

## TABLA DE AGILIDAD

<b>Agilidad del jugador</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>
<b>Tirada D6 necesaria</b>	<b>6+</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>2+</b>	<b>1+</b>
Un resultado de "1" sin modificar SIEMPRE es un fracaso un resultado de "6" SIEMPRE es un éxito						

### MODIFICADORES AL PASE

Pase Rápido	+1
Pase Corto	+0
Pase Largo	-1
Bomba Larga	-2
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

### MODIFICADORES A INTERCEPTAR

Intentar una intercepción	-2
Por cada zona de defensa enemiga	-1

### MODIFICADORES A ATRAPAR

Atrapar un Pase Preciso	+1
Atrapar un balón rebotado, desviado o devuelto	+0
Por cada zona de defensa enemiga	-1

### MODIFICADORES A RECOGER

Recoger el balón del suelo	+1
Por cada zona de defensa enemiga	-1

### MODIFICADORES A FALTAS

<b>¿QUIÉN?</b>	<b>+/- Tirada Armadura</b>
El que pisa	+0
Asistencias ofensivas/defensivas*	+1/-1
*solo se puede asistir fuera de Zona de Defensa	

### EXPULSIONES

Tirada 2D6 Armadura*	Resultado
NO se sacan dobles	Nada
SI se sacan dobles	Expulsado

### SECUENCIA PRE-PARTIDO

Tirar en la Tabla de Clima.
Transferir oro desde la tesorería a Dinero en Efectivo.
Comprar Incentivos.

### EL PARTIDO

Calcular el número de hinchas y la FAMA
Decidir quién patea
Coloca el equipo el pateador
Coloca el equipo el receptor
Poner el balón en el campo
Rebote del balón 1D8+1D6
Tirar en la Tabla de Patada inicial
Resolver la Tabla de Patada Inicial
Rebote del balón 1D8
Atrapar el balón o salida del campo
Turno del equipo receptor,,,
Turno del equipo pateador,,,

### MODIFICADORES AL LANZAR COMPAÑERO

Pase Rápido	+0
Pase Corto	-1
Pase Largo	<b>NO PERMITIDO</b>
Bomba Larga	<b>NO PERMITIDO</b>
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

### MODIFICADORES AL ATERRIJAJE

Intentar aterrizar despues de un lanzamiento	+0
Preciso o Impreciso	
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla de aterrizaje	-1

### MODIFICADORES A ESQUIVAR

Intentar una esquivia	+1
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla a la que intentas esquivar	-1

### TABLA DE PÉRDIDA DE TURNO

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 tenia el balón. Las habilidades como Placaje Heroico, Aplastar y Forcejeo cuentan como ponerlo Tumbado)
Se realiza un Pase, o Entrega a la mano y el balón no es atrapado por un miembro del equipo que está moviendo antes de que deje de moverse
Un jugador del equipo que está moviendo intenta recoger el balón del suelo y falla
Se anota un Touchdown
Se supera el límite de tiempo para efectuar el turno (4 min)
Un intento de pase resulta Balón Perdido incluso si un jugador del equipo en movimiento lo atrapa
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)
Un jugador es expulsado por el árbitro al cometer una falta

### SECUENCIA POST-PARTIDO

MJE y Tiradas de mejora
Calcular ingresos y espiral de gastos
Recalcular Factor de Hinchas
Fichajes y nuevas adquisiciones
Contratar permanentemente independientes
Recalcular valor del equipo
Actualizar la hoja de Equipo

### TABLA DE HERIDAS

2D6	RESULTADO
2-7	<b>Aturdido:</b> Deja al jugador boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final de su <u>próximo</u> turno de equipo
8-9	<b>Inconsciente:</b> Saca al jugador del campo y colócalo en zona de KO del banquillo. En el siguiente pateo, antes de desplegar a los jugadores, tira por cada uno de los jugadores que estén KO. Con una tirada de 1-3, continuarán KO y no podrán ser usados Con una tirada de 4-6 los pasas a Reservas
10-12	<b>Lesión:</b> Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Jugadores Muertos y Heridos. El jugador se perderá el resto del encuentro. En partidos de liga, tira en la tabla de lesiones.

### TABLA DE LESIONES

D68	RESULTADO	EFEECTO
11-38	Contusión	Sin efecto
41	Costillas rotas	LPE
42	Tirón en la cadera	LPE
43	Derrame ocular	LPE
44	Mandíbula rota	LPE
45	Brazo fracturado	LPE
46	Pierna fracturada	LPE
47	Mano rota	LPE
48	Pinzamiento nervioso	LPE
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 FUE
61-68	MUERTO	¡Muerto!

**Lesionado Próximo Encuentro (LPE):** Anota una L en la casilla de Lesiones (LES) de tu hoja de equipo, el jugador se perderá el próximo partido de Liga

**Lesión Permanente:** Como antes. Además, anota una P en la casilla de heridas de la hoja. Cada LP añade 1 a las siguientes tiradas de Herida.

-1 MO, FU, AG, AR: Se pierde el próximo encuentro. Anota el cambio en la hoja. Aún así, un atributo no puede bajar más de 2 puntos o por debajo de 1; cualquier herida posterior que reduzca más dicho atributo será ignorada.

### TABLA DE CLIMA

2D6	RESULTADO
2	<b>Calor asfixiante:</b> Tira 1D6 por cada jugador en el terreno de juego al final de cada parte o después de anotarse un TD. Si sale un 1 el jugador no podrá jugar hasta la próxima patada inicial.
3	<b>Muy soleado:</b> Un día glorioso, pero el sol es tan brillante que provoca un -1 a los pases.
4-10	<b>Día perfecto:</b> Tiempo perfecto para Blood Bowl
11	<b>Lluvioso:</b> -1 a todos los intentos de atrapar, interceptar, o recoger el balón del suelo.
12	<b>Ventisca:</b> Solo Pases Rápidos y Cortos, además te caes con 1 o 2 al hacer "A por ellos".

### TABLA DE PATADA INICIAL

2D6	RESULTADO
2	<b>A por el árbitro:</b> Los hinchas se vengan del árbitro. Cada jugador recibe un Soborno para usar este partido. Al usar el soborno tira 1D6, con un 1 no tiene efecto. Cada soborno solo se puede usar una vez por partido.
3	<b>Disturbios:</b> Si el turno del receptor es el 7 ambos jugadores desplazan 1 hacia atrás su ficha de turno. Si el receptor no había realizado ningún turno esa parte ambos jugadores desplazan su ficha de turno 1 hacia adelante. En cualquier otro caso tira 1D6, con 1-3 los ambos mueven una casilla hacia adelante, con un 4-6 ambos mueven su ficha de turno una casilla hacia atrás.
4	<b>Defensa perfecta:</b> El entrenador del equipo lanzador puede reorganizar el despliegue de sus jugadores. Es decir, puede situarlos de nuevo como desee sobre el terreno de juego. Los jugadores del equipo receptor deben permanecer en la posición en que estaban.
5	<b>Patada alta:</b> El balón ha sido pateado muy alto. 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, siempre que esa casilla esté vacía.
6	<b>Los Hinchas Animad:</b> Cada entrenador tira 1D3, añade su FAMA y animadoras al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una SO extra durante esta parte. Si empatan ambos la ganan.
7	<b>Clima variable:</b> Vuelve a tirar en la Tabla de clima. Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Día perfecto", una suave brisa desvía el balón una casilla adicional en una dirección aleatoria.
8	<b>Táctica brillante:</b> Cada entrenador tira un 1D3, añade su FAMA y ayudantes de entrenador al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una SO extra durante esta parte. Si empatan ambos ganan
9	<b>Anticipación:</b> 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.
10	<b>¡Penetración!</b> El equipo lanzador recibe un turno "extra" de manera gratuita, pero los jugadores que estén en una zona de defensa contraria al inicio del turno no podrán realizar ninguna acción. Se pueden usar SO durante la Penetración. Si se produce un cambio de turno, el turno extra finaliza de inmediato.
11	<b>Pedrada:</b> Un enfurecido hincha lanza una gran roca a uno de los jugadores del equipo contrario. Cada entrenador tira 1D6, añade su FAMA. Quien pierda recibirá la pedrada. ¡En caso de empate lanzarán una roca contra cada equipo! Decide aleatoriamente quien recibe la pedrada (solo jugadores en el terreno de juego) y resuelve directamente la <u>herida</u> que sufre.
12	<b>Invasión del campo:</b> Ambos entrenadores tiran 1D6 por cada jugador contrario que se encuentre en el campo y añade su FAMA. Si el total es 6 o más tras la bonificación, el jugador resultará Aturdido (los jugadores con la habilidad Bola con Cadena quedan Inconscientes).

### TABLA DE AGILIDAD

<b>Agilidad del jugador</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6+</b>
<b>Tirada D6 necesaria</b>	<b>6+</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>2+</b>	<b>1+</b>

Un resultado de "1" sin modificar SIEMPRE es un fracaso un resultado de "6" SIEMPRE es un éxito

#### MODIFICADORES AL PASE

Pase Rápido	+1
Pase Corto	+0
Pase Largo	-1
Bomba Larga	-2
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del lanzador	-1

#### MODIFICADORES AL LANZAR COMPAÑERO

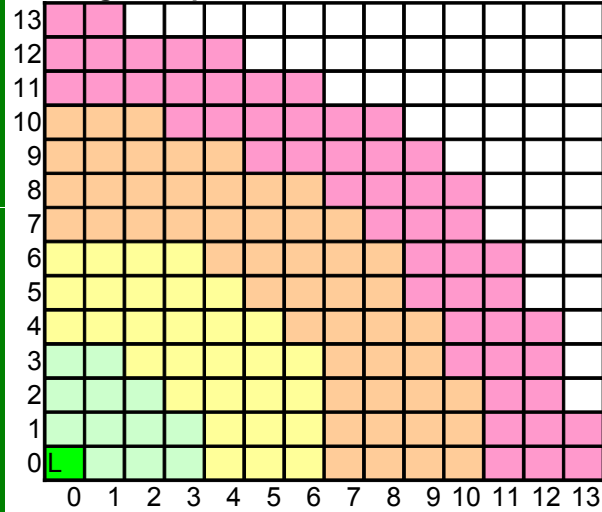
Pase Rápido	+0
Pase Corto	-1
Pase Largo	<b>NO PERMITIDO</b>
Bomba Larga	<b>NO PERMITIDO</b>
Por cada zona de defensa enemiga en la casilla del <b>lanzador y aterrizaje</b>	-1

#### MODIFICADORES DE HABILIDAD

Precisión	+1 al D6 al pasar
Pase Precipitado	El lanzador puede hacer un Pase Rápido justo cuando vaya a ser placado
Pase a lo loco	Pase Impreciso a cualquier casilla
Nervios de Acero	Ignora zonas de defensa
Pasar	Puede repetir la tirada de Pase
Pase Seguro	Si le interceptan, puede hacer una tirada de AG sin modificar para cancelar
Brazo Fuerte	+1 al D6 en Pase Corto, Largo y Bomba

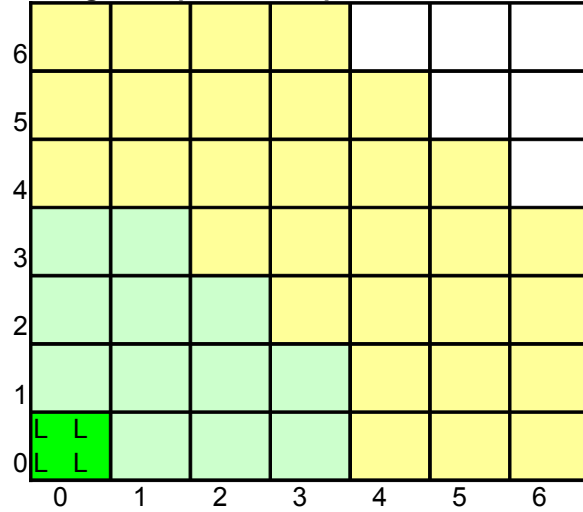
- \* Siempre impreciso: tira desvío 3 veces
- \* Un "1" no causa cambio de turno, el jugador lanzado cae en su casilla original, tira aterrizaje
- \* No puede ser interceptado
- \* Si el jugador lanzado cae en una casilla ocupada, pon Derribado al jugador de esa casilla y tira armadura, el jugador lanzado rebota una casilla, si está ocupada vuelve a tirar. Solo derriba al primer jugador.

**Rangos de pases Normales**



- L Casilla del Lanzador
- L Pase Largo
- R Pase Rápido
- B Bomba Larga
- C Pase Corto

**Rangos de pases de Tipos Grandes**



- L Casilla del Lanzador
- R Pase Rápido
- C Pase Corto

## INCENTIVOS

TIPO	CANTIDAD	COSTE	EFECTO
Chicas Bloodweiser	0-2	50.000	abajo
Sobornos	0-3	100.000	"
Entrenamiento extra	0-4	100.000	"
Gran Chef Halfling	0-1	300.000	"
Igor	0-1	100.000	"
Mercenarios	0-?	Varía	"
Jugadores estrella	0-2	Varía	"
Médicos ambulantes	0-2	100.000	"
Hechicero	0-1	150.000	"

### DESCRIPCIÓN INCENTIVOS

#### Chicas Bloodweiser

Compras un barril de cerveza Bloodweiser y chica lo sirve a tus jugadores antes de cada Patada Inicial. La combinación de la cerveza y la agradable chica da un +1 a la tirada para recuperarse desde K.O. a tus jugadores.

#### Sobornos

Cada Soborno permite una tirada para evitar una expulsión por falta o arma secreta. Tira 1D6 con un 2-6 logras evitar la expulsión del jugador y el cambio de turno en caso de falta. Si sacas un 1 se pierde el Soborno y se aplican los efectos de la expulsión. Cuestan 50,000 para Goblins.

#### Entrenamiento Extra

Cada Entrenamiento Extra adquirido te da una Segunda Oportunidad extra para este partido.

#### Gran Chef Halfling

A los Halfling les cuesta solo 100.000. Tira 3D6 al inicio de cada parte. Por cada 4+ ganas una SO extra y restas una SO del rival, si es que le queda alguna.

#### Igor

Solo lo pueden contratar equipo que no pueden tener un médico. Permite repetir una tirada de regeneración fallada por partido.

#### Mercenarios

Son jugadores eventuales que puedes contratar. Cuestan lo que un jugador posicional +30.000. Además por 50.000 adicionales puedes comprar una habilidad normal para él. No permiten superar el límite de posicionales, pero si en caso de bajas

#### Jugadores estrella

Puedes contratar un jugador estrella permitido a tu equipo.

#### Médicos ambulantes

Te proporcionan médicos extras utilizables solo durante este partido.

#### Hechicero

Una vez por encuentro al inicio de tu turno antes de realizar una acción puedes lanzar una Bola de fuego o Relámpago. Bola de Fuego: cualquier casilla y 8 adyacentes 4+ al suelo. Relámpago: cualquier jugador, 2+ al suelo. A efectos golpean con Golpe mortífero

### ENTRADA / FAMA

Cada entrenador 2D6+ Factor Hinchas X1.000= Entrada	
Igual que el oponente	+0 FAMA
Más que el oponente	+1 FAMA
El doble que el oponente	+2 FAMA

### TABLA DE GANANCIAS

<b>Ganar/Empatar</b>	(1D6+FAMA)X10.000+10.000 (repetible)
<b>Perder</b>	(1D6+FAMA)X10.000

## TABLA DE FACTOR DE HINCHAS

<b>Ganar el partido</b>	Si es mayor que tu FH
Tira 3D6	+1FH
<b>Perder/Empatar el partido</b>	Si es menor que tu FH
Tira 2D6	-1FH

### 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	Super estrella	Cinco
176+	Leyenda	Seis

### TABLA DE TIRADAS DE MEJORA

2D6	Resultado
2-9	Nueva habilidad
10	+1 MO o +1 AR o Nueva habilidad
11	+1 AG o Nueva habilidad
12	+1 FU o CUALQUIER Nueva habilidad

### 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

### CATEGORIAS DE LAS HABILIDADES

GENERAL		AGILIDAD	
Agallas	Patada	Atrapar	Rastrero
Anticiparse	Perseguir	Carrera	Recepción heroica
Bloquear pase	Placaje def.	Echarse a un lado	
Furia	Placar	En pie de un salto	
Forcejeo	Profesional	Esquivar	
Juego Sucio	Robar balón	Pies firmes	Saltar
Manos Seguras	Zafarse	Placaje heroico	
PASE		FUERZA	
Nervios de acero		Abrise paso	Defensa
Pasar	Precisión	Aplastar	Golpe mortif.
Pase a lo loco		Apartar	Juggernaut
Pase precipitado		Brazo fuerte	M. firme
Pase seguro	Líder	Cabeza dura	Placaj. Mult.

### MUTACIONES

Apariencia asquerosa	Cuernos	Garras	Dos cabezas
Brazos adicionales	Mano grande	Piernas muy largas	
Cola prensil	Presencia perturbadora	Tentáculos	

### EXTRAORDINARIAS

Agilidad felina	Echar raíces	Putrefacción
Animal salvaje	Escurridizo	Realmente estúpido
Arma secreta	Estacas	Regenerar
Bola con cadena	Favorito del público	Sed de sangre
Bombardero	Lanzar compañero	Siempre hambriento
Cabeza hueca	Mirada hipnótica	Sierra mecánica
Canijo	Puñal	Sin manos
Degeneración		Solitario