

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, 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 semiprotégidos 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.

ARMAS SECRETAS Y ESCURRIDIZOS

Una recopilación NO OFICIAL de Korgluk (entre otros), editado por Kafre.

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

INTRODUCCIÓN

Lo que a continuación se expone son las preguntas más frecuentes a la hora de jugar un partido con equipos que cuenten entre sus filas con Armas Secretas y equipos escurridizos (aquellos cuyos jugadores tienen la habilidad Escurridizo). La cuestión es que siempre se repiten más o menos las mismas preguntas y la respuesta cambia dependiendo del día, llegando a casos extremos donde ni siquiera los propios entrenadores de estos equipos conocen su uso. Sirva este artículo de guía.

GENERAL

P: ¿Cómo afecta la habilidad Cola Prensil a los Escurridizos?

R: De manera normal. **EG:** Un goblin que salga de la zona de defensa de una Rata Ogro deberá realizar una tirada de esquivar a 4+. Agilidad 3 = 4+, +1 por realizar una tirada de esquivar y -1 por la Cola Prensil de la Rata Ogro. Lo que no afecta a la tirada, gracias a Escurridizo, es el modificador de -1 por cada zona de defensa sobre la casilla a la que se mueve.

P: Tengo un jugador en Inconscientes con un arma secreta que va a ser expulsado al finalizar la Entrada. Cuento con un Soborno al Árbitro pero no quiero malgastarlo en ese jugador si se va a quedar Inconsciente. ¿Qué se tira primero, el Inconsciente o el Soborno al Árbitro?

R: Primero debe emplearse el soborno. Los sobornos pueden usarse en el momento que un jugador es expulsado del campo o si tiene un Arma Secreta y finaliza la Entrada. En el momento que termina la entrada, han de tirarse los sobornos y antes de desplegar los jugadores en el campo se tiran los inconscientes.



SIERRA MECÁNICA Y PUÑAL

P: ¿Consumo un punto de movimiento cuando se emplea una Sierra Mecánica o Puñal en lugar de un placaje durante una acción de Penetración?

R: Sí. Estas habilidades tienen que emplearse en lugar de realizar un placaje. Para realizar un placaje durante una acción de Penetración, consumes un punto de movimiento. (Si tuvieras que ir APE para poder placar, lo tirarías primero). Así que tienes que pagar el punto de movimiento para placar y en su lugar emplear la habilidad.

P: ¿Puedo utilizar la habilidad Aplastar con una Sierra Mecánica o un Puñal?

R: No.

BOMBAS Y BOMBARDEROS

P: ¿Cuándo causa un Bombardero cambio de turno?

R: El Bombardero produce cambio de turno si al lanzar la bomba resulta balón perdido (esto es, un uno antes o después de modificar el resultado del pase) o cuando un jugador de su equipo resulta derribado debido a la bomba. Las intercepciones de la bomba no producen cambio de turno.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Pase a lo Loco con Bombardero?

R: Sí. Todas las habilidades que afectan a un pase normal, se pueden utilizar con Bombardero

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Pase Precipitado con Bombardero?

R: No.

P: ¿Se puede emplear la habilidad Bloquear Pase cuando se pasa la bomba? ¿Incluso cuando la lanza el Bombardero por primera vez?

R: Sí y Sí.

P: Un jugador con la habilidad negativa Sin Manos ¿Puede recoger una bomba que le sea lanzada?

R: Un jugador sin manos no puede recoger la bola, así que no puede recoger la bomba. Por favor, ten en cuenta que el Bombardero ya no tiene la habilidad Sin Manos.

P: Si lanzo la bomba a una casilla adyacente a un jugador y el pase no es preciso ¿La bomba rebota tres casillas?

R: No, la bomba se desvía 3 casillas. Es un error muy habitual confundir desvío con rebote. Cuando se habla de desvío tanto en la patada inicial como en un pase, el balón (o la bomba) vuela alto en el aire y es entonces cuando se desvía de su trayectoria (3D8) pero sin haber llegado al suelo.

P: El jugador objetivo de la bomba ¿Puede intentar interceptarla?

R: No. Cualquier jugador del equipo contrario y que cumpla las condiciones necesarias, puede intentar interceptar la bomba salvo el objetivo. Aunque este tenga Bloquear Pase.

P: ¿Los jugadores están obligados a intentar atrapar la bomba?

R: Sí, no puedes decidir no atrapar la bomba.

P: ¿Puedo emplear Recepción Heroica para intentar atrapar una bomba en una casilla adyacente?

R: Sí, pero recuerda que no obtienes el +1 por la habilidad Recepción Heroica a menos que la bomba fuese dirigida originalmente a la casilla del jugador. Ten presente también que si el pase tenía como objetivo una casilla adyacente y este es preciso el jugador tendrá un +1 por el Pase Preciso.



FANATICOS Y BOLA CON CADENA

P: Si mi fanático placa a uno de mis jugadores... ¿Pierdo turno? ¿Y si mi jugador estaba tumbado? ¿Tras tirar los dados de placaje quién decide el resultado?

R: En el caso de que el Fanático plaque a uno de tus jugadores, se produce cambio de turno si uno de los dos o ambos jugadores resultan derribados. Si el jugador se encontraba tumbado no se produce cambio de turno. El resultado de los dados de placaje lo decides tú.

P: Si mi fanático placa a uno de mis jugadores... ¿Qué jugadores pueden apoyar en el placaje, los de mi equipo o los del equipo contrario?

R: El placaje se resuelve de forma normal, sin embargo el equipo atacante y defensor pertenecen al mismo entrenador. Los apoyos no son obligatorios, así que el entrenador puede elegir los que más le convengan. Recuerda que para que un jugador pueda apoyar debe estar fuera de zonas de defensa contrarias.

P: ¿Se puede usar una SO para repetir la tirada de movimiento del fanático? ¿Por qué?

R: Sí. Aunque está fuera de la secuencia normal del juego la realiza un jugador que se encuentra en el campo durante su turno de juego y no es una tirada de armadura, heridas o el resultado de una herida.

P: ¿Cuando un jugador con bola con cadena falla una tirada de "a por ellos" (APE) donde se cae? Si es la

casilla a la que iba a mover ¿Qué ocurre si esta estaba ocupada por otro jugador?

R: El jugador cae en la casilla a la que se trataba de mover. Si la casilla estaba ocupada el jugador se cae en la casilla desde la que trataba de mover, de manera similar a una acción de Penetración.

LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO

P: Si el jugador lanzado resulta balón perdido ¿Pierdo turno?

R: Sólo si el jugador llevaba el balón y resulta derribado.

P: Si el jugador lanzado resulta balón perdido ¿Rebota? ¿Puede intentar aterrizar?

R: No. Tiene que intentar aterrizar en la casilla donde fue recogido.

P: Si un Troll intenta comerse (Siempre Hambriento) a un goblin, pero finalmente este se escapa. ¿El goblin cae en la casilla donde estaba o rebota? Si se lo termina comiendo ¿Pierdo Turno?

R: Si el jugador se libra de la tirada Siempre Hambriento se trata como un balón perdido, así que intentará aterrizar en la casilla donde estaba. Que el goblin sea devorado no es cambio de turno a menos que tuviese el balón.

P: ¿Qué resultado tengo que sacar para no obtener balón perdido con un tipo grande?

R: Consulta la tabla a continuación para tipos grandes sin zonas de defensa.

Tipo Grande	Pase Rápido	Pase Corto
Troll	2+	3+
Ogro	2+	3+
Hombre Árbol	2+	2+

NOTA: No importa obtener un resultado de 6 ya que el pase SIEMPRE es impreciso.

P: ¿Qué diferencia hay entre un pase normal y Lanzar Compañero de Equipo?

R: Lanzar compañero de equipo funciona exactamente como un pase normal con las siguientes excepciones:

- Siempre se resta 1 a la tirada
- Solo se permiten pases rápidos y cortos.
- Un balón perdido no es automáticamente cambio de turno.
- Un pase preciso se considera siempre como impreciso.
- No se puede interceptar.
- No da puntos de estrellato.

Los resultados de tiempo afectan al pase, las zonas de defensa contrarias afectan al pase, cualquier habilidad que se pudiera usar con un pase se puede utilizar con esta habilidad (Brazo fuerte, Precisión...). Sin embargo, no se puede combinar con las habilidades Pase Precipitado ni Pase a lo Loco.

BLOOD BOWL

P: ¿Qué sucede si un jugador escurridizo aterriza sobre otro jugador?

R: El jugador sobre el que aterriza es derribado, efectúa una tirada de armadura. El jugador escurridizo rebota a una casilla adyacente (tira 1D8) y resultará derribado (tira armadura).

P: Si después de aterrizar sobre un jugador, en el rebote el escurridizo cae sobre otro ¿Resulta derribado y tiro armadura por el jugador?

R: No. Sólo se puede derribar a un solo jugador. Si cae sobre otro jugador el escurridizo volverá a rebotar hasta que caiga en una casilla vacía donde resultará derribado (tira armadura).

P: Si lanzando a un escurridizo que no había realizado ninguna acción, falla el aterrizaje, pero no pasa armadura. ¿Puedo seguir moviendo con él? ¿Tengo que hacerlo inmediatamente?

R: Como no se pierde turno, puedes realizar la acción que desees con ese jugador en cualquier momento durante tu turno.

HOMBRES ÁRBOL

P: Si quiero realizar una acción de Penetración con mi Hombre Arbol que se encuentra tumbado. ¿Tengo que ir APE?

R: Sí, aunque la tirada para levantarse a 4+ le permite levantarse, se considera que ha consumido todo su movimiento, por lo que tendrá que ir APE. Observa que no se considera que haya consumido ningún APE al levantarse con lo que podrá realizar hasta dos de estos movimientos.

P: ¿Cómo afecta Enraizar a un Hombre Árbol que se encuentra en el tumbado? ¿Cuándo hay que hacer la tirada?

R: De manera normal. La tirada de enraizar debe ser la primera en hacerse. La secuencia es la que sigue:

1. Declaración de acción.
2. Tirada de Enraizar.
3. Tirada para levantarse.
4. Resolución de la acción,

NOTA: Debes tener presente que si fallas la tirada de enraizar, aunque el jugador puede levantarse no podrá placar, ni moverse, ni ir APE. Así que si habías declarado la acción de penetración con este jugador, se perderá.

P: Mi Hombre Arbol ha perdido un punto de movimiento y ahora solo tiene uno. ¿Cómo puede ponerse de pie? ¿Tiene que ir APE?

R: La tirada para levantarse especifica que cualquier jugador de movimiento menor a 3 (2 ó 1 inclusive) ha de realizar una tirada a 4+ para levantarse. Tras superar esta tirada podrá ir APE para moverse si lo desea, no habiendo consumido hasta el momento ninguno de ellos.



ARMAS SECRETAS Y PUNTOS DE ESTRELLATO

P: Si al placar a un jugador con sierra mecánica el atacante resulta derribado y herido ¿Se cuentan los PE?

R: No.

P: ¿Qué da PE al emplear armas secretas?

R: Consulta la tabla siguiente, pensada para emplearse cuando el jugador use su arma secreta

ARMA	COMP	TD	HER	INT	MJE
Pogo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Puñal/Estacas	Sí	Sí	No*	Sí	Sí
Sierra	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Bola y Cadena	No	No	Sí	No	Sí
Bomba	No*	Sí	No*	No*	Sí
Apisonadora	No	No	Sí	No	Sí

Puñal/Estacas: Las bajas dan PE si se realizan sin emplear Puñal/Estacas, a diferencia de la s.

Bomba: Los pases completos con el balón las bajas mediante placajes y las intercepciones del balón dan PE, pero no las bombas.

BLOODBOWL 7 CON LRB 6.0

Basado en el original de Tom Merrigan, con modificaciones de Andy Hall, Jervis Johnson.

Un artículo NO OFICIAL de Geoff sacado de TYBBL sin su permiso.

Traducción de Lupus, Apòstol de Bacus, eban y Kafre entre otros.

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

Bienvenido a Blood Bowl Siete, el juego de Fútbol Americano Fantástico durante las pausas del almuerzo. Inspirado en el popular 40K en 40 minutos, Blood Bowl Siete fue creado para que el personal de la oficina central de Games Workshop pudiese disfrutar de un partido de Blood Bowl en su pausa para comer. Para gran parte del personal, la familia y otros compromisos sociales implican que el único momento del que disponen para jugar un partido es durante la pausa para el almuerzo. Tradicionalmente, esto implicaba jugar la primera parte en una pausa para comer y la segunda parte en otra. Sin embargo, lo que normalmente ocurre es que te quedas sin tiempo y terminas acelerando el último par de turnos o estás ocupado al día siguiente y la segunda parte puede llegar a tardar una semana en jugarse. ¡Cosa no muy recomendable para comisarios de liga que traten de sacar adelante una liga oficial!

Así pues, la idea era crear una versión del Blood Bowl que pudiera ser jugada en una hora y que permitiese a los comisionados de liga organizar fácilmente una liga de Blood Bowl. La manera más fácil que encontré para hacerlo posible fue realizar dos cambios: reducir el número de jugadores que participan en el encuentro y reducir también el tamaño del campo. Aquí me inspire en los "Hong Kong Sevens" un campeonato de rugby de siete jugadores por equipo. Con menos jugadores y un campo más pequeño las primeras pruebas se mostraron satisfactorias. Sin embargo, el juego todavía no encajaba bien. Necesitaba algo que lo cuadrara todo. Lo siguiente que hice fue diferenciar las dos modalidades de juego. Decidí hacer del Blood Bowl Siete una versión amateur del Blood Bowl que todos conocemos. Esto me daría mayor libertad para hacer los cambios que necesitaba para hacer más fluido el juego y aún más importante, que pudiese ser jugado en aproximadamente una hora. Así que sin más dilación, os presento... Blood Bowl Siete.

EL TERRENO DE JUEGO

El campo de Blood Bowl Siete es bastante fácil de hacer, mide 20 casillas de largo y 11 de ancho. Cada Zona Ancha tiene 2 casillas de ancho. Hay dos Líneas de Defensa (una por cada equipo) en lugar de tan solo una en el centro del terreno de juego. Desde las Zonas de Defensa, hay 6 casillas hasta la zona de Touchdown y 6 casillas de separación entre sí. Si no os salen las cuentas, pensad que cada Zona de Touchdown tiene una casilla de largo. El diagrama de la derecha muestra el tamaño exacto del campo, por si lo queréis hacer en vuestras casas.

REGLAS DEL JUEGO

Estas son las principales reglas que necesitarás para jugar a Blood Bowl Siete. Excepto por las indicadas más adelante, los Entrenadores tienen que utilizar las siguientes reglas del además de las ya contenidas en el Living Rule Book 6.0.

PREPARACION DEL JUEGO

Cada jugador puede colocar 7 jugadores entre su propia Línea de Defensa y su Zona de Touchdown. En Blood Bowl Siete los equipos se despliegan separados el uno del otro de una manera similar al Rugby. Esto explica que haya dos Líneas de Defensa (una para cada equipo) en lugar de solo una en el medio del campo. También se aplican las siguientes excepciones a las restricciones:

1. No hay un número mínimo de jugadores a colocar en la Línea de Defensa.
2. No puede colocarse más de un jugador en cada Zona Ancha.

LA PATADA INICIAL

Después de que ambos jugadores hayan colocado, el entrenador del equipo lanzador coloca el balón en cualquier punto del terreno de juego, salvo entre su propia Zona de Defensa y su Zona de Touchdown o dentro de su propia Zona de Touchdown. La patada inicial se realiza normalmente, pero sólo se producirá un 'Touchback' si el balón sale del campo (como de costumbre) o cruza la Línea de Defensa del equipo lanzador (no la antigua zona media del campo). Atención: Esto puede ocasionar que el balón termine en frente del equipo lanzador, en la zona de nadie que hay entre las dos Zonas de Defensa.

LA TABLA DE PATADA INICIAL

Se emplea la siguiente tabla de Patada Inicial en lugar de la habitual. Tira 2D6 y consulta la tabla de la página siguiente:

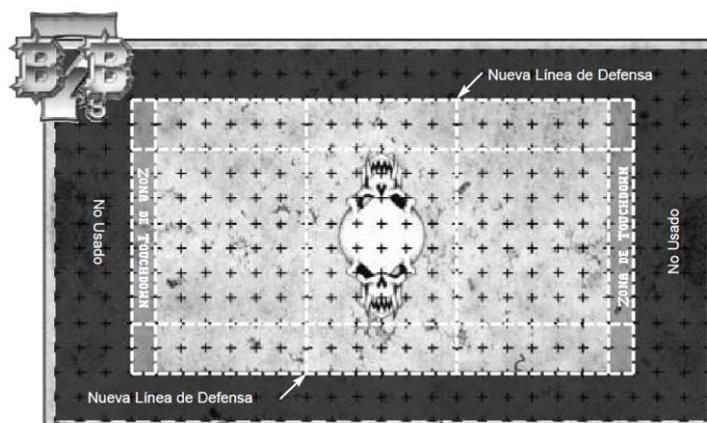


TABLA DE PATADA INICIAL

2D6 Resultado

- 2 Perro suelto en el campo:** Un perro se ha escapado de su dueño y ha decidido unirse a la diversión. Al inicio del turno de cada Entrenador si el balón se encuentra en el suelo, rebota automáticamente una casilla en una dirección aleatoria. Este efecto dura hasta que termine la entrada, momento en el cual algo parecido al control se restablece.
- 3 ¿Cuánto tiempo llevamos jugando?:** No es raro que el que lleva la cuenta del tiempo olvide cuanto llevan jugando los equipos y haga un "ajuste rapido". Tira un D6. Con un resultado de 1 a 3 ambos entrenadores mueven sus contadores de turno una casilla atrás a no ser que hacer esto llevase sus contadores por debajo del turno uno. Con un resultado de 4 a 6 el reloj se adelantará, mueve la casilla de turno de cada entrenador una casilla hacia adelante, si se supera el turno 8 para ambos entrenadores, el partido termina inmediatamente.
- 4 ¡De vuelta al partido!** Deseosos de volver de nuevo al terreno de juego tan pronto como sea posible, todos los jugadores inconscientes de ambos equipos se mueven de la zona de inconscientes del banquillo a la de reservas, listos para jugar la siguiente entrada.
- 5 Una ayudita:** Un hincha local decide que su equipo necesita un poco de apoyo. Si uno de los dos equipos va perdiendo, puede robar una carta de "Medidas Desesperadas". En caso de que esta necesitara ser declarada antes del encuentro, se aplican los efectos de manera inmediata.
- 6 Mala Patada:** El balón se desvía un numero de casillas igual al resultado de 2D6 en la patada inicial, en lugar de un solo 1D6.



2D6 Resultado

- 7 Tiempo Variable:** Haz una nueva tirada en la tabla de tiempo. Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Tiempo Perfecto", una suave brisa desviará el balón una casilla adicional en una dirección al azar antes de aterrizar.
- 8 Anticipación:** El equipo receptor empieza a moverse antes de que la defensa este preparada, cogiendo al equipo lanzador desprevenido. Todos los jugadores del equipo receptor pueden moverse una casilla. Este movimiento es gratuito y puede hacerse a cualquier casilla adyacente.
- 9 Focos Rotos:** Bajo la protección de la oscuridad el equipo lanzador comienza a avanzar tras patear el balón. Todos los jugadores del equipo lanzador, pueden mover una casilla. Este movimiento es gratuito y puede hacerse a cualquier casilla adyacente.
- 10 Batalla Campal:** De vez en cuando las cosas se van un poco de las manos en el terreno de juego, se cuestiona la línea de descendencia paterna o los equipos recuerdan deslices anteriores. De cualquier manera, no pasa mucho tiempo hasta que aparece una pelea a gran escala. Tira un D6 por cada jugador de ambos equipos (incluyendo los que se encuentren en la zona de reservas). Con un resultado de 6, se considerarán inconscientes.
- 11 A LA CARGAAAA:** Un miembro de la defensa trata de conseguir ventaja y carga contra el equipo receptor antes de que el ataque esté preparado, intentando cogerlo desprevenido. Un jugador del equipo lanzador puede realizar una acción de Penetración inmediatamente.
- 12 Pedrada:** Cada entrenador tira 1D6. Los hinchas del entrenador con el resultado más alto, lanzan una piedra. Un empate significa que ambas hinchadas lanzan una piedra. Decide aleatoriamente que jugador del equipo contrario de entre los que se encuentran en el terreno de juego resulta elegido. El jugador se considera derribado.

CREACIÓN DE UN EQUIPO DE BLOOD BOWL SIETE

Cada Entrenador dispone de 600 mo con las cuales crear su equipo de Blood Bowl Siete. Puede elegir su equipo entre aquellos que aparecen en el Living Rule Book y los tres nuevos equipos. Utiliza las reglas normales para crear tu equipo de Blood Bowl Siete, pero con las siguientes excepciones:

1. Todos los precios del equipo se dividen por 1,000. Así pues, si un jugador normalmente cuesta 80,000 mo en Blood Bowl, ficharlo para tu equipo de Blood Bowl Siete te costará un total de 80 mo. De manera similar, un Médico costará 50 mo (50,000 mo /1,000) Esto se hace principalmente, para reflejar la naturaleza no profesional (poca patrocinación y salarios bajos) de las ligas de Blood Bowl Siete.
2. Debes tener un mínimo de tres, pero no más de 10 jugadores en tu hoja de equipo. Las compras futuras de jugadores no pueden hacer que el equipo supere los 10 jugadores (los entrenadores se quedarían sin dedos con los que contarlos)
3. El Factor de Hinchas, los Ayudantes de Entrenador y las Animadoras son para los profesionales, no para el BB7. No se puede comprar ninguno de estos.
4. Al ser una liga no profesional, el buen (o incluso mal) cuadro técnico es difícil de encontrar y de todas formas los jugadores rara vez aparecen por los entrenamientos. No se pueden comprar Segundas Oportunidades de equipo
5. Los jugadores con restricciones de cantidad 0-1 NO pueden ser comprados. Los jugadores con cantidades de 0-2 pasan a ser de 0-1, las de 0-4 pasan a ser de 0-2 y las de 0-6 a 0-3. El resto de jugadores permanece sin afectar.
6. No se pueden comprar Jugadores Estrella, ni siquiera como independientes. Blood Bowl Siete es una liga no profesional y un jugador estrella no sería visto ni muerto en un sitio así, no hablemos ya de jugar de forma permanente para un equipo de Blood Bowl Siete.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES DE EQUIPO

Un entrenador no puede comprar ninguna Segunda Oportunidad cuando cree su equipo, tampoco podrá comprarlas una vez la liga haya comenzado. Esto representa las escasas posibilidades de que un equipo de Blood Bowl Siete sea capaz de entrenar con efectividad y realizar algún tipo de jugada preparada.

HERIDAS

A diferencia de sus contrapartidas profesionales, los jugadores de Blood Bowl Siete no intentan mantener a los jugadores contrarios fuera de juego durante el máximo periodo de tiempo, sino tan solo quitarlos de en medio mientras intentan que no los quiten a ellos. Es por esto que a propósito de partidos de liga, se ignoran todos los resultados de "Lesionado para el proximo encuentro".

LANZANDO EL BALON

Al ser una liga no profesional, los jugadores de Blood Bowl Siete no son tan atléticos como sus contrapartidas profesionales, sin embargo los portadores del balón tampoco están sujetos a los mismos tipos de presión. Para representar esto, el máximo rango de pase se reduce a Pase Largo, sin embargo un Pase solo se considerará balón perdido con una tirada inmodificada de 1.

JUGADORES GRATUITOS

El hechizo "Levantar a los muertos" de los No-Muertos y Nigromanticos y la habilidad "Podredumbre de Nurgle" solo funcionan a 4+ en lugar de automáticamente. Esto se debe a que los Nigromantes son meros acólitos de las artes oscuras y a que la Podredumbre no es tan fuerte.



EL PUBLICO

Debido a las bajas afluencia, no hay un "público" en sí. Los jugadores empujados o que salen fuera de las bandas se colocan en la Zona de Reservas directamente sin hacer tirada de Heridas.

PUNTOS DE ESTRELLATO

Los jugadores no ganan Puntos de Estrellato en Blood Bowl Siete. En su lugar, tras cada encuentro, elige un jugador de tu hoja de equipo que participó en el encuentro, tira 2D6 y consulta la tabla de Tiradas de Jugador Estrella como haces normalmente. Esta tirada se hace automáticamente y es la única manera en la que un jugador puede ganar nuevas habilidades. Tienes que elegir un jugador de tu hoja de equipo después de cada encuentro que juegues y hacer una tirada por el en la tabla de Jugador Estrella. No puedes negarte a elegir un jugador y hacer la tirada. Puede elegir un jugador que ya haya recibido una tirada de Jugador Estrella (TJE) pero cuantas más habilidades reciba el jugador, mayor es la posibilidad de que un equipo profesional se fije en él y lo contrate para jugar en una liga profesional de Blood Bowl (ver el Draft, más adelante). **NOTA:** La habilidad "Lider" no puede ser seleccionada.

EL DRAFT

Cuanto más experimentado se vuelve un jugador hay más oportunidades de que un equipo profesional de una liga mayor se fije en él. Cuando esto ocurre hay poco que un entrenador pueda hacer cuando su jugador es tentado con la promesa de un salario por las nubes, toda la cerveza que pueda beber y un montón de mujeres hermosas. Hay pocos jugadores que puedan rechazar una oferta así. Cada vez que hagas una tirada en la Tabla de Jugador Estrella deberás realizar una tirada más para ver si un equipo profesional de Blood Bowl ha fichado al jugador en cuestión. Tira un 1D6 y consulta la siguiente tabla. Si el resultado supera o iguala el resultado de la columna Draft, entonces el jugador no habrá atraído todavía la atención de un equipo profesional y continuará jugando para su equipo de Blood Bowl Siete. Si el resultado es menor que el requerido entonces el jugador será fichado para la liga profesional de Blood Bowl y nunca volverá a ser visto de nuevo jugando para su ex-equipo de Blood Bowl Siete. Deberás eliminar al jugador de tu hoja de equipo y ajustar tu valoración de equipo en consecuencia.

Tiradas JE	Descripción	Draft
Ninguna	Novato	Ninguna
1	Experimentado	6+
2	Veterano	5+
3	Estrella Emergente	4+
4	Estrella	3+
5	Super Estrella	2+
6+	Leyenda	Automático

RECAUDACIÓN

Tras el encuentro, cada entrenador debe calcular las ganancias de su equipo. El entrenador que gana el partido recibe $(1D6 + 1) \times 10$ mo. El entrenador que perdió el encuentro recibe $1D6 \times 10$ mo.

VALOR DE EQUIPO

El Valor de Equipo de un Equipo de Blood Bowl Siete se calcula de la siguiente manera. Suma el coste total del equipo en monedas de oro, incluyendo el dinero que pueda estar en la tesorería del equipo. El resultado se divide entre 10 para obtener la Valoración de Equipo básica, que para equipos nuevos será siempre de 60. Además, se añaden 10 puntos adicionales a la Valoración de Equipo por cada TJE que haya recibido cada jugador de la Hoja de Equipo. Así que si tienes un equipo donde tres jugadores han recibido 1 TJE cada uno y un jugador que ha recibido 2 TJE, entonces deberás añadir 50 puntos adicionales ($5 \text{ TJE} \times 10$) a tu Valoración de Equipo. Si un jugador resulta fichado en el Draft debes asegurarte de corregir tu Valoración de Equipo apropiadamente, restando el coste del jugador y cualquier TJE que pudiera tener de tu Valoración de Equipo.

INCENTIVOS

Las reglas normales de Blood Bowl para los Incentivos, no se aplican. En su lugar se emplean las Medidas Desesperadas

MEDIDAS DESESPERADAS

Si el equipo contrario cuenta con un valor de equipo que es 50 puntos superior al tuyo, puedes utilizar una Medida Desesperada para tratar de igualar las cosas en el encuentro. Es importante que seas capaz de mantener en secreto tu Medida Desesperada hasta que las utilices, por lo que necesitarás utilizar las fichas de elección aleatoria para determinarla. Coge las fichas numeradas del 1 al 12 y elige una aleatoriamente. Mantén en secreto la ficha que has elegido hasta que la utilices. Date cuenta de que el conjunto de fichas de elección aleatoria no estará completo, así que necesitaras o bien otro método, o bien las fichas de tu oponente para elegir jugadores al azar durante el encuentro hasta que la ficha que has elegido sea utilizada.



TABLA DE MEDIDAS DESESPERADAS

1D12	Resultado	1D12	Resultado
1	<p>Piel de plátano Acción: Uno de tus jugadores ha estado comiendo un energético plátano. Declaración: Cuando un jugador contrario entre en la zona de defensa de uno de tus jugadores. Los jugadores sin zona de defensa no pueden utilizar esta medida. Efecto: El jugador contrario cae y debe realizar una Tirada de Armadura. Esto no causa cambio de turno a no ser que llevase el balón.</p>	7	<p>Asesino Acción: Has alquilado un asesino antes del encuentro para sacar a un jugador contrario del encuentro. Declaración: Al final de uno de tus turnos, antes de que el contrario comience el suyo. Efecto: El asesino ataca a un jugador contrario con un dardo envenenado. Elige a un jugador del equipo contrario y colócalo en la zona de Inconscientes de su banquillo.</p>
2	<p>Visto y no visto. Acción: Uno de tus jugadores ha estado entrenándose duro para el partido, porque ha oído que un ojeador de un equipo profesional estará presente. Declaración: Después de que unos de tus jugadores haya terminado una acción. Efecto: Ese jugador puede realizar otra acción inmediatamente. Atención: se mantiene la restricción a una acción de pase, penetración, etc.</p>	8	<p>Drogas ilegales Acción: Uno de tus jugadores se ha dopado para mejorar su rendimiento antes del partido. Declaración: Antes de que comience el encuentro. Efecto: Elige un jugador de tu equipo. Ese jugador tendrá aumentado en 1 punto su agilidad o fuerza durante el resto del encuentro. Después de que termine una entrada, tira un D6 por el jugador. Con un 1 el jugador sufrirá una reacción alérgica a las drogas y deberá perderse el resto del encuentro.</p>
3	<p>¡Resaca! Acción: Un jugador del equipo contrario ha salido de fiesta la noche anterior al partido y llega tarde. Declaración: Antes del encuentro. Efecto: Un jugador al azar del otro equipo se pierde la primera parte del partido.</p>	9	<p>Partido de revancha Acción: Ambos equipos tienen una larga historia de partidos en común. Declaración: Al inicio del encuentro. Efecto: Tu equipo puede hacer cualquier número de faltas por turno, en lugar de solo una.</p>
4	<p>Espía Acción: Has contratado un espía para robarle la libreta de jugadas al entrenador rival y obtener ventaja en el partido. Declaración: Después de que un jugador contrario tire para pasar o atrapar. Efecto: Fuerza al contrario a repetir la tirada.</p>	10	<p>Nudilleras Acción: Uno de tus jugadores ha introducido unas nudilleras en el campo. Declaración: Cuando uno de tus jugadores realice una acción de placaje y derribe a un jugador. Efecto: Pasa automáticamente la armadura del jugador placado, realiza la tirada de heridas.</p>
5	<p>Soborno al Árbitro Acción: El árbitro ha sido sobornado para que haga la vista gorda. Declaración: Cuando un oponente tire una falta. Efecto: El árbitro expulsa inmediatamente al jugador contrario y el equipo sufre un cambio de turno. La falta no llega a producirse (no resuelvas el resultado).</p>	11	<p>Jugada ensayada Acción: En preparación para el gran partido tu equipo ha estado ensayando algunas jugadas de equipo. Declaración: Cuando uno de tus jugadores realice un acción de pase. Efecto: Puedes añadir +1 a las tiradas de Pasar y Recibir.</p>
6	<p>¿Ha sido Touchdown? Acción: La visión del árbitro ha sido momentáneamente obstaculizada. Declaración: Cuando un jugador contrario anote un touchdown.. Efecto: El equipo contrario sufre inmediatamente un cambio de turno y el touchdown no tiene lugar este turno. El siguiente turno podrá marcar con normalidad.</p>	12	<p>Pergamino mágico Acción: Un tipo de aspecto sospechoso de un club de apuestas te da un pergamino de hechizo antes de que comience el encuentro. Declaración: En cualquier momento durante el encuentro. Efecto: Cuenta como tener un hechicero en tu equipo, permitiéndote lanzar un hechizo.</p>