón sale del terreno de juego, es inmediatamente devuelto por los entusiastas espectadores. Utiliza la plantilla de Devolución del balón para determinar la casilla en la que cae el balón, utilizando la última casilla que ha cruzado el balón antes de salir del terreno de juego como punto de partida (tira un D6 para determinar la dirección y 2D6 para determinar la distancia). Si el balón cae en una casilla ocupada por un jugador que está de pie, éste **tiene que** intentar atrapar el balón. Si el balón cae en una casilla vacía u ocupada por un jugador Tumbado o Aturdido, el balón rebotará. Si, a consecuencia de un balón devuelto, el balón vuelve a salir del terreno de juego, deberá realizarse un nuevo procedimiento para devolver el balón al terreno de juego. Las devoluciones no pueden interceptarse.

CAMBIOS DE TURNO

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

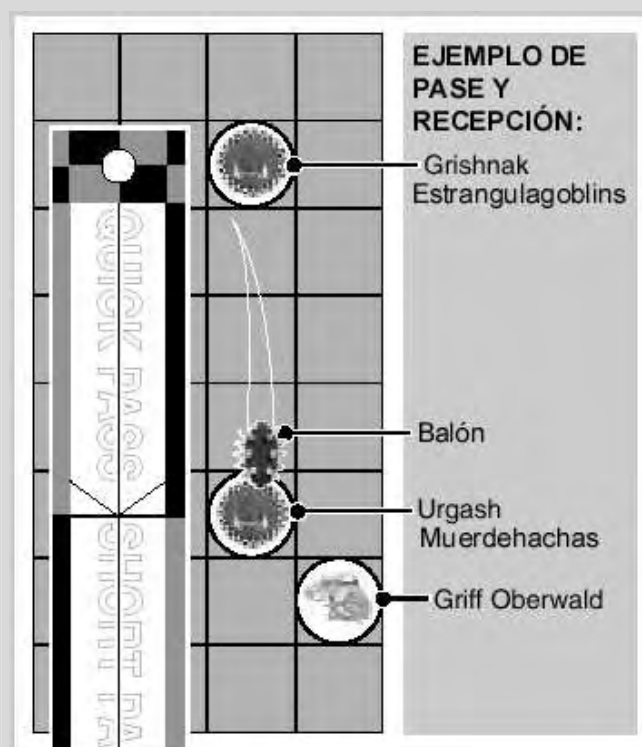
REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

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

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

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



AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICADORES AL PASE						
Pase rápido						+1
Pase corto						+0
Pase largo						-1
Bomba larga						-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que lanza el balón						-1

AGILIDAD	1	2	3	4	5	6+
	6+	5+	4+	3+	2+	1+
MODIFICADORES A ATRAPAR						
Atrapar un pase preciso						+1
Atrapar un pase incompleto, balón rebotado, patada inicial o balón devuelto						+0
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que atrapa el balón						-1

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

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

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

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE EQUIPO

Las SO de equipo reflejan lo bien entrenado que está. Un entrenador puede usar una SO de equipo para repetir una tirada de dados (que no sea Desvío, Distancia, Dirección, Armadura,

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

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

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE JUGADOR

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

HABILIDADES

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

Placar: La habilidad Placar afecta al resultado obtenido en los dados de placaje, como se describe en las reglas de placajes.

Atrapar: Un jugador con la habilidad Atrapar puede repetir la tirada para atrapar el balón. Si estás utilizando las reglas opcionales descritas más adelante, la habilidad Atrapar también permite al jugador repetir la tirada para entregar el balón o para interceptar.

Esquivar: Un jugador con la habilidad Esquivar puede repetir la tirada para esquivar a un jugador contrario al intentar salir de su zona de defensa. Sin embargo, el jugador sólo puede repetir una tirada para esquivar por turno de

equipo. Si el jugador sigue moviendo y falla una segunda tirada para esquivar, no podrá volver a utilizar esta habilidad. Además, la habilidad Esquivar afecta al resultado de los dados de placaje (ver las reglas de placajes).

Pasar: Un jugador con la habilidad Pasar puede repetir la tirada de dados de un pase.

Manos Seguras: Un jugador con la habilidad Manos Seguras puede repetir la tirada de dados para recoger el balón. Además, si estás utilizando las reglas opcionales, un jugador contrario que tenga la habilidad Robar balón, no podrá usarla contra un jugador con la habilidad Manos Seguras.

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

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

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

GANAR EL PARTIDO

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

El equipo que haya anotado más touchdowns al final del último turno de la segunda mitad será el vencedor. Si el partido está empatado, podrá declararse un empate si ambos entrenadores están de acuerdo o habrá una prórroga a muerte súbita. Tira la moneda de Blood Bowl para determinar qué entrenador decide qué equipo efectúa la patada inicial, y juega una tercera serie de ocho turnos por equipo. Las SO que queden al finalizar la segunda parte (inclusive las ganadas de eventos de la Patada Inicial, Incentivos o cartas Especiales de Juego) pueden ser utilizadas en la prórroga, pero ningún equipo recibirá nuevas

segundas oportunidades al inicio de la prórroga. El primer equipo que anote un touchdown ganará el partido. Si ningún equipo anota, el partido deberá decidirse en la tanda de golpes de castigo: cada entrenador tirará 1D6, el resultado mayor gana, ¡repíte los empates! Cualquier segunda oportunidad de equipo que no haya sido utilizada suma +1 a la tirada del dado.

ANOTAR TOUCHDOWNS EN TU TURNO

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

Cualquier jugador puede entrar en ambas Zonas de Touchdown (ZT) en cualquier momento, incluso si no lleva el balón. Si el balón le es lanzado y logra atraparlo o recoge un balón que se

encuentra en la ZT del equipo oponente, anotará un touchdown. Sin embargo, recuerda, que para anotar, el jugador tiene que terminar su acción *de pie* en la ZT; si un jugador falla la tirada para esquivar, por ejemplo y cae dentro de la ZT, no anotará el touchdown. Si un jugador del equipo activo entra en la ZT contraria y lleva u obtiene el balón, no podrá abandonarla voluntariamente por ninguna causa durante su acción. Tampoco podrá entregar o lanzar el balón. ¡Está demasiado decidido a marcar el touchdown para sí mismo!

ANOTAR EN EL TURNO DEL CONTRARIO

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

REANUDACIÓN DEL PARTIDO

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

resultado, el jugador tendrá que seguir en la zona para jugadores Inconscientes del Banquillo.

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

En el caso excepcional de que un equipo no tenga jugadores que colocar después de las tiradas de inconscientes, los marcadores de turno de ambos equipos se mueven dos casillas hacia delante y si algún equipo pudo colocar al menos un jugador, a ese equipo se le concede un touchdown, sin embargo, ningún jugador recibe puntos de estrellato (ver pág. 19) por esto. Si esto hace sobrepasar el límite de 8 turnos a uno o a los dos equipos, la parte termina. Si todavía quedan turnos por jugar, continuad jugando como si acabase de terminar la entrada (p.e.: tirad por los jugadores inconscientes y desplegad de nuevo).

CONCEDER EL PARTIDO

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

REGLAS ADICIONALES

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

CREACIÓN DE UN EQUIPO DE BLOOD BOWL

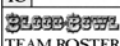

Además de los equipos descritos en este manual, existen muchos más que juegan en las diferentes ligas existentes por todo el Viejo Mundo. Por ejemplo, muchos más equipos Orcos y Humanos con los que puedes jugar utilizando las miniaturas de plástico incluidas en esta caja.

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

HOJAS DE EQUIPO

El bloque de hojas de equipo sirve para anotar los atributos del equipo y que ambos entrenadores puedan verlas mientras juegan (EE. No puedes ocultar tu hoja de equipo a tu oponente). Los propietarios del juego Blood Bowl tienen permiso para fotocopiar la hoja de equipo exclusivamente para su uso personal. Hay muchas casillas en la hoja que no aparecen en esta sección, no te preocupes de ellas por ahora, pues sólo las necesitarás para partidos de liga como se describe en las páginas 21 a 22.

PLAYERS NAME	POSITION	MA	ST	AG	AV	SKILLS	INJ	COMP	TD	INT	GIS	MY	SPP	VALUE
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														

 BLOOD BOWL TEAM ROSTER 	TEAM:	RE-ROLLS:	X
	RACE:	FAN FACTOR:	X 10,000 gp
	BANK:	ASSISTANT COACHES:	X 10,000 gp
	HEAD COACH:	CHEERLEADERS:	X 10,000 gp
		APOTHECARY:	X 50,000 gp
	TREASURY:	TOTAL VALUE OF TEAM	

COMPRA DE JUGADORES

Para poder crear tu equipo de Blood Bowl tienes un presupuesto de 1.000.000 de monedas de oro. Este dinero representa el dinero que has logrado reunir de tus patrocinadores, o por otros métodos más turbios, para fichar a los jugadores del equipo. El primer paso para crear el equipo es decidir qué equipo base

★ BLOOD BOWL

quieres utilizar, a partir de los datos de las listas de equipos (ver páginas 43 a 49). Todos los jugadores de tu equipo tienen que formar parte de la misma lista. Es decir, un equipo de Altos Elfos no puede tener, por ejemplo, jugadores Humanos, ya que estos jugadores proceden de listas diferentes.

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

SO DE EQUIPO Y FACTOR DE HINCHAS

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

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

CUADRO TÉCNICO

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

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

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

Ayudantes del entrenador

Los ayudantes del entrenador pueden ser coordinadores ofensivos y defensivos, entrenadores especiales de equipo, entrenadores personales para los jugadores estrella y muchos más. A medida que el equipo consigue triunfar, el número de ayudantes del entrenador crece sin parar. Cuantos más ayudantes del entrenador tengas, más fácil será que ganes la

tirada indicada por el resultado de "Táctica brillante" en la Tabla de patada inicial (ver página 14).

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

Animadoras

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

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

MÉDICO

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

Durante un encuentro, un Médico puede tratar de curar a un jugador que haya sufrido una Lesión o resulte Inconsciente. Sólo se puede utilizar una vez por encuentro. Si el jugador se encontraba Inconsciente, déjalo en el campo Aturdido o en la zona de Reservas si no estaba en el campo. De lo contrario inmediatamente después de que un jugador sufra una Lesión, puedes utilizar el Médico para que tu oponente tire de nuevo en la Tabla de Lesiones (ver pág. 19) y tú **elijas** cuál de los dos resultados se aplicará. Si el jugador solo ha recibido una contusión después de elegir el resultado (incluso si era la Tirada de lesión original), el Médico se las habrá arreglado para parchearlo y atiborrarlo de analgésicos y el jugador se colocará en la zona de Reservas.

En lugar de comprar un Médico, los equipos Nigromantes y No Muertos utilizan los servicios de un Nigromante. El Nigromante es gratuito y permite al equipo una vez por encuentro "Reanimar a los muertos". Si un jugador del equipo contrario con Fuerza 4 o menos que no tiene Regenerar o Escurridizo muere durante el encuentro (tras usar el Médico, si lo hay), el equipo puede poner inmediatamente un nuevo jugador Zombi en la zona de Reservas de su banquillo (esto puede hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores hasta el final del encuentro). Durante el paso 5 de Actualizar la hoja de equipo (ver pág. 22), puedes añadir este jugador a tu hoja de manera gratuita si tienes menos de 16 jugadores en el equipo. Los Zombis gratuitos siguen contando para calcular el valor del equipo.

TABLA DE PATADA INICIAL

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

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

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

Elegir a un jugador aleatoriamente

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

SO de equipo y la Tabla de patada inicial

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

pueden emplear sus habilidades Atrapar o Profesional para repetir la tirada de atrapar.

LOS HINCHAS

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

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

TABLA DE PATADA INICIAL

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

EL TIEMPO

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

TABLA DE TIEMPO

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

ENTREGAR EL BALÓN

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

No se requiere de una tirada de un D6 para ver si el jugador consigue entregar el balón satisfactoriamente (consigue dárselo automáticamente al jugador). Sin embargo, el jugador al que se le entrega el balón tiene que tirar para ver si atrapa el balón (ver Atrapar el Balón en la página 8). Utiliza los siguientes modificadores para la tirada de atrapar:

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

¡A POR ELLOS!

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

Tira un D6 después de mover cada casilla adicional. Con un resultado de 1 el jugador tropezará y resultará Derribado en la casilla en la que acaba de entrar. Tira para ver si resulta herido (ver página 7). Con cualquier otro resultado el jugador puede moverse sin tropezar. Si el jugador resulta Derribado, su equipo sufre un cambio de turno.

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

APOYAR UN PLACAJE

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

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

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

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

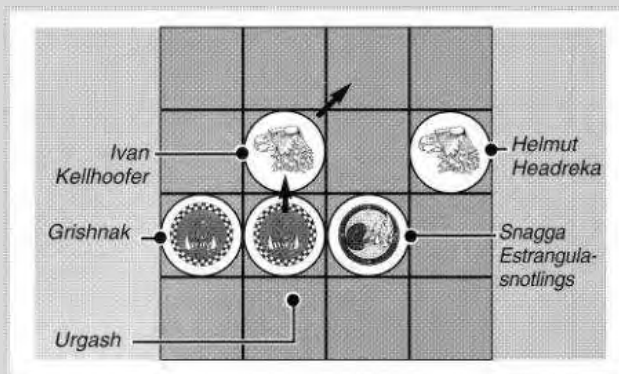
El resultado del placaje sólo afectará a los dos jugadores involucrados directamente. Los jugadores que apoyan en el placaje no se verán afectados en ningún modo por el resultado. Las habilidades de los dos jugadores implicados son las únicas que podrán utilizarse sobre el resultado. Las habilidades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

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

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

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



FUERZA DE LOS JUGADORES

Tienen la misma fuerza
Un jugador es más fuerte

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

*El entrenador del jugador más fuerte elige el resultado.

TIRADA:

Un dado de placaje
Dos dados de placaje*

Tres dados de placaje*

INTERCEPCIONES Y BALONES PERDIDOS

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

Intercepciones

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

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

Recuerda que sólo un jugador puede intentar interceptar, sin importar los disponibles. En la página 7 puedes consultar como determinar las distancias con la Regla de Pases y determinar quién está más cerca.

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

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

TABLA DE AGILIDAD

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

Modificadores para Interceptar

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

Balones perdidos

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

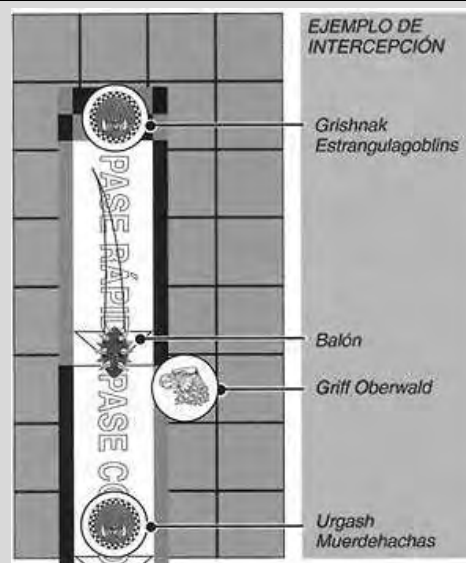
Notas del diseñador: Muchos entrenadores se quejan sobre el realismo de tirar la intercepción antes de tirar el pase. Como muchas cosas en Blood Bowl es una abstracción para hacer que el juego funcione mejor. Imagina las tiradas de intercepción /pase como una serie completa de tiradas para determinar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

REPETICIÓN A CÁMARA LENTA

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

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

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



FALTAS

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

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

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

El Árbitro

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

Para reflejar esto, si la tirada de Armadura o la de Heridas son dobles (p.ej. dos 1 o dos 2, etc.) el árbitro habrá visto la falta y el

jugador que realiza la Acción de Falta será enviado al calabozo que se encuentra bajo todos los campos de Blood Bowl. Además su equipo sufrirá un cambio de turno y su turno termina inmediatamente. Si el jugador expulsado tenía el balón, el balón rebotará desde la casilla en la que se encontraba cuando fue expulsado. Un jugador expulsado al calabozo queda encerrado y no podrá jugar el resto del encuentro, incluso si el árbitro resulta "atrapado" por la multitud como resultado de una tirada en la Tabla de patada inicial. Un entrenador no puede sustituir un jugador que haya sido expulsado hasta que termine la entrada.

HABILIDADES

Esta sección de las reglas incluye un montón de habilidades que pueden utilizar los jugadores. **Las reglas específicas para cada habilidad pueden encontrarse en las páginas de la 34 a 40.** Cada entrada también indica a qué categoría pertenece la habilidad (p.ej.: Pase, General, Mutación, etc.). La categoría de una habilidad define qué jugadores pueden aprenderla como se describe más adelante en las reglas para Ligas de Blood Bowl. (Ver página 20). **A menos que se indique lo contrario en la descripción de la habilidad, las siguientes reglas se aplican a todas las habilidades:**

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

LIGAS DE BLOOD BOWL

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

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

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

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

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

INICIO DE LA LIGA

Una liga está formada por varios equipos (preferiblemente un mínimo de cuatro) que juegan entre ellos durante una serie de encuentros. Las ligas ya existentes basadas en reglamentos anteriores de Blood Bowl pueden pasar fácilmente al nuevo sistema de ligas; simplemente, los entrenadores necesitan

calcular el valor de sus equipos como se explica más adelante, y empezar a usar las nuevas listas de equipo que aparecen en las páginas 43 a 49. Cualquier hoja de equipo que no sea 'legal' bajo el nuevo reglamento puede mantener sus jugadores, pero cualquier nuevo jugador debe ser comprado de las nuevas listas de equipo.

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

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

HOJA DE EQUIPO

Antes de empezar a disputar los encuentros de la liga, cada entrenador deberá crear un equipo, tal y como se explica en la página 11. Aquí es donde entran en juego las casillas no usadas anteriormente. Incluye columnas y filas que serán importantes para anotar la información que necesitarás cuando estés participando en una liga. A continuación se describe cómo deben utilizarse estas filas y columnas.

Tesorería

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

Valor del equipo

En los partidos de liga, el 'valor' de un equipo afecta en la forma que recibe Incentivos para jugar un partido (ver página 21) y si sufre de la Espiral de gastos (ver página 22). El valor de un equipo (abreviado como 'VE') se calcula sumando el valor de los jugadores disponibles para el siguiente partido e incluyendo el valor añadido de las mejoras, el coste de los asistentes del entrenador, las segundas oportunidades de equipo, las animadoras y el Factor de hinchas. Anota el valor de tu equipo en la casilla apropiada de la hoja. Ten en cuenta que el oro en la

tesorería y cualquier jugador que se pierda el próximo partido por lesión no cuentan para el total del valor del equipo.

Datos del encuentro

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

HERIDAS

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

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

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

PUNTOS DE ESTRELLATO

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

En la hoja de control de equipo pueden hallarse una serie de casillas para que los entrenadores puedan mantener el control de los Puntos de Estrellato que cada jugador obtiene durante

cada encuentro. Cada vez que un jugador haga algo por lo que sea merecedor de Puntos de Estrellato, su entrenador deberá hacer una marca en la casilla apropiada de la hoja de control por cada punto obtenido. Al finalizar el encuentro, se contabilizarán los Puntos de Estrellato obtenidos por cada jugador y se anotarán los Puntos de Estrellato totales del jugador.

★ TABLA DE LESIONES ★

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

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

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

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

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

COMO CONSEGUIR PUNTOS DE ESTRELLATO

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

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

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

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

Lesiones (LES): Si un jugador consigue que un jugador contrario sea Lesionado (es decir, obtiene un resultado de 10 o más en la tabla de Heridas) consigue 2 Puntos de Estrellato. Sólo se puede obtener puntos de esta forma si el jugador placa

★ BLOOD BOWL

a un oponente o bien si es placado por un oponente. Cualquier otro motivo que provoque una Lesión (incluido el público, sierras mecánicas, bombarderos o puñales) no otorga Puntos de Estrellato.

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

★ TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO ★

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

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

TIRADAS DE MEJORA

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

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

★ TABLA DE TIRADAS DE MEJORA ★

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

Nuevas habilidades

En cualquier tirada de Mejora puedes decidir elegir una habilidad de las categorías de habilidades Normales permitidas para ese jugador. Las categorías de habilidades Normales permitidas para cada jugador se encuentran en las páginas 43 a 49. Por ejemplo, un Receptor Humano puede elegir habilidades de la lista de Habilidades Generales o Habilidades de Agilidad. Acuérdate de anotar la nueva habilidad en la hoja de equipo. Las habilidades nunca pueden ser eliminadas de un jugador.

Aumento de características

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

Obtener dobles

Si se obtiene un doble en una tirada de Mejora (p.ej.: 1,1 o 2,2 etc.), puede ignorarse el resultado de la Tabla de Mejoras (incluso si es un aumento de característica) y elegir una habilidad de cualquier categoría de habilidades a las que este jugador tenga acceso, pudiendo ser indistintamente de la columna Normal o Doble indicada en su hoja de equipo (ver páginas 43 a 49). Por ejemplo, un Receptor Humano puede elegir una habilidad General, de Agilidad, de Fuerza o de Pase al obtener una tirada doble.

Mejoras y valor del jugador

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

★ TABLA DE VALOR DE LOS JUGADORES ★

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

ENCUENTROS DE LIGA

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

1. Secuencia previa al encuentro

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

2. El encuentro

1. Calcular el número de hinchas y la FAMA (ver pág. 13).
 2. Turno del equipo receptor.
 3. Turno del equipo lanzador.
- Etc...

3. Secuencia posterior al encuentro

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

SECUENCIA PREVIA AL ENCUENTRO

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

1. El tiempo

Uno de los entrenadores tira en la Tabla de tiempo (ver pág. 15) para ver cómo será el tiempo en el partido.

2. Dinero en efectivo.

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

3. Incentivos

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

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

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

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

La descripción detallada de estos Incentivos puede encontrarse en las páginas 41 y 42. Nótese que se siguen aplicando las limitaciones y las reglas especiales de cada equipo. Como algunos entrenadores pueden tardar mucho tiempo en elegir los Incentivos, existe un límite de cuatro minutos para seleccionarlos.

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

SECUENCIA POSTERIOR AL ENCUENTRO

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

1. Tiradas de Mejora

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

2. Actualizar la hoja de equipo

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

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

2. Calcula los ingresos por el encuentro. Cada entrenador tira un D6 y añade su FAMA (ver pág. 13). Tu equipo recibe esta cantidad x 10.000 monedas de oro como ingresos del partido. Si has ganado o empatado, recibes 10.000 monedas adicionales. Además, si has ganado, puedes repetir tu tirada del D6, pero tendrás que aceptar el segundo resultado incluso si es peor que

★ BLOOD BOWL

el primero. Recuerda que los equipos que conceden el partido no reciben ingresos.

3. El dinero en efectivo que haya sobrado vuelve a la tesorería y entonces cada entrenador **tiene que** pagar por la espiral de gastos (descrita más adelante) con el dinero de su tesorería. **Nota:** en este momento el equipo todavía no habrá actualizado su valor de aquel calculado tras el paso 2 de la Secuencia Previa al Encuentro (página 21).

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

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

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

7. Si tu equipo solo puede alinear 10 jugadores o menos para el siguiente encuentro, puedes añadir Independientes de forma gratuita hasta que puedas desplegar 11 jugadores el próximo partido. Un Independiente es siempre un jugador de la posición que permite 0-16 o 0-12 jugadores de tu lista de equipo; su precio base cuenta para el valor de equipo, pero tiene la habilidad Solitario ya que no está acostumbrado a jugar en tu

equipo. Los Independientes pueden hacer que el número total de jugadores en tu equipo (incluidos los lesionados) supere los 16.

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

ESPIRAL DE GASTOS

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

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

★ TABLA DE ESPIRAL DE GASTOS ★

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

CONCEDER

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

CAMPEONATOS

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

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

Al final de cada temporada, los equipos se reúnen para decidir el ganador. Cada campeonato tiene lugar en un sitio diferente. El Blood Bowl se disputa en el gigantesco estadio Emperador en

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

TEMPORADAS Y TORNEOS

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

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

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

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

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

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

DESAFIOS

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

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

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

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

LOS DESLUMBRANTES PREMIOS

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

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

- 1) El número de espectadores y los ingresos para las semifinales y la final son el doble.
- 2) El ganador de un Gran torneo siempre recibe un trofeo especial. Mientras un equipo posea el trofeo tiene una segunda oportunidad de equipo adicional. La segunda oportunidad se

añade al valor del equipo de la forma habitual. El trofeo permanece con el equipo hasta que se vuelva a terminar este Gran torneo que es cuando se lo entregará al nuevo ganador.

3) Los comisionados de liga pueden permitir 'beneficios adicionales' por ganar un trofeo en particular, si creen que procede. Queda en manos de los comisionados decidir qué beneficios son estos.

REGLAS OPCIONALES PARA LIGAS

No todas las ligas encontrarán las mismas reglas tan divertidas como otras ligas. El papel del comisario de liga es conseguir el mejor conjunto de reglas para los entrenadores de su liga. Los que siguen son cambios recomendados a las reglas para ligas que aparecen en las páginas 18 a 22 del presente manual, para que los comisarios sopesen utilizarlos en sus propias ligas. Cualquiera de las siguientes reglas debe ser considerada como regla oficial de Blood Bowl. Recuerda, el comisario de Liga **siempre** tiene la última palabra respecto a las reglas empleadas en la liga.

Otorgar el MJE

En vez de emplear las reglas para Mejor Jugador del Encuentro de la página 20, se ofrecen las dos opciones siguientes para cambiar la primera frase:

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

Modificar la Espiral de gastos

Hay multitud de ligas diferentes, cada una con precios base y flujos de ingresos diferentes, así que cualquier comisario debería ser libre para alterar el punto de partida (1.750.000 monedas de oro) y el tamaño del paso (150.000 monedas de oro) para la regla de Espiral de gastos descrita en la página 22. Por ejemplo, la pequeña liga comarcal de Albión tiene un punto de partida de 1.250.000 monedas de oro y un paso de 100.000 monedas de oro, la saludable Primera División Imperial tiene un punto de partida de unas apabullantes 2.500.000 monedas de oro con un paso de 250.000 monedas de oro, mientras que el Abierto de Naggaroth tiene un punto de partida de 2.000.000 monedas de oro y un paso de 50.000 monedas de oro.

Eliminar los incentivos

El comisario puede eliminar cualquier incentivo de la lista de incentivos permitidos de la página 21, si cree que no se adecuan a su liga. Algunos incentivos excluidos habitualmente son los Jugadores Estrella y/o los Hechiceros.

Usar Incentivos en partidos sueltos

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

Cartas de Jugadas Especiales

Los siete mazos de Cartas de Jugadas Especiales que aparecen desde la página 26 a la 33 son para que los comisarios puedan añadir divertidos e inesperados elementos al juego en el nivel que ellos quieran.

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

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

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

Descripción: Describe el evento que representa la carta.

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

Efecto: El efecto que la carta tiene sobre el juego, cuando esta es jugada.

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

- 1) Los mazos de Cartas de Jugadas Especiales se añaden a la lista de incentivos de la página 21 que cada entrenador puede comprar. Las Cartas de Jugadas Especiales robadas de entre todos los mazos deberían estar limitadas a no más de 5.
- 2) Los mazos de Cartas de Jugadas Especiales sustituyen a la lista de incentivos de la página 21 (p.ej. los incentivos permitidos para un partido son solamente las Cartas de Jugadas Especiales). Las Cartas de Jugadas Especiales robadas de entre todos los mazos deberían estar limitadas a no más de 5.
- 3) Las Cartas de Jugadas Especiales no se permiten como incentivos. En vez de ello, **cada** entrenador recibe entre 50.000 y 200.000 monedas de oro (a decisión del comisario) para usarlas **exclusivamente** en la compra de Cartas de Jugadas Especiales al inicio de cada partido. Este dinero no puede guardarse para futuros partidos y se añade a cualquier dinero para incentivos que pudiera recibir un equipo para este partido.

Nota: Si usas ambos sistemas en tu liga, las Cartas de Jugadas Especiales y los Incentivos de la página 21, los jugadores deberían tener permitido robar cualquier Carta de Jugadas Especiales antes de comprar ningún incentivo adicional.

Factor de hinchas gratuito

En vez de usar las reglas de compra de factor de hinchas de la página 12, la liga puede tener factor de hinchas gratuito. Todos los equipos bajo estas reglas comienzan con un factor de hinchas de 5 sin ningún coste. El factor de hinchas nunca se añade al valor de equipo y los cambios del factor de hinchas en las tiradas posteriores al encuentro no afectan al valor de equipo.

Recaudación adicional para ligas cortas

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

CARTAS ESPECIALES DE JUEGO

MAZO DE DESTRUCCION ALEATORIA

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE JUGADAS ESPECIALES

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE OBJETOS MÁGICOS

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE JUEGO SUCIO

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE BUEN KARMA

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE BUEN KARMA (continuación)

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS

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

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

CARTAS ESPECIALES

MAZO DE EVENTOS ALEATORIOS (continuación)

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

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

MAZO DE MEDIDAS DESESPERADAS

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

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

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Abrirse Paso

(Fuerza)

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

Agallas

(General)

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

Agilidad Felina

(Extraordinaria)

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

Animal Salvaje

(Extraordinaria)

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

Animosidad

(Extraordinaria)

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

Anticiparse

(General)

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

Apariencia Asquerosa

(Mutación)

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

Apartar

(Fuerza)

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

Aplastar

(Fuerza)

El jugador puede usar esta habilidad tras realizar un placaje como parte de una *Acción de Placaje* o *Penetración*, pero sólo si se encuentra de pie adyacente a la víctima y ésta resultó Derribada. Puedes repetir la tirada de Armadura o Heridas de la víctima. El jugador que aplastó se coloca tumbado sobre su casilla; se supone que rueda hacia atrás tras aplastar a su oponente (no realices tirada alguna de Armadura por él, ya que el otro jugador habrá amortiguado su caída). Aplastar no causa cambio de turno a menos que el jugador que lo realice tenga el balón. Aplastar no puede emplearse junto con las habilidades Puñal o Sierra Mecánica.

Arma Secreta (Extraordinaria)

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

Atrapar (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Atrapar puede tirar de nuevo el D6 si falla una tirada de atrapar. También permite al jugador tirar de nuevo el D6 si deja caer una entrega a la mano o falla al interceptar.

Bloquear Pase (General)

Un jugador con esta habilidad puede mover hasta tres casillas cuando el entrenador contrario anuncia que va a efectuar un pase con el balón (pero no con una bomba). El entrenador contrario no puede cambiar de idea una vez el uso de Bloquear Pase haya sido declarado. Este movimiento tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego, después de calcular la distancia del pase, pero antes de resolver los intentos de intercepción. El jugador no puede realizar este movimiento si no llega a un destino legal y no puede seguir una ruta que no le permitiría llegar a un destino legal. Un destino legal es aquel que permite al jugador colocarse en una posición adecuada para intentar la intercepción, o la casilla vacía a la cual se dirige el pase, o que el lanzador o el receptor queden dentro de su zona de defensa. El jugador **no podrá** dejar de moverse hasta que llegue a un destino legal, sea atrapado por unos Tentáculos o sea Derribado. Este movimiento especial es gratuito, y no afecta en absoluto la habilidad del jugador para moverse en el siguiente turno. El movimiento está sujeto a las reglas y habilidades habituales (por ejemplo, el jugador deberá esquivar a los jugadores contrarios para poder salir de sus zonas de defensa). Los jugadores con Bloquear Pase pueden utilizar su habilidad contra un Pase Precipitado. Si un jugador que utiliza Bloquear Pase durante el turno de su equipo resulta Derribado se producirá un Cambio de Turno en cuanto se resuelvan los resultados del pase y el bloqueo. Además, ningún otro jugador podrá emplear Bloquear Pase mientras se termina el turno.

Bola con Cadena (Extraordinaria)

Los jugadores armados con una Bola con Cadena sólo pueden realizar *Acciones de Movimiento*. Para moverse o ir A Por Ellos, coloca la plantilla de devolución del balón sobre el jugador apuntando a la parte inferior o superior del campo o hacia cualquiera de las dos bandas. Después tira un D6 y mueve al jugador a la casilla indicada; no será necesario esquivar al salir de una zona de defensa. Si el jugador acaba fuera del campo, será atacado por el público como cuando se empuja a un jugador fuera del campo. Repite este proceso por cada una de las casillas de movimiento normal del jugador. Puedes ir APE empleando el mismo procedimiento lo desees. Si durante su *Acción de Movimiento* el jugador entra en una casilla ocupada por un jugador contrario o aliado, el jugador realizará un placaje (¡incluso si tienen Apariencia Asquerosa!). Los jugadores Tumbados o Aturdidos son empujados y se realizará una tirada de Armadura para ver si resultan heridos, en lugar de realizar un placaje contra ellos. Si empuja a otro jugador, tendrá que ocupar

la casilla que éste dejó y seguir con su movimiento como ya se ha descrito. Si el jugador con la Bola con Cadena resulta Derribado o queda Tumbado tira inmediatamente para heridas (no se requerirá tirada de Armadura). Los resultados de Aturdido en la tirada de Heridas se considerarán Inconscientes para el jugador con Bola con Cadena. Un jugador con Bola con Cadena puede utilizar la habilidad Apartar (como si realizase una Acción de Placar) cuando realiza un placaje (¡si es que la ha aprendido!). Un jugador con Bola con Cadena **jamás** puede utilizar las habilidades Placaje Heroico, Furia, Anticiparse, Saltar, Bloquear Pase o Perseguir.

Bombardero (Extraordinaria)

Un entrenador puede decidir que un Bombardero, que no se encuentre Tumbado o Aturdido, lance una bomba en vez de efectuar cualquier otra Acción. No cuenta como la *Acción de Pase* del equipo. La bomba se lanza siguiendo el mismo procedimiento que para lanzar el balón (incluido el efecto del Tiempo/Clima y el uso de Pase a lo Loco), a excepción de que el jugador no podrá moverse ni ponerse de pie antes de lanzar la bomba (¡necesita tiempo para prender la mecha!). Los pases interceptados con la bomba no causan cambio de turno. Los pases perdidos o cualquier explosión que lleven a un jugador del equipo activo a ser Derribado se consideran cambio de turno. **Todas** las habilidades que pueden emplearse cuando se pasa el balón pueden emplearse cuando se lanza una bomba. La bomba puede ser interceptada o atrapada, empleando las mismas reglas que al atrapar el balón en cuyo caso, el jugador que la ha atrapado tiene que lanzarla inmediatamente. Esta es una Acción adicional que tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego. Un jugador que tenga el balón puede intentar atrapar o interceptar y lanzar una bomba. La bomba explota cuando aterriza en una casilla vacía o se falla o se declina el intentar atraparla (las bombas no "rebotan"). Si la bomba resulta "balón perdido" explotará en la casilla del lanzador. Si la bomba cae en el público explotará sin efecto alguno. Cuando la bomba por fin explota, cualquier jugador en la misma casilla que la bomba resulta Derribado y los jugadores de casillas adyacentes serán Derribados con un resultado de 4+. Los jugadores pueden resultar alcanzados por una bomba incluso si ya se encontraban Tumbados o Aturdidos y deberán ser tratados como si los acabasen de Derribar igualmente. Realiza tiradas de Armadura y Heridas por los jugadores a los que Derribó la bomba. Las lesiones causadas por una bomba no otorgan puntos de estrellato.

Brazos Adicionales (Mutación)

Un jugador con uno o más brazos adicionales puede sumar 1 a cualquier intento de recogerlo el balón del suelo, atraparlo o interceptar.

Brazo Fuerte (Fuerza)

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

Cabeza Dura (Fuerza)

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

Cabeza Hueca (Extraordinaria)

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

Canijo (Extraordinaria)

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

Carrera (Agilidad)

El jugador puede intentar moverse hasta tres casillas adicionales en vez de las dos habituales al realizar un movimiento de "A por Ellos" (ver página 15). Tendrá que efectuar la tirada para determinar si resulta Derribado en cada casilla adicional a la que entre.

Cola Prensil (Mutación)

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

Cuernos (Mutación)

Un jugador con Cuernos puede emplearlos para golpear a un oponente. Cuernos añade 1 a la Fuerza del jugador durante los placajes que realice durante una *Acción de Penetración*.

Defensa (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad puede apoyar en placajes defensivos y ofensivos, incluso si está en la zona de defensa de un jugador contrario. Esta habilidad no puede emplearse para apoyar una falta.

Degenerar (Extraordinaria)

Permanecer en el campo es difícil cuando tu pútrido cuerpo apenas se mantiene unido. Cuando este jugador sufra un resultado de Lesión en la Tabla de Heridas, tira dos veces en la Tabla de lesiones (ver página 19) y aplica ambos resultados. El jugador sólo se perderá un partido como resultado de sus lesiones, aunque obtenga dos resultados con este efecto. Un resultado exitoso de Regenerar, cura ambos resultados.

Dos Cabezas (Mutación)

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

Echarse a un Lado (Agilidad)

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

Echar Raíces (Extraordinaria)

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

En Pie de un Salto (Agilidad)

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

Escurridizo (Extraordinaria)

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

Esquivar (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Esquivar está acostumbrado a zafarse de oponentes y podrá repetir el D6 al fallar el intento de esquivar al salir de la zona de defensa rival. Sin embargo, el jugador sólo podrá repetir una tirada de esquivar por turno de equipo. Además, la habilidad Esquivar, si se emplea, afecta al

resultado de los dados de Placaje, tal y como se describe en la Reglas de Placaje (Véase página 5).

Estacas (Extraordinaria)

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

Favorito del Público (Extraordinaria)

Los hinchas adoran tanto ver a este jugador sobre el terreno de juego que incluso los hinchas contrarios animan a tu equipo. Por cada jugador Favorito del Público de tu equipo que se encuentra en el campo, tu equipo recibe un +1 adicional al modificador de FAMA (ver página 13) para cualquier resultado de la Tabla de Patada Inicial, pero no para la tirada de Recaudación.

Forcejeo (General)

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

Furia (General)

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

Garra / Garras (Mutación)

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

Golpe Mortífero (Fuerza)

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

Juego Sucio (General)

Un jugador con esta habilidad ha entrenado a conciencia durante mucho tiempo para aprender todas las formas de juego sucio

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

Juggernaut (Fuerza)

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

Lanzar Compañero de Equipo (Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad tiene la capacidad de lanzar a uno de sus compañeros de equipo en lugar del balón. (¡Esto incluye el balón si el jugador lanzado lo tiene en su posesión!). El jugador lanzador debe terminar el movimiento de la *Acción de Pase* adyacente al compañero de equipo que desea lanzar, el cual deberá tener Agilidad Felina y encontrarse de pie. El pase se resuelve exactamente igual que si el jugador lanzador hiciese un pase, salvo que el jugador debe restar 1 al D6 cuando lance al jugador y no es posible lanzarlo a los rangos "Bomba Larga" y "Pase Largo". Además los pases precisos cuentan como pases imprecisos, por esto desvía al jugador tres casillas, ya que los jugadores son más pesados y más difíciles de lanzar que el balón. El jugador lanzado no puede ser interceptado. Un compañero de equipo que resulte "Balón Perdido" caerá en la casilla que ocupaba originalmente. Si el jugador lanzado cae fuera del campo será golpeado por el público de la misma manera que un jugador que es empujado al público. Si la casilla final sobre la que se desvía está ocupada por otro jugador, trata al jugador que se encontraba en ella como Derribado y tira su Armadura (incluso si ya estaba Tumbado o Aturdido) y entonces el jugador lanzado se desviará una casilla más. Si el jugador lanzado vuelve a caer sobre otro jugador, continúa desviándolo hasta que caiga en una casilla vacía o fuera del campo (es decir, no puede aterrizar sobre más de un jugador). Mira la descripción de Agilidad Felina para ver si el jugador aterriza sobre sus pies ¡o cabeza abajo sobre sus maltrechos huesos!

Líder (Pase)

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

SEGUNDA
OPORTUNIDAD
DE LÍDER

★ BLOOD BOWL

Mano Grande (Mutación)

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

Manos Seguras (General)

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

Mantenerse Firme (Fuerza)

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

Mirada Hipnótica (Extraordinaria)

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

Nervios de Acero (Pase)

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

Pasar (Pase)

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

Pase a lo Loco (Pase)

El jugador puede lanzar el balón a cualquier casilla del terreno de juego, sin importar la distancia: no se utiliza la regla de pases. Tira un D6. Con un resultado de 1, el pase es balón perdido y el balón rebotará una vez desde la casilla del lanzador. Si se obtiene un resultado de 2 a 6, el jugador habrá efectuado el pase. El Pase a lo Loco no puede ser interceptado, pero nunca es un pase preciso: el balón automáticamente falla y se desvía tres casillas. Ten en cuenta que si tienes suerte, el balón puede rebotar de vuelta a la casilla objetivo del pase. Esta habilidad no puede ser utilizada con la tirada de Tiempo: Ventisca o combinada con la habilidad Lanzar Compañero de Equipo.

Pase Precipitado (Pase)

Esta habilidad permite al jugador efectuar un Pase Rápido cuando un jugador contrario declare que lo va a placar, pudiendo así librarse del balón antes de ser placado. Resuelve el Pase Precipitado antes de que el oponente realice su placaje. Se aplican las reglas de pase normales, con la excepción de que ningún equipo sufre un cambio de turno a causa del resultado de este pase, sea cual sea. Después de que se resuelva el pase, tu oponente realiza el placaje y sigue adelante con su turno. Pase

Precipitado no puede usarse en el segundo placaje de oponente con la habilidad Furia o en combinación con las habilidades Bombardero o Lanzar Compañero de Equipo.

Pase Seguro (Pase)

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

Patada (General)

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

Perseguir (General)

El jugador puede emplear esta habilidad cuando un jugador del equipo contrario que esté realizando una Acción salga de su zona de defensa por cualquier razón. El jugador contrario tira 2D6 añadiendo el movimiento de su jugador y restando el movimiento del jugador con Perseguir. Si el resultado es de 7 o menos, el jugador con Perseguir podrá moverse a la casilla dejada por el jugador contrario. No tendrá que efectuarse ninguna tirada para Esquivar y el hacerlo no afectará en ninguna forma a su movimiento el siguiente turno. Si el resultado final es de 8 o más, el jugador contrario habrá evitado al jugador perseguidor y este no podrá moverse a la casilla vacía. Un jugador puede efectuar todos los movimientos de persecución que desee. Si un jugador abandona la zona de defensa de varios jugadores con la habilidad Perseguir, sólo uno de los jugadores podrá tratar de perseguirlo.

Piernas Muy Largas (Mutación)

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

Pies Firmes (Agilidad)

El jugador puede repetir el D6 si resulta Derribado mientras está intentando ir "A Por Ellos" (ver página 15). El jugador sólo puede utilizar la habilidad Pies Firmes una vez por turno.

Placaje Defensivo (General)

Los jugadores contrarios que se encuentren en una de las zonas de defensa del jugador no podrán utilizar su habilidad Esquivar si intentan salir de ella. Tampoco podrán emplear su habilidad de Esquivar si el jugador realiza un placaje contra ellos y emplea la habilidad Placaje Defensivo.

Placaje Heroico (Agilidad)

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

Placaje Múltiple (Fuerza)

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

Placar (General)

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

Precisión (Pase)

El jugador puede añadir 1 al resultado del D6 cuando pasa.

Presencia Perturbadora (Mutación)

El aspecto del jugador es muy perturbador ya sea por causa de una enorme nube de moscas, expulse almizcle soporífero, un aura de caos aleatorio, frío intenso o una feromona que cause miedo y pánico. Al margen de la naturaleza de esta mutación, cualquier jugador debe restar 1 al D6 cuando pase, intercepte o atrape por cada jugador contrario con Presencia Perturbadora que se encuentre a tres casillas (inclusive) de él incluso si el jugador con Presencia Perturbadora se encuentra Tumbado o Aturdido.

Profesional (General)

Un jugador con esta habilidad es un curtido veterano. Los demás jugadores de Blood Bowl denominan a estos jugadores como Profesionales, ya que raramente cometen un error. Una vez por turno, un jugador Profesional puede repetir cualquier tirada que efectúe, salvo las de Armadura, Heridas, o Lesión, incluso si está Tumbado o Aturdido. Sin embargo, antes de repetir la tirada, su entrenador debe tirar un D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6, puede repetir la tirada. Si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, deberá aplicarse el primer resultado y *no* podrá repetirse la tirada ni con una habilidad, ni con una segunda oportunidad de equipo; sin embargo puedes repetir la tirada de Profesional con una segunda oportunidad de equipo.

Puñal (Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad está armado con algo útil a la hora de apuñalar, cortar o rajar a un contrario, como colmillos afilados o una fiel daga. El jugador puede atacar a un oponente apuñalándolo en lugar de realizar un placaje contra él. Haz una tirada sin modificadores (salvo si usa Estacas) contra la

Armadura de la víctima. Si el resultado es menor o igual que la Armadura de la víctima entonces no tendrá efecto alguno. Si el resultado supera el valor de Armadura de la víctima, habrá resultado herida y deberá realizarse una tirada de heridas. La tirada de heridas ignorará todos los modificadores aplicables, incluyendo los de Heridas Permanentes. Si esta habilidad se emplea como parte de una *Acción de Penetración*, el jugador no podrá seguir moviendo después de utilizarla. Las lesiones causadas por un apuñalamiento no otorgan Puntos de Estrellato.

Putrefacción de Nurgle (Extraordinaria)

Este jugador tiene una horrible enfermedad infecciosa que se extiende cuando mata a un jugador durante una *Acción de Placaje*, *Penetración* o *Falta*. En lugar de morir de verdad, el jugador queda infectado y se transforma en un Putrefacto novato. Para poder hacer esto, el oponente tiene que borrarlo de la hoja de equipo durante el paso 2.1 de la Secuencia Posterior al encuentro, su Fuerza no puede ser mayor que 4 y no puede tener las habilidades Degeneración, Regeneración o Escurridizo. El nuevo Putrefacto puede ser incluido gratuitamente en el equipo de Nurgle durante el paso 5 de Actualizar la hoja de equipo (ver página 22) si el equipo tiene espacio en la hoja de equipo. Este nuevo Putrefacto cuenta con todo su valor a la hora de calcular el valor del equipo de Nurgle.

Rastrero (Agilidad)

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

Realmente Estúpido (Extraordinaria)

El jugador es sin duda una de las criaturas más estúpidas que haya pisado un campo de Blood Bowl (¡Qué considerando el CI de la mayor parte de los jugadores, es decir mucho!). Por ello debes tirar un D6 inmediatamente después de declarar una Acción con el jugador, pero antes de realizarla. Si hay uno o más jugadores de su mismo equipo de pie adyacentes al jugador Realmente Estúpido y no son también Realmente Estúpidos, añade 2 a la tirada de D6. Con un resultado de 1-3 el jugador se quedará sin hacer nada, intentando recordar lo que debía hacer. El jugador no podrá hacer nada más durante el turno y el equipo perderá la Acción que había declarado en ese turno (así que, si un jugador Realmente Estúpido declara una *Acción de Penetración* y saca un 1, el equipo no podrá declarar otra *Acción de Penetración* este turno). El jugador pierde su zona de defensa y no podrá interceptar, pasar o atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje, o moverse voluntariamente hasta que consiga superar una tirada de Realmente Estúpido al principio de una Acción futura o termine la entrada.

Recepción Heroica (Agilidad)

El jugador es extraordinario a la hora de alcanzar balones a los que otros no llegan y en saltar para atrapar pases precisos. El jugador puede añadir 1 a la tirada de atrapar de un pase preciso que tenga como objetivo su casilla. Además, el jugador puede intentar atrapar cualquier pase, patada inicial o devolución del público, aunque no balones que rebotan, que aterrice en una casilla vacía de sus zonas de defensa, como si hubiera aterrizado en su propia casilla sin abandonar la casilla en la que se encuentra. Una recepción fallida rebotará desde la casilla del jugador con Recepción Heroica. Si hay dos o más jugadores intentando emplear esta habilidad se obstaculizarán el uno al otro y ninguno podrá utilizar la habilidad.

★ BLOOD BOWL

Regeneración (Extraordinaria)

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

Robar Balón (General)

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

Saltar (Agilidad)

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

Sed de Sangre (Extraordinaria)

Los Vampiros deben, de vez en cuando, alimentarse de la sangre de los vivos. Inmediatamente después de declarar una *Acción* con un Vampiro, tira un D6. Con un resultado de 2+, el jugador podrá seguir realizando la *Acción* normalmente. Con un 1, el Vampiro tendrá que alimentarse de un Siervo de su equipo o de un espectador. El Vampiro puede continuar con su *Acción* declarada o si ha declarado una *Acción* de Placaje, puede hacer una *Acción* de Movimiento en su lugar. De cualquier modo, al final de su *Acción* declarada, pero antes de pasar, entregará a la mano, o marcar, el Vampiro tiene que alimentarse. Si se encuentra adyacente a uno o más Siervos de su equipo (de pie, aturdidos o tumbados), elige a uno de ellos al que morderá y haz una tirada de Heridas por el Siervo, considerando cualquier resultado de Lesión como Contusión. La herida no causará cambio de turno a no ser que el Siervo llevase el balón. Una vez el Vampiro haya mordido a un Siervo podrá completar su *Acción*. Si no consigue morder a un Siervo se considera Cambio de Turno y requerirá que el Vampiro se alimente de un espectador (mueve al Vampiro a la zona de reservas si se encontraba todavía en el campo). Si tenía el balón, rebotará desde la casilla que ocupaba cuando fue retirado del campo y no anotará un touchdown si se encontraba en la zona de defensa contraria.

Siempre Hambriento (Extraordinaria)

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

Sierra Mecánica (Extraordinaria)

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

Sin Manos (Extraordinaria)

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

Solitario (Extraordinaria)

Los solitarios, debido a la inexperiencia, arrogancia, ferocidad animal o simple estupidez, no juegan bien con el resto del equipo. Como resultado, los Solitarios pueden emplear segundas oportunidades de equipo pero deben realizar una tirada de D6 antes. Con un resultado de 4+ puede utilizar la segunda oportunidad normalmente. Con un resultado de 1-3 el resultado original se mantiene y la segunda oportunidad se pierde (EE. se usa).

Tentáculos (Mutación)

El jugador puede utilizar esta habilidad cuando un jugador contrario trate de abandonar su zona de defensa esquivando o saltando. El jugador contrario tira 2D6 añadiendo la Fuerza de su jugador y restando la Fuerza del jugador con Tentáculos. Si el resultado final es de 5 o menos, el jugador que trataba de moverse habrá sido agarrado firmemente por los tentáculos y su Acción termina inmediatamente. Si un jugador intenta abandonar la zona de defensa de varios jugadores con esta habilidad, tan sólo uno de ellos podrá intentar agarrarlo con sus tentáculos.

Zafarse (General)

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

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

DESCRIPCIÓN DE LOS INCENTIVOS

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

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

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

0-1 Gran Chef Halfling: Los equipos Halfling pueden contratar a un Gran Chef Halfling por 100.000 monedas de oro; cualquier otro equipo puede contratarlo por 300.000 monedas. Tira 3D6 al inicio de cada parte para ver cuál es el efecto de su cocina sobre el equipo. Por cada dado con un resultado de 4 o más, el equipo

está tan inspirado que gana una segunda oportunidad de equipo, además, el equipo adversario está tan distraído por el fantástico aroma de la comida que proviene del banquillo contrario que pierde una segunda oportunidad de equipo (pero sólo si tienen alguna que puedan perder).

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

Mercenarios ilimitados: Por cada jugador en plantilla de un equipo hay docenas de jugadores independientes que juegan un partido con un equipo y se marchan. Son las estrellas que se han quedado a medio camino y de las que se han deshecho los equipos en quiebra. Un Mercenario cuesta 30.000 monedas más que un jugador normal de su posición. Por ejemplo, alquilar un Línea Humano Mercenario para un partido costaría 80.000 monedas de oro.

Los límites normales respecto al total de jugadores permitidos en cada equipo y en cada posición se aplican a los Mercenarios (así que no son realmente ilimitados). No obstante, los jugadores que se pierden el partido debido a una lesión no cuentan para el número de jugadores en el equipo, así que puedes emplear Mercenarios para reemplazar a jugadores que se pierden ese encuentro.

★ BLOOD BOWL

Todos los Mercenarios tienen la habilidad Solitario ya que no están habituados a jugar con el resto del equipo. Además, puedes añadir una habilidad adicional al Mercenario de entre las habilidades disponibles con una tirada Normal por un coste adicional de 50.000 monedas de oro. Por ejemplo, un Línea Humano Mercenario puede obtener, si se desea, Placaje Defensivo por un coste total de 130.000 para contratarlo este partido. Los Mercenarios no pueden obtener Puntos de Estrellato aparte del MJE del encuentro y nunca pueden ganar nuevas habilidades.

0-2 Jugadores Estrella: Los Jugadores Estrella son los héroes de los campos de Blood Bowl, los más ingeniosos y con más talento de este deporte. Cada Jugador Estrella tiene su propio conjunto de habilidades y cada uno es diferente, destacando del resto de jugadores de la liga gracias a sus habilidades únicas y el talento que poseen (ver páginas 51 a 54 para las características y habilidades de los Jugadores Estrella).

Los Jugadores Estrella actúan como agentes libres, jugando un único partido con los equipos que pueden pagar sus altos honorarios (y a los que les interesa ayudar en primer lugar), marchándose después a jugar con otro equipo. Un equipo puede alquilar hasta dos Jugadores Estrella que tengan permitido jugar con el equipo. A no ser que tu Comisario Liga decida lo contrario, las muertes y heridas permanentes en los Jugadores Estrella desaparecen al final del encuentro.

Los Jugadores Estrella no pueden hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores. Sin embargo, los jugadores que se pierden el partido por lesión no cuentan a la hora de calcular el límite, así que un equipo puede emplear Jugadores Estrella para sustituir a jugadores lesionados. Es posible (aunque raro) que ambos equipos alquilen el mismo Jugador Estrella. Si esto ocurre, ninguno de los equipos puede usarlo ¡Y se queda con el dinero de ambos equipos!

Los Jugadores Estrella nunca pueden ganar Puntos de Estrellato más allá del MJE del partido. Los Jugadores Estrella nunca pueden obtener nuevas habilidades. Finalmente, los médicos comprados/alquilados o un Igor no pueden usarse nunca con los Jugadores Estrella. Los Jugadores Estrella poseen sus entrenadores y médicos personales que viajan junto a ellos para curarlos de cualquier lesión (incluida la muerte) y mantenerse en forma para el siguiente partido y por tanto no usará el médico amateur de tu equipo.

0-2 Médicos Ambulantes: Cualquier equipo puede alquilar uno o dos Médicos Ambulantes para ayudar al equipo durante el encuentro por 100.000 monedas de oro, siempre que el equipo pudiera normalmente contratar un Médico en plantilla. Habitualmente estos Médicos son poderosos sacerdotes de alguna deidad local. Si bien nunca se permitirían formar parte permanente de un impío equipo de Blood Bowl, se sabe que pueden prestar sus servicios durante un encuentro a cambio de una generosa donación a su iglesia. Las reglas para los Médicos Ambulantes son idénticas a las reglas de los Médicos contratados que aparecen en la página 12. Solo se puede usar un Médico para repetir cada tirada de Lesión.

0-1 Hechicero: Un equipo puede alquilar un Hechicero para que le ayude durante un partido por 150.000 monedas de oro. Las reglas para los Hechiceros se muestran a continuación.

HECHICEROS

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

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

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

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

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

LISTAS DE EQUIPOS

Las siguientes páginas muestran las 21 razas oficiales del juego. Cnt indica la cantidad de esa posición que puedes tener en el equipo. Doble indica las categorías de habilidad adicionales que puede elegir en caso de sacar un doble al subir (ver página 20) y Normal las que puede adquirir normalmente. Así: G = Habilidades Generales, A = Habilidades de Agilidad, F = Habilidades de Fuerza, P = Habilidades de Pase, y M = Mutaciones.

Notas del diseñador: Algunos equipos son más difíciles de jugar que otros, ya sea a causa de que sus habilidades requieran estrategias más intrincadas para ser efectivas o porque tengan difícil el ganar. Estos equipos se han diseñado así a propósito para presentar retos a entrenadores que controlan la base del Blood Bowl. Estos equipos más difíciles son: Caos, Elfos Oscuros, Goblins, Halflings, Khemri, Nurgle, Ogros y Vampiros. Los entrenadores deben tener en cuenta que estos equipos están pensados para ser utilizados por jugadores más experimentados y pueden ser difíciles de emplear o incluso confusos si eres nuevo en el juego.

EQUIPOS DE ALTOS ELFOS

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

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

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

EQUIPOS DE AMAZONAS

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

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

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

EQUIPOS DE CAOS

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

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

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

EQUIPOS DE ELFOS

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

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

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

EQUIPOS DE ELFOS OSCUROS

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

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

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

EQUIPOS DE ELFOS SILVANOS

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

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

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

EQUIPOS DE ENANOS

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

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

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

EQUIPOS DE ENANOS DEL CAOS

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

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

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

EQUIPOS DE GOBLINS

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

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

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

EQUIPOS DE HALFLINGS

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

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

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

EQUIPOS DE HOMBRES LAGARTO

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

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

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

EQUIPOS DE HUMANOS

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

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

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

EQUIPOS DE KHEMRI

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

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

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

EQUIPOS DE NIGROMANTES

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Zombis	40,000	4	3	2	8	Regeneración	G	AFP
0-2	Necrófagos	70,000	7	3	3	7	Esquivar	GA	FP
0-2	Tumularios	90,000	6	3	3	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Golems de Carne	110,000	4	4	2	9	Regeneración, Mantenerse Firme, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Hombres Lobo Nigrománticos	120,000	8	3	3	8	Garras, Furia, Regeneración	GA	FP

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

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

EQUIPOS DE NO MUERTOS

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

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

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

EQUIPOS DE NÓRDICOS

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

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

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

EQUIPOS DE NURGLE

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

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

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

EQUIPOS DE OGROS

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

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

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

EQUIPOS DE ORCOS

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

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

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

EQUIPOS DE SKAVENS

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

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

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

EQUIPOS DE VAMPIROS

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

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

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

NUEVOS EQUIPOS DE BLOODBOWL

Un artículo de Tom Anders (Galak) traducido por Kafre

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

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

EQUIPOS DE PACTO DEL CAOS

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



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

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

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

EQUIPOS DE SLANN

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



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

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

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

EQUIPOS DE INFRAMUNDO

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



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

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

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

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P: En las Reglas de Competición a veces necesito tirar un D3. ¿Dónde puedo conseguir ese dado?

R: *Tan solo tira un D6 normal y considera los resultados de 1 ó 2 como 1, los de 3 o 4 como 2 y los de 5 o 6 como 3.*

P: Las reglas normales dicen que el D8 solo debe utilizarse en las tiradas de rebote, pero en las reglas de competición se usa para otras cosas también. ¿Es esto correcto?

R: *Sí, lo es. Cuando se emplean las reglas de competición el D8 se utiliza para otras cosas además del rebote del balón.*

P: Cuando empleo la plantilla de devolución del balón ¿Cuenta la casilla con el dibujo del balón como la primera casilla de distancia a la que el balón se tira? Es decir ¿Cuento esa casilla también?

R: *Sí, cuenta y claro que sí.*

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Pasar para repetir un Pase a lo Loco fallido? ¿Afectan las zonas de defensa o Presencia Perturbadora a la tirada de un Pase a lo Loco?

R: *Sí, puedes emplear la habilidad Pase para repetir la tirada. No, nada afecta a la tirada de Pase a lo Loco, siempre es a 2+.*

P: Imagina que mi oponente empuja a un jugador contra otro jugador ¿Quién decide donde va el segundo jugador?

R: *El entrenador del equipo en movimiento decide todas las direcciones de los empujones a menos que el jugador empujado tenga Echarse a un Lado. En ese caso, su entrenador decide a dónde se le empujará. (Nota: Apartar no puede emplearse en los empujones secundarios para cancelar Echarse a un Lado).*

P: ¿Tengo que realizar otra tirada de Agallas o de Apariencia Asquerosa al realizar el segundo placaje de Furia o puedo usar lo que saqué antes del primer placaje? ¿Si repito un placaje, tengo que repetir también la tirada de Agallas o Apariencia Asquerosa?

R: *Sí, debes realizar una segunda tirada para ambas habilidades, sin importar lo que sacases antes del primer placaje. No, una segunda oportunidad sólo afecta a un resultado. El resultado de Agallas o Apariencia Asquerosa es independiente del de placaje.*

P: Si realizas un Placaje o una Penetración con un jugador que tiene Bloquear Pase contra un oponente con Pase Precipitado ¿Puedes utilizar Bloquear Pase para mover después de que declare el uso de Pase Precipitado? ¿Puedo utilizar Puñal en lugar de realizar un Placaje después de fallar una tirada de Agallas? ¿Puedo usar Puñal con Placaje Múltiple? ¿Cuándo declaro el 2º Oponente de un Placaje Múltiple?

R: *No, una vez se declara un placaje como parte de una Acción de Placaje o de Penetración, tienes que intentar realizarlo antes de seguir moviendo. De manera similar, una vez realizas la tirada de Agallas, has declarado un placaje como parte de la Acción y no podrás elegir emplear Puñal en su lugar. Sí, Puñal puede sustituir uno o ambos placajes en un Placaje Múltiple. Debes declarar el segundo oponente tras el primer placaje.*

P: Si un jugador tiene MO 1 o MO 2 ¿Puede mover 3 casillas cuando usa Bloquear Pase? ¿Puede ir "A Por Ellos" (APE) o levantarse si está Tumbado y qué habilidades puedo utilizar durante el movimiento de Bloquear Pase?

R: *Bloquear Pase te permite mover hasta 3 casillas normalmente y ninguna más aunque tu MO sea menor que 3. Así que no puedes ir APE durante un Bloquear Pase lo que significa que no puedes usar Pies Firmes y Carrera. Además, tan sólo puedes levantarte al inicio de una Acción. Como Bloquear Pase NO es una Acción (sino un movimiento especial fuera de turno que permite una habilidad) no puedes ponerte de pie o utilizar En Pie de un Salto con Bloquear Pase. Otras habilidades de movimiento, como Abrirse Paso, Esquivar, Saltar, Escurridizo y Canijo, pueden utilizarse en conjunción con Bloquear Pase.*

P: ¿Puedo utilizar Bloquear Pase cuando el contrario intente un Pase Precipitado, Lanzar un Compañero de Equipo que tenga el balón? ¿Puedo también intentar interceptar un Pase Precipitado?

R: *No y Sí.*

P: ¿Puedo utilizar Profesional durante el turno de mi oponente? ¿Puedo usar una segunda oportunidad con una tirada de Profesional?

R: *Sí puedes. Sí, pero solo en tu turno.*

P: Si tengo 2 incrementos al MO y sufro una herida grave que me quita un punto de MO ¿Puedo volver a ganar MO de nuevo?

R: *Sí.*

P: Si un jugador con Robar Balón empuja a un jugador contrario con el balón a su zona de touchdown, ¿se considera touchdown? Del mismo modo, ¿Qué pasa si un jugador con Furia empuja con su primer placaje a un jugador con el balón en su zona de touchdown?

R: *No, tal y como aparece en las reglas, un jugador debe estar de pie y con el balón en su posesión para anotar un touchdown. Eso no ocurre con Robar Balón. En el caso de Furia el touchdown se anota tan pronto como el jugador entre en la zona de touchdown. El jugador con Furia no puede realizar el 2º placaje.*

P: ¿Puedo intencionadamente pasar o entregar a la mano el balón al público? ¿Puedo saltar al público intencionadamente?

R: *No y No (A menos que lo provoque el movimiento aleatorio de un jugador con Bola con Cadena).*

P: ¿Otorga puntos de estrellato una herida con un resultado de 9 en un jugador con Escurridizo? ¿Y una lesión curada por un médico?

R: *Sí a ambas.*

P: La base de mi tipo grande (Ogro, Minotauro, Troll, etc.) es más grande que las casillas del tablero (campo) ¿Ocupa más de una casilla?

R: *No, todos los jugadores del juego, desde un Snotling a un Hombre Árbol, ocupan una sola casilla del tablero (campo).*

P: ¿Cuál es la mejor manera de recordar que el jugador ha realizado ya una acción?

R: *Nuestra mejor recomendación es que comiences tu turno con todos tus jugadores mirando hacia la zona de touchdown de tu oponente. Después de realizar una acción con un jugador puedes o bien darle la vuelta hacia tu zona de touchdown o hacia las bandas o colocar algún tipo de marca a su lado para indicar que ya ha completado su turno.*

P: ¿Se puede Ir a Por Ellos (APE) para Saltar?

R: *Sí. Coloca al jugador en la casilla objetivo de la habilidad Saltar y realiza la tirada (o tiradas, si necesitas dos) de APE. Si fallas una tirada de APE, derriba al jugador en la nueva casilla, a la que saltaba. El entrenador contrario puede hacer las tiradas de armadura normalmente.*

P: ¿Se considera procedimiento ilegal si se te olvida realizar la tirada por Sed de Sangre, Animal Salvaje, Echar Raíces, Realmente Estúpido o Cabeza Hueca antes de mover al jugador?

R: *No, afortunadamente tu oponente te lo recordará si sigues olvidándolo.*

P: Si una Carta Especial de Juego dice que puede ser jugada al inicio de mi turno, ¿puedo jugarla al inicio de un resultado de Penetración de la Tabla de patada inicial? ¿Puede una Carta Especial de Juego dar por segunda vez una habilidad a un jugador si ya la tiene?

R: *Sí y No.*

P: ¿Si un jugador de tu equipo falla al intentar atrapar el balón de una patada inicial y rebota por encima de la línea de medio campo, se produce touchback?

R: *Sí, cualquier evento que cause que el balón salga fuera de banda o por encima de la línea de defensa durante una patada inicial ocasiona un touchback.*

P: Los Jugadores bajo la influencia de Cabeza Hueca, Realmente Estúpido o Mirada Hipnótica no pueden emplear

habilidades que les permitirían moverse voluntariamente ¿Qué habilidades no pueden utilizar que se consideren moverse voluntariamente?

R: *Habilidades que te permiten abandonar tu casilla sin que te fuercen a abandonar tu casilla en primer lugar. Estas habilidades son Placaje Heroico, Bloquear Pase y Perseguir.*

P: Un balón lanzado o una patada inicial que sale del campo, ¿es devuelto por el público tan pronto como abandona el terreno de juego? ¿O tienes que seguir su recorrido durante las tres casillas y sólo devolverla si termina fuera del campo?

R: *Tienes que dejar de tirar la desviación tan pronto como abandone el campo.*

P: ¿Cuál es la secuencia completa y correcta de Pase utilizando las Reglas Adicionales del juego?

R: *La Secuencia de Pase (incluyendo Reglas Adicionales):*

1. *Declara una acción de Pase, mueve si lo deseas y comienza el lanzamiento.*
2. *Declara el objetivo del pase y determina el rango.*
3. *Los jugadores con Bloquear Pase se mueven si lo desean.*
4. *Busca posibles interceptores y tira la posible intercepción.*
5. *Tira un D6 para lanzar y sustrae el número de zonas de defensa, Apariencia Asquerosa, tiempo atmosférico y/o los modificadores de rango al resultado del Lanzador.*
6. *Si el pase resulta Balón Perdido, detente aquí; si no, continúa.*
7. *Si el pase es Preciso, ve al paso 8; si no se desvía 3 casillas (esto representa la casilla donde aterrizará, no los rebotes del balón).*
8. *Si el balón cae en una casilla con un jugador, determina los modificadores a Atrapar y tira Atrapar; si no, el balón rebota una vez desde la casilla en la que aterrizó.*

JUGADORES ESTRELLA

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

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

★ BLOOD BOWL

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

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

© Games Workshop 2010. Todos los derechos reservados.

SE PERMITE LA REPRODUCCIÓN PARA USO PERSONAL

Este es un documento NO OFICIAL.

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