

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 disfrutaron 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, Saltar.	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, Escurridizo	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),

ESTRATEGIA BÁSICA

PACTO DEL CAOS

El singular acceso a habilidades de los Bárbaros, permite desarrollar el equipo para ajustarse a tu estilo de juego. Algunos de los jugadores pueden seguir el camino de la fuerza, con habilidades como Golpe Mortífero, Defensa y Furia. Otros pueden convertirse en Lanzadores con Pasar, Pase Preciso y Manos Seguras. Mantén tu mente abierta a la mezcla de habilidades mientras desarrollas a los Bárbaros.



Para los Renegados, el Goblin puede convertirse en un desagradable e imprevisto Blitzter con Cuernos y Dos Cabezas. Brazos Adicionales y Atrapar en el Elfo Oscuro lo convierten en un buen Receptor ya que la Animosidad lo hace un Lanzador más pobre de lo que pudieras llegar a desarrollar con un Bárbaro. El renegado Skaven está abierto a la discusión. ¿Merece la pena el MO 7? Algunos dicen que sí... otros que no... en realidad depende de lo que necesites la velocidad.

En lo que respecta a los 3 Tipos Grandes, la teoría de juego más extendida es empezar con el Ogro y el Troll y añadir el Minotauro más tarde, cuando tu equipo se haya desarrollado un poco. Es genial tener toda esa Fuerza 5 y Golpe Mortífero en tu equipo, pero viene con el precio de los rasgos

negativos. Un buen entrenador de Pacto del Caos que despliega a los 3 Tipos Grandes aprenderá a manejar esto.

SLANN

Jugar con y contra los Slann es una experiencia completamente diferente en Blood Bowl. Con todos los jugadores capaces de Saltar a 3+ y los receptores a 2+ la movilidad de este equipo es increíble. El truco está en aprender cómo sacarle todo el jugo a la habilidad Saltar. Llegarás a odiar y amar al mismo tiempo esta habilidad cuando juegues con este equipo.

El detalle más reseñable de los Slann es que TODAS sus habilidades de inicio tienen que ver con el salto y arrojarse... así es la naturaleza del equipo. Sin embargo, esto implica que no comienzas con las habilidades habituales con las que otros equipos comienzan, como Placar, Esquivar, Manos Seguras, Atrapar o Pasar. Un buen entrenador Slann aprenderá a manejar el particular conjunto de habilidades de los Slann. Ya que solo Profesional y Líder permiten repetir una tirada de Saltar... es muy recomendable que comiences tu equipo Slann con no menos de 3 Segundas Oportunidades de equipo.

El desarrollo habitual de los Blitzers viene en 2 variantes. Las versiones brutales cogen Golpe Mortífero, Placar y Furia como habilidades. El objetivo de estos jugadores es simplemente machacar al contrario y utilizar Saltar para llegar a sus jugadores delicados más protegidos. Otra versión es la dedicada a liberar el balón... este camino favorece el Robar Balón, Forcejeo y Esquivar (o Agallas). También debes tener presente que muchos oponentes olvidarán que los Blitzers tienen En Pié de un Salto. Además puedes conseguir un montón de kilometraje empleando Placaje Defensivo para crear una pantalla defensiva, especialmente útil contra los ágiles Corredores contrarios, en lugar de dejar tus Blitzers cerca de estos para que los plaquen. Por último, si tienes problemas con equipos ágiles, añadir Placar y Placaje Defensivo a los Blitzers hace que esquivar a través de tus defensas sea muy difícil sin tener que derribar a los Blitzers. Ya que Placaje Defensivo evita que se pueda emplear la habilidad Esquivar para repetir una tirada de esquivar, que ya contaba con un modificador de -2.

Los Receptores con sus saltos a 2+ pueden conseguir grandes cosas mientras no sufran la enfermedad élfica de sacar muchos 1s. Algunas habilidades normales son geniales para los Receptores. Manos Seguras para colarse de un salto y recuperar balones semiprotectidos y Esquivar para mantenerlos vivos y guardar ese salto a 2+ para un punto clave del movimiento. Sin embargo, dos habilidades no habituales pueden resultar muy interesantes para los Receptores. Bloquear Pase en un Receptor Slann te da la habilidad de saltar a 2+ en la trayectoria del balón para intentar una intercepción a 4+ o poner una Zona de Defensa al Lanzador/Receptor. Devolver la Patada en 2 Receptores Slann desplegados ofensivamente permite conseguir una tirada gratis de recepción a 3+ para un balón que caiga en CUALQUIER casilla de las 9 filas traseras de tu lado del campo.



La movilidad es la clave de la victoria Slann, así que en los líneas Zafarse y Forcejeo funcionan bien para alejarlos de los contrarios. Patada es una habilidad MUY importante que añadir al equipo. Una patada bien colocada seguida de una recogida fallida del contrario y permite muy a menudo a los Receptores y Blitzers Slann saltar sobre la línea adversaria y

presionar en el campo contrario o incluso rápidamente hacerse con el balón. Muchas buenas defensas Slann pueden marcar en 2 turnos tras una recogida fallida del contrario.

INFRAMUNDO

Es un equipo con increíble potencial... si los jugadores consiguen sobrevivir con tan poca AR. El buen uso de las mutaciones es un gran condicionante en este equipo. Un entrenador exitoso de Inframundo aprenderá rápidamente como emplear el "todo el mundo pilla Mutaciones" a su favor.

Los Goblins se benefician mucho de Cuernos, Brazos Adicionales y Mano Grande. Estas habilidades pueden convertir rápidamente a los jugadores de tu equipo en unos sorprendentes blitzers a dado (o a dos dados si hay apoyos) y/o pueden recoger el balón de cualquier punto del campo a 2+ sin importar cuantos jugadores haya alrededor (y luego salir del área problemática esquivando a 3+ con Escurridizo). Para algunos jugadores Goblins recepción Heroica es también una buena opción. No tendrás que tirar Animosidad por el Lanzador Skaven si lanzas a una casilla vacía del campo. Esto implica que un Goblin con recepción Heroica puede siempre recibir sin que la Animosidad te cause problemas.

Los Lanzadores Skaven se pueden beneficiar de Brazos Adicionales o de Líder (las SO cuestan 70k). Empleando los Líneas y Blitzers para pillar las habilidades importantes como Placaje Defensivo, Defensa y Patada.

Al Troll de Piedra Bruja le van bien los Tentáculos ya que puedes plantarlo en la Línea de Defensa y ni siquiera activarlo (ee no tires para Realmente Estúpido) y resulta genial para atrapar a los jugadores de la línea contrarios.



ANIMOSIDAD

Un artículo **NO OFICIAL** de Kafre (entre otros) para el uso y disfrute de la habilidad Animosidad.

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

DESCRIPCIÓN

Con la llegada de los tres nuevos equipos, todavía no oficiales pero oficiosos, Slann, Pacto del Caos e Inframundo, ha aparecido una nueva habilidad negativa y por tanto de tipo extraordinario que merece la pena comentar.

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.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P: ¿Qué es una raza?

R: La raza es un concepto un tanto gris y hace referencia a los miembros de la hoja de equipo que comparten especie con el jugador y/o aparecen con él en una hoja de equipo distinta. Este concepto se extiende a Mercenarios, Jugadores Estrella, Independientes y al resto de posibles miembros.

P: ¿Tengo que tirar Animosidad al hacer un pase (o entrega a la mano) a un Jugador Estrella / Mercenario / Independiente?

R: Sólo tendrás que realizar la tirada de Animosidad si el Jugador Estrella / Mercenario / Independiente es de una raza distinta a la del jugador con Animosidad.

P: ¿Puedo emplear Recepción Heroica para evitar los efectos de la Animosidad?

R: Sí. Empleando la habilidad Recepción Heroica puede ahorrarse la pérdida de un pase (en lo concerniente a la tirada de Animosidad), haciendo un pase a una casilla adyacente al jugador objetivo. Al no ser objetivo del pase, no activa la habilidad. Aunque resulta bastante arriesgado.

P: ¿Se obtiene alguna bonificación por hacer un pase preciso a una casilla vacía en el caso de emplear Recepción Heroica?

R: Sí. Pero debes tener presente que el modificador de +1 por Recepción Heroica NO se aplica nunca, ya que la casilla objetivo no es la del receptor. El único bonificador que se obtiene es el +1 por Pase Preciso a la casilla vacía.

P: ¿Se obtienen puntos de estrellato por recepción de un pase dirigido a otra casilla cuando se emplea Recepción Heroica?

R: No. Para que de puntos de estrellato el pase debe estar dirigido a la casilla del jugador que realiza la recepción.

P: Tras fallar una tirada de Animosidad ¿Puedo pasar el balón a una casilla vacía? ¿y a un jugador contrario? ¿y a un jugador de la misma raza pero tumbado o aturdido?

R: No. No. Sí.

La habilidad, especifica que el jugador puede decidir no hacer el pase o hacer un pase a otro jugador de su misma raza. Entonces tras declarar un pase a un jugador y fallar la tirada de animosidad no se puede más que pasar a otro jugador con el que no sufra animosidad o cancelar la acción. Esto quiere decir, que **no** se puede pasar a una casilla vacía si se activa la animosidad. Tampoco podrá en este segundo intento, pasar a un contrario como indica el manual en Lanzamiento del Balón (ya que la habilidad Animosidad especifica que tiene que ser un compañero de equipo).



P: ¿Cómo afecta Animosidad a Pase Precipitado?

R: Le afecta la Animosidad normalmente, ya que se está realizando un Pase Rápido.

P: ¿En que orden se realizan las tiradas de pase cuando hay una intercepción de por medio?

R: Las intercepciones se realizan antes de realizar la tirada de pase y la habilidad Animosidad se activa al final de la acción de pase. Antes de realizar el pase, pero después de declararlo.

La tirada de Animosidad se realiza ANTES de la declaración de Intercepción. La secuencia de pase queda como sigue:

Declaración de jugador objetivo, tirada de Animosidad, resolución de Animosidad, declaración de Bloquear Pase, resolución de la Intercepción y resolución del Pase.

P: ¿Puedo utilizar una segunda oportunidad de equipo para repetir una tirada de Animosidad?

R: Sí.