

# COMPENDIO BLOOD BOWL

Versión 2.0  
Junio 2025

**NEW**



**MEZQUITA BOWL X**  
**DEL 21 AL 22 DE NOVIEMBRE**  
**2025**



## ¿QUE ES EL COMPENDIO?

El Compendio no es más que un documento creado para recopilar todas las reglas que se usan en Blood Bowl, al haber tanto material difuso y que GW va actualizando cada cierto tiempo, se hace tedioso tener que ir rebuscando entre los suplementos, reglamentos y Faqs, pero tranquilos que aquí estoy yo, Juanky al rescate.

En las primeras páginas encontraremos todas las razas autorizadas por la NAF, organizadas por Tiers, tras cada raza estarán todos los incentivos más usados disponibles en Ligas y Torneos.

Al final he inculido las tablas más útiles para los partidos de Blood Bowl, en un futuro no muy lejano iré añadiendo más tablas, Habilidades y demás material que sirva de ayuda y consulta para el juego. En cuanto las tenga disponibles las iré pasando para que sólo tengáis que imprimir y añadir al final del presente documento.

Esta vez y adelantándome un poco a GW, he dispuesto las páginas de tal forma que si mañana GW modifica un equipo o añade un par de Jugadores Estrella nuevos, modificaré las páginas y tan sólo habrá que arrancar las páginas antiguas y meter las nuevas, así evito que se descuadren las páginas, numeración, etc y podamos mantener el documento original, sin tener que imprimir de nuevo todo.

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los jugadores de Blood Bowl que me han dado su apoyo y ánimos para seguir con este proyecto que sinceramente ya lo había abandonado, son muchas las felicitaciones recibidas, las donaciones y las cervezas pagadas, el feedback que me llega por mensajes, podcast, y por los "dile a tu colega Juanky que el Compendio es la leche"... al final gracias a todo ese apoyo, he sacado fuerzas para rehacer desde 0 el documento y darle un lavado de cara, no sin antes pedir mucha ayuda y consejos para poder mejorarlo.

También quiero dar las gracias a los compañeros de la Mezquita Bowl, a Estalia, al equipo del Podcast del Escalón y de Partido de Venganza, a Forjadores de Juegos, a Battletricks y en general a todo el que ha ayudado y colaborado para darle difusión al Compendio y que llegase al mayor número de personas para que todos pudiésemos disfrutar del mismo.

No voy a acabar sin antes hacer una mención especial a mis Vengadores, Alex182 y AJ, quienes me han ayudado muchísimo con los diseños y la corrección, también agradecer el gran trabajo de difusión de Antonio Lozano. Todos ellos siempre dispuestos a echarme una mano en lo que hiciera falta para sacar el Compendio adelante, sin dejar de darme con el látigo invisible para que lo acabe.

**¡Muchas Gracias a todos, sois los mejores! ¡Blood Bowl! ¡Blood Bowl! ¡Blood Bowl!**

**Autor:** Jcjuanky23

**Diseño:** Alex182

**Correcciones:** AJ

En caso de encontrar alguna errata no dudéis en ponerlos en contacto conmigo que en cuanto pueda lo arreglo y paso las correcciones. [mezquitabowl@gmail.com](mailto:mezquitabowl@gmail.com)

Donaciones PayPal: [jcjuanky23@hotmail.com](mailto:jcjuanky23@hotmail.com)



# ÍNDICE

## TIER 1

Altos Elfos .....	1
Amazonas .....	5
Elfos Oscuros .....	9
Elfos Silvanos .....	13
Enanos del Caos .....	17
Enanos .....	23
Inframundo .....	29
Hombres Lagarto .....	33
No Muertos .....	37
Nórdicos del Caos .....	41
Nórdicos del Viejo Mundo .....	45
Skaven .....	49

## TIER 2

Alianza del Viejo Mundo .....	53
Elegidos del Caos .....	59
Humanos .....	63
Khorne .....	67
Nigromantes .....	71
Nobles Imperiales .....	75
Nurgle .....	79
Orcos Negros .....	83
Orcos .....	87
Renegados del Caos .....	91
Reyes Funerarios .....	97
Slann .....	101
Unión Elfica .....	105
Vampiros .....	109

## TIER 3

Gnomos .....	113
Goblins .....	117
Halflings .....	123
Ogros .....	129
Snotlings .....	135



# ÍNDICE

## TABLAS

Reglas Raciales de Equipos .....	140
Tabla de Clima y Protestar al Árbitro .....	141
Tabla de Patada Inicial .....	142
Tabla de Plegarias a Nuffle .....	143
Tabla de Pase y Lanzar Compañero .....	144
Cambios de Turno .....	145
Incentivos .....	146
Habilidades Generales .....	150
Habilidades de Agilidad .....	152
Habilidades de Fuerza .....	154
Habilidades de Pase .....	156
Mutaciones .....	158
Rasgos .....	160
Rasgos (Armas Secretas) .....	165
Terminología .....	168





# ALTOS ELFOS

. Los equipos de los Altos Elfos son famosos por su juego de pases. Tienen muchas ventajas a la hora de ganar (en lugar de masacrar al rival, que no siempre es lo mismo...), y sus buenos jugadores son la personificación del lado más elegante del juego. El único problema real de los equipos de Altos Elfos es que pueden ser muy quisquillosos a la hora de decidir con quién, cuándo o dónde jugar, así que debemos agradecer que se dignen a jugar con razas menores

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Alto Elfo</b> 0-12	70k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 9+		GA	FP
<b>Receptor</b> 0-4	90k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Atrapar	GA	F
<b>Lanzador</b> 0-2	100k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 9+	Pasar, Pase Seguro, Partenubes	GAP	F
<b>Blitzer</b> 0-2	100k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar	GA	FP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Liga de los Reinos Élficos	Tier 1
----------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Swiftvine Glimmershard	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Escurridizo, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.</p>							
Gloriel Summerbloom	150k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Echarse a un Lado, Esquivar, Pasar, Precisión, Solitario (3+)
<p>★ <b>Pase a la Nada:</b> Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare un acción de Pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Willow Rosebark	150k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS 6+	AR 9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
Kiroth Krakeneye	160k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placaje Defensivo, Atento al Balón, Apariencia Asquerosa, Tentáculos, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Tinta Negra:</b> Una vez por partido Kiroth puede elegir un jugador que esté en su zona de defensa. Ese jugador pierde su zona de defensa hasta su proxima activación</p>							
Maple Highrove	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
Zolcath The Zoot	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★ <b>Perdone, ¿Es Usted un Zoot?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Eldril Sidewinder	230k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)
<p>★ <b>Danza Hipnótica:</b> Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de Agilidad fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.</p>							



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Jordell Freshbreeze</b>	250k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 3+	AR 8+	Placar, Esquivar, Recepción Heroica, Saltar, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Rápido como el Viento:</b> Una vez por partido, Jordell puede superar una tirada de Esquivar, Saltar o A por Ellos con un resultado de 2+ independientemente de los modificadores que se puedan aplicar.</p>							
<b>Roxanna Darknail</b>	270k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Imparable, Saltar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Estallido de Velocidad:</b> Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer A por Ellos tres casillas en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales.</p>							
<b>Jeremiah Kool</b>	320k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 2+	AR 9+	Placar, Esquivar, Pase Precipitado, Pasar, Recepción Heroica, Nervios de Acero, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Hoja Parpadeante:</b> Una vez por partido, al inicio de su activación, Jeremiah puede declarar una acción especial de Apuñalar contra un jugador que se encuentre en su zona de defensa. Después puede efectuar una acción de Movimiento antes de acabar su activación.</p>							
<b>Lucien Swift</b>	340k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 9+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Placaje Defensivo, Solitario (4+)
<b>Valen Swift</b>		MV 7	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Pasar, Nervios de Acero, Precisión, Pase Seguro, Solitario (4+)
<p>★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además, si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.</p>							





# AMAZONAS

El ambiente de guerra casi constante en Lustria hace que empiezan a entrenarse en las artes de la guerra a partir del momento en que aprenden a caminar. Este entrenamiento incesante hace que una Amazona adulta sea una mortífera guerrera a la altura de cualquier adversario del Viejo Mundo.. Las Amazonas son especialmente famosas por su gran rapidez y agilidad. Blood Bowl cuenta con la mezcla exacta de muerte, destrucción, estrategia y táctica que tanto atrae a la mente de la Amazona.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Guerrera Águila</b> 0-16	50k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar	G	AF
<b>Lanzadora Guerrera Pitón</b> 0-2	80k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Atento al Balón, Pasar, Pase Seguro	GP	AF
<b>Blitzer Guerrera Piraña</b> 0-2	90k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Golpear y Correr, En Pie de un Salto	GA	F
<b>Defensa Guerrera Jaguar</b> 0-2	110k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Esquivar, Romper Defensas	GF	A

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Superliga Lustriana

Tier 1

✳ **Golpear y Correr:** Después de que un jugador con este rasgo realice un acción de Placaje o Blitz, puede moverse inmediatamente a una casilla libre ignorando las zonas de defensa mientras siga en pie. Debe asegurarse que tras este movimiento no está Marcando ni es Marcado por algún jugador rival (incluidos jugadores que hayan perdido su zona de defensa).



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Anqi Panqi	190k	MV 7	FU 4	AG 5+	PS 6+	AR 10+	Placar, Apartar, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Anqi efectúe un Placaje contra un jugador rival, puede elegir volver a tirar cualquier número de dados de Placaje.</p>							
Dribl	190k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
Drull		MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Una Pareja Furtiva:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si Dribl o Drull cometen una acción de Falta o Apuñalar contra un jugador marcado por ambos, se aplica un +1 a la tirada de Heridas.</p>							
Estelle La Veneaux	190k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Defensa, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Maldición Funesta:</b> Una vez por partido, al inicio de la activación de Estelle, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el jugador pierde su zona de defensa y no puede ser activado hasta el final del próximo turno del oponente.</p>							
Boa Kon'ssstrikr	200k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Cola Prénsil, Echarse a un Lado, Proteger el Cuero, Solitario (4+)
<p>★ <b>Mírame a los Ojos:</b> Una vez por partido, si Boa empieza su turno marcando a un oponente que controla el balón, lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el oponente pierde el balón e inmediatamente Boa gana la posesión del balón y finaliza su activación.</p>							



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.</p>							
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
<p>★<b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Zolcath The Zoat</b>	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★<b>Perdone, ¿Es Usted un Zoat?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
<b>Glottl Stop</b>	270k	MV 6	FU 6	AG 5+	PS -	AR 10+	Animal Feroz, Furia, Golpe Mortífero (+1), Cola Prénsil, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Salvajismo Primitivo:</b> Una vez por partido, cuando Glottl falle una tirada de Animal Feroz, puede tumbar a un jugador oponente en lugar de un compañero de equipo.</p>							





# ELFOS OSCUROS

Los Elfos Oscuros, malvados más allá de toda medida e indiscutiblemente habilidosos, saltan al campo para demostrarle al mundo su superioridad. Los Elfos Oscuros suelen ser buenos jugadores del Blood Bowl, ya que combinan la agilidad y la habilidad increíblemente atlética con una baja astucia y un temperamento fuerte, prefieren un juego de carrera y velocidad malévolo y cruel en lugar del juego de pase de sus primos bonachones.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Elfo Oscuro</b> 0-12	70k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 9+		GA	F
<b>Corredor</b> 0-2	80k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Pase Precipitado	GAP	F
<b>Asesino</b> 0-2	85k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Apuñalar	GA	FP
<b>Blitzer</b> 0-4	100k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 9+	Placar	GA	FP
<b>Elfa Bruja</b> 0-2	110k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, En Pie de un Salto, Furia	GA	FP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Liga de los Reinos Élficos	Tier 1
----------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Swiftvine Glimmershard	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Escurridizo, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.</p>							
Gloriel Summerbloom	150k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Echarse a un Lado, Esquivar, Pasar, Precisión, Solitario (3+)
<p>★ <b>Pase a la Nada:</b> Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare un acción de Pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Willow Rosebark	150k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS 6+	AR 9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
Kiroth Krakeneye	160k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placaje Defensivo, Atento al Balón, Apariencia Asquerosa, Tentáculos, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Tinta Negra:</b> Una vez por partido Kiroth puede elegir un jugador que esté en su zona de defensa. Ese jugador pierde su zona de defensa hasta su proxima activación</p>							
Maple Highrove	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
Zolcath The Zoot	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★ <b>Perdone, ¿Es Usted un Zoot?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Eldril Sidewinder	230k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)
<p>★ <b>Danza Hipnótica:</b> Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de Agilidad fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.</p>							



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Jordell Freshbreeze</b>	250k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 3+	AR 8+	Placar, Esquivar, Recepción Heroica, Saltar, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Rápido como el Viento:</b> Una vez por partido, Jordell puede superar una tirada de Esquivar, Saltar o A por Ellos con un resultado de 2+ independientemente de los modificadores que se puedan aplicar.</p>							
<b>Roxanna Darknail</b>	270k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Imparable, Saltar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Estallido de Velocidad:</b> Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer A por Ellos tres casillas en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales.</p>							
<b>Jeremiah Kool</b>	320k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 2+	AR 9+	Placar, Esquivar, Pase Precipitado, Pasar, Recepción Heroica, Nervios de Acero, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Hoja Parpadeante:</b> Una vez por partido, al inicio de su activación, Jeremiah puede declarar una acción especial de Apuñalar contra un jugador que se encuentre en su zona de defensa. Después puede efectuar una acción de Movimiento antes de acabar su activación.</p>							
<b>Lucien Swift</b>	340k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 9+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Placaje Defensivo, Solitario (4+)
<b>Valen Swift</b>		MV 7	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Pasar, Nervios de Acero, Precisión, Pase Seguro, Solitario (4+)
<p>★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además, si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.</p>							





# ELFOS SILVANOS

Para los Elfos Silvanos el pase largo lo es todo, incluso más que para sus primos los altos elfos, y todo su esfuerzo se centra en ser un experto en lanzar o recibir. Ningún Elfo Silvano que se precie va a cargar con una armadura extra y se verá obligado a merodear por ahí, intentando derribar a los jugadores contrarios. En lugar de ello, confían en su capacidad atlética natural para no meterse en problemas, lo que normalmente es suficiente: ¡hace falta un oponente muy ágil o afortunado para ponerle la mano encima a un Elfo Silvano!

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Elfo Silvano</b> 0-12	70k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+		GA	F
<b>Receptor</b> 0-4	90k	MV 8	FU 2	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Atrapar	GA	FP
<b>Lanzador</b> 0-2	95k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Pasar	GAP	F
<b>Bailarín Guerrero</b> 0-2	125k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Placar, Esquivar, Saltar	GA	FP
<b>Hombre Árbol de Loren</b> 0-1	120k	MV 2	FU 6	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Echar Raíces, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+) Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Liga de los Reinos Élficos	Tier 1
----------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Swiftvine Glimmershard</b>	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Escurridizo, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.</p>							
<b>Gloriel Summerbloom</b>	150k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Echarse a un Lado, Esquivar, Pasar, Precisión, Solitario (3+)
<p>★ <b>Pase a la Nada:</b> Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare un acción de Pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
<b>Willow Rosebark</b>	150k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS 6+	AR 9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Kiroth Krakeneye</b>	160k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placaje Defensivo, Atento al Balón, Apariencia Asquerosa, Tentáculos, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Tinta Negra:</b> Una vez por partido Kiroth puede elegir un jugador que esté en su zona de defensa. Ese jugador pierde su zona de defensa hasta su proxima activación</p>							
<b>Maple Highrove</b>	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
<b>Zolcath The Zoot</b>	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★ <b>Perdone, ¿Es Usted un Zoot?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
<b>Eldril Sidewinder</b>	230k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)
<p>★ <b>Danza Hipnótica:</b> Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de Agilidad fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.</p>							



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Jordell Freshbreeze</b>	250k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 3+	AR 8+	Placar, Esquivar, Recepción Heroica, Saltar, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Rápido como el Viento:</b> Una vez por partido, Jordell puede superar una tirada de Esquivar, Saltar o A por Ellos con un resultado de 2+ independientemente de los modificadores que se puedan aplicar.</p>							
<b>Roxanna Darknail</b>	270k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Imparable, Saltar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Estallido de Velocidad:</b> Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer A por Ellos tres casillas en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales.</p>							
<b>Jeremiah Kool</b>	320k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 2+	AR 9+	Placar, Esquivar, Pase Precipitado, Pasar, Recepción Heroica, Nervios de Acero, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Hoja Parpadeante:</b> Una vez por partido, al inicio de su activación, Jeremiah puede declarar una acción especial de Apuñalar contra un jugador que se encuentre en su zona de defensa. Después puede efectuar una acción de Movimiento antes de acabar su activación.</p>							
<b>Lucien Swift</b>	340k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 9+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Placaje Defensivo, Solitario (4+)
<b>Valen Swift</b>		MV 7	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Pasar, Nervios de Acero, Precisión, Pase Seguro, Solitario (4+)
<p>★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además, si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.</p>							





# ENANOS DEL CAOS

Los Enanos del Caos son los retorcidos descendientes de exploradores enanos que han sido terriblemente afectados por las fuerzas del Caos, convirtiéndolos en criaturas malvadas y egocéntricas. Sin embargo, en un aspecto no han cambiado en absoluto: ¡les sigue gustando jugar a Blood Bowl! Los Enanos del Caos no son muy numerosos y hacen un gran uso de los escurridizos esclavos Hobgoblin para realizar todo tipo de tareas, incluyendo jugar en sus equipos de Blood Bowl

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Hobgoblin</b> 0-16	40k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+		G AF
<b>Asesino Hobgoblin</b> 0-2	70k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Puñal	G AF
<b>Defensa Enano del Caos</b> 0-4	70k	MV 4	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Piel Férrica, Cabeza Dura	GF AM
<b>Forjador de Llamas Enano del Caos</b> 0-2	80k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Luchador, Escupir Fuego, Cabeza Dura	GF AM
<b>Blitzer Centauro Toro</b> 0-2	130k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Cabeza Dura, Esprintar, Pies Firmes	GF AM
<b>Minotauro</b> 0-1	150k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Cabeza Dura, Ira Descontrolada, Cuernos, Golpe Mortífero (+1), Furia, Solitario (4+)	F GAM

CUADRO TÉCNICO				
0-8	Rerolls	70k	0-1 Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6 Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k		

REGLAS ESPECIALES	
Reyerta en las Yermas, Elegidos de Hashut.	<b>Tier 1</b>
<p>✳️<b>Escupir Fuego:</b> Una vez por activación, en lugar de un Placaje o Blitz, puedes elegir un oponente en tu zona de defensa y tirar 1d6, aplicando -1 si el objetivo tiene FU 5 o superior. Con un resultado de 1, el Forjador de Llamas es derribado (tirada de armadura). Con 2-3, no ocurre nada. Con 4-5 el oponente se coloca tumbado. Con un 6 natural el oponente resulta derribado (tirada de armadura). Además la activación del Forjador de Llamas acaba inmediatamente.</p>	



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.</p>							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Volveré!</b> Durante el partido, la primera vez que Kreek sea expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido (hasta que sea expulsado de nuevo).</p>							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Cuidado!</b> Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.</p>							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.</p>							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<p>★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.</p>							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.</p>							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
<p>★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.</p>							



# ELEGIDOS DE... HASHUT

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ ¡Entonces Empecé a Disparar!: Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
H'thark el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ Impulso Imparable: Cada vez que H'thark realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p><b>*¡Kabuum!:</b> Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.</p>							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p><b>*Torbellino:</b> Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.</p>							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p><b>*¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!:</b> Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.</p>							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<p><b>*Experto en Toxinas:</b> Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.</p>							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<p><b>*¡Yoink!:</b> Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.</p>							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Entonces Empecé a Disparar!</b>: Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
The Black Gobbo	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<p>★ <b>El más Rastreo de Todos</b>: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.</p>							
Ripper Bolgrot	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Troll Pensante</b>: Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							
Varag Ghou-Chewer	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Poderoso</b>: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
H'thark el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ <b>Impulso Imparable</b>: Cada vez que H'thark realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# ENANOS

Los Enanos parecen ser los jugadores perfectos del Blood Bowl, ya que son bajos, resistentes, bien equipados y tienen una gran habilidad para esquivar a la muerte ¡ya que tienen la persistente manía de negarse a morir!. La mayoría de equipos de Enanos trabajan a partir de la idea de que si pueden acabar con los jugadores más buenos de los otros equipos en primer lugar, y luego seguir con los demás, no habrá nadie quien los pare y podrán marcar sus touchdowns ganadores.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Enano</b> 0-12	70k	MV 4	FU 3	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	G	AF
<b>Blitzer Enano</b> 0-2	80k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Cabeza Dura	GP	AF
<b>Corredor Enano</b> 0-2	85k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura	GF	A
<b>Matador Enano</b> 0-2	95k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Furia, Cabeza Dura	GA	FP
<b>Apisonadora</b> 0-1	170k	MV 4	FU 7	AG 5+	PS -	AR 11+	Imparable, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Jugar Sucio (+2), Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Sin Manos, Solitario (5+)	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo, Superliga del Fin del Mundo	<b>Tier 1</b>
--	---------------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							



# SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Skrull Halfheight</b>	150k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Pase Poderoso</b> : Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un Pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un resultado de 1 natural siempre es fallo.							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete</b> : Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador</b> : Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco</b> : Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							







# INFRAMUNDO

Los Equipos del Inframundo son una inverosímil mezcla de Skavens y Goblins. Después de tantas décadas de disputas con las razas de la superficie, se han forjado un vínculo especial entre los escurridizos Goblins y los diligentes Skaven. Si a esto le añadimos una piedra Bruja, el resultado será espectacular. Y si aun por encima ponemos Blood Bowl, mejor que mejor.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Goblin</b> 0-12	40k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo	AM GF
<b>Snotling del Inframundo</b> 0-6	15k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS 5+	AR 6+	Humanoide Bala, Escurridizo, Esquivar, Echarse a un Lado, Canijo	AM G
<b>Skaven del Clan</b> 0-3	50k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Animosidad (Goblin)	GM AF
<b>Lanzador Skaven</b> 0-1	85k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 2+	AR 8+	Animosidad (Goblin), Manos Seguras, Pasar	GPM AF
<b>Corredor de Alcantarillas</b> 0-1	85k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Animosidad (Goblin), Esquivar	GAM FP
<b>Blitzer Skaven</b> 0-1	90k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Animosidad (Goblin), Placar	GFM AP

0-1 Elegir 1 de 2:

<b>Troll del Inframundo</b>	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 9+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (4+)	FM GAP
<b>Rata Ogro</b>	150k	MV 6	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Golpe Mortífero (+1), Animal Feroz, Cola Prensil, Solitario (4+)	FM GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Reto del Inframundo, Soborno y Corrupción

Tier 1



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	80k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	50k	<b>Soborno</b>	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Kabuum!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.</i>							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<i>★Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.</i>							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!: Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.</i>							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<i>★Experto en Toxinas: Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.</i>							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<i>★¡Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.</i>							
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
<i>★Maestro Asesino: Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.</i>							



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Kreek Rustgouger</b> * Mega Estrella *	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> : La primera vez durante el partido que Kreek haya sido expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso</b> : Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero</b> : Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>The Black Gobbo</b>	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
★ <b>El más Rastreo de Todos</b> : Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.							
<b>Ripper Bolgrot</b>	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Troll Pensante</b> : Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Varag Ghou-Chewer</b>	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Poderoso</b> : Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							





# HOMBRES LAGARTO

Los magos sacerdotes profetizaron la creación del juego de Blood Bowl miles de años antes de que lo descubriera el Enano llamado Roze-EI, y desde entonces les enseñan a jugar al Blood Bowl a los Hombres Lagarto, por tanto, no es sorprendente que los Hombres Lagarto sigan jugando a Blood Bowl hoy en día. Los equipos de Lustria combinan sutilmente la fuerza y la destreza, lo que les permite enfrentarse a equipos potentes como los del Caos e igualar el juego de velocidad de los Skaven.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Eslizón</b> 0-12	60k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo	A	GFP
<b>Eslión Camaleón</b> 0-2	70k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Perseguir, Atento al Balón	A	GFP
<b>Saurio</b> 0-6	85k	MV 6	FU 4	AG 5+	PS 6+	AR 10+		GF	A
<b>Kroxigor</b> 0-1	140k	MV 6	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Cabeza Dura, Solitario (4+)	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Superliga Lustriana

**Tier 1**

✳️ **Atento al Balón:** Este jugador puede mover hasta 3 casillas cuando el oponente declara una Acción de Pase, este movimiento se efectúa después de declarar la casilla objetivo del pase, pero antes de hacer la tirada de Pase, también puede usar esta habilidad si el rival declara un Pase Precipitado, pero si este jugador se cae causará un cambio de turno.

Además, después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), si este jugador está libre puede mover 3 casillas, no puede entrar en campo contrario ni puede usarla en caso de Touchback.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Anqi Panqi	190k	MV 7	FU 4	AG 5+	PS 6+	AR 10+	Placar, Apartar, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Anqi efectúe un Placaje contra un jugador rival, puede elegir volver a tirar cualquier número de dados de Placaje.</p>							
Dribl	190k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
Drull		MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Una Pareja Furtiva:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si Dribl o Drull cometen una acción de Falta o Apuñalar contra un jugador marcado por ambos, se aplica un +1 a la tirada de Heridas.</p>							
Estelle La Veneaux	190k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Defensa, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Maldición Funesta:</b> Una vez por partido, al inicio de la activación de Estelle, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el jugador pierde su zona de defensa y no puede ser activado hasta el final del próximo turno del oponente.</p>							
Boa Kon'ssstrikr	200k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Cola Prénsil, Echarse a un Lado, Proteger el Cuero, Solitario (4+)
<p>★ <b>Mírame a los Ojos:</b> Una vez por partido, si Boa empieza su turno marcando a un oponente que controla el balón, lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el oponente pierde el balón e inmediatamente Boa gana la posesión del balón y finaliza su activación.</p>							



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.</p>							
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
<p>★<b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Zolcath The Zoat</b>	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★<b>Perdone, ¿Es Usted un Zoat?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
<b>Glottl Stop</b>	270k	MV 6	FU 6	AG 5+	PS -	AR 10+	Animal Feroz, Furia, Golpe Mortífero (+1), Cola Prénsil, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Salvajismo Primitivo:</b> Una vez por partido, cuando Glottl falle una tirada de Animal Feroz, puede tumbar a un jugador oponente en lugar de un compañero de equipo.</p>							





# NO MUERTOS

En el Viejo Mundo los muertos no descansan tranquilos. Los vampiros acechan en castillos embrujados, los nigromantes tratan de escapar de la muerte buscando conocimientos prohibidos, mientras gobiernan legiones de cadáveres, y en el campo de Blood Bowl los jugadores que murieron hace tiempo vuelven a los escenarios de su antigua gloria y juegan a Blood Bowl una vez más...

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Esqueleto</b> 0-12	40k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 8+	Regeneración, Cabeza Dura	G	AF
<b>Línea Zombie</b> 0-12	40k	MV 4	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Regeneración	G	AF
<b>Corredor Necrófago</b> 0-4	75k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar	GA	PF
<b>Blitzer Tumulario</b> 0-2	90k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Placar, Regeneración	GF	AP
<b>Momia</b> 0-2	125k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Golpe Mortífero (+1), Regeneración	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-6	Hinchas	10k
0-12	Animadoras	10k			
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Selectiva de Sylvania, Señores de los No Muertos

**Tier 1**

✳ **Señores de los No Muertos:** El entrenador principal de este equipo es sustituido por un nigromante. Una vez por partido, pueden «Levantar a los muertos»:

Si un jugador del equipo contrario con una característica de Fuerza de 4 o menos y que no tenga los rasgos Regeneración o Esgurridizo sufre una Baja con un resultado de 15-16, MUERTO, y si no puede ser salvado por un apotecario, se puede colocar inmediatamente un nuevo jugador Zombie Línea en la casilla de Reservas del banquillo de este equipo. Ten en cuenta que esto puede hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores durante el resto del partido. Durante el Paso 4 de la secuencia post-partido, este jugador puede ser contratado permanentemente de forma gratuita si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su lista de Equipo, de lo contrario se perderá. El valor completo del jugador sigue contando para el Valor de Equipo.

Además, al igual que el entrenador de cualquier otro equipo, un nigromante puede Protestar al Árbitro cuando uno de sus jugadores es expulsado por cometer una falta, siempre y cuando él mismo no haya sido expulsado.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	<b>Ayudante de la Morgue</b>



# SELECTIVA DE SYLVANIA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bryce 'The Slice'</b> <b>Cambuel</b>	130k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Regeneración, Cabeza Dura, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
★ <b>Llamas Espectrales:</b> Una vez por parte, cuando Bryce efectúa una Acción Especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
<b>Skrull Halfheight</b>	150k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Pase Poderoso:</b> Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un Pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un resultado de 1 natural siempre es fallo.							
<b>Ivan 'The Animal'</b> <b>Deathshroud</b>	190k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS 5+	AR 9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Azote Enano:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o a la tirada de Heridas. Si es contra un jugador enano de cualquier tipo, puede ser un +2 a la tirada.							
<b>Wilhelm Chaney</b>	220k	MV 8	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Forcejear, Garras, Atrapar, Regeneración, Furia, Solitario (4+)
★ <b>Mordedura Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir esa tirada de Heridas.							
<b>'Captain' Karina Von</b> <b>Riesz</b>	230k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Regeneración, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Solitario (4+)
★ <b>Sabroso Bocado:</b> Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir morder a un jugador rival con Fu 3 o inferior como si fuera un Línea Siervo compañero de equipo. Karina no puede morder a un Jugador Estrella con esta Habilidad.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Gretchen Wächter 'The</b> <b>Blood Bowl Widow'</b>	260k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS -	AR 9+	Esquivar, Regeneración, Sin Manos, En Pie de Un Salto, Echarse a un Lado, Apariencia Asquerosa, Perseguir, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Incorpóreo:</b> Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar esa tirada y añadirle su característica de FU a esa tirada. Hay que tener en cuenta que un 1 natural en el dado siempre es fallo.							
<b>Count Luthor Von</b> <b>Drakenborg</b>	340k	MV 6	FU 5	AG 2+	PS 3+	AR 10+	Placar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
★ <b>Estrella del Espectáculo:</b> Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anota un Touchdown, su entrenador puede obtener un reroll de equipo. Si este reroll no se usa antes del final de la siguiente entrada se pierde.							







# NÓRDICOS DEL CAOS

Los equipos nórdicos tienen una merecida reputación de ferocidad tanto dentro como fuera del campo de juego. Los nórdicos que se dedican al Blood Bowl son un espécimen realmente poco ejemplar, interesados únicamente en la cerveza, las mujeres, las canciones fuera del campo de juego y la carnicería sangrienta mientras están en él.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Nórdico</b> 0-16	50k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho	G	AFP
<b>Cervecerdo</b> 0-2	20k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Tríncame, Sin Manos	-	A
<b>Berserker Nórdico</b> 0-2	90k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	AP
<b>Valkyria</b> 0-2	95k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Pasar, Atrapar, Robar Balón, Agallas	GAP	F
<b>Ulfwerener</b> 0-2	105k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia	GF	A
<b>Yheteo</b> 0-1	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Garras, Furia, Ira Descontrolada, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)		

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Elegidos del Caos Absoluto, Elegidos de Khome. **(Elegir una)** Tier 1

✱ **Borracho:** Este jugador sufre una penalización de -1 cuando intenta una tirada de A Por Ellos.

✱ **Tríncame:** Al final del turno del oponente, tira 1d6 por cada compañero de equipo Tumbado, (no Aturdido), que esté a 3 casillas de un jugador de pie con este Rasgo. Con un resultado de 5+, el jugador Tumbado puede levantarse Inmediatamente.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> Durante el partido, la primera vez que Kreek sea expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido (hasta que sea expulsado de nuevo).							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>¡Cuidado!</b> Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							



# ELEGIDOS DE... KHORNE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Max Spleenripper</b>	130k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p>★<b>Matanza Máxima:</b> Una vez por partido después de que Max efectúe una Acción Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otra Acción Especial con Motosierra a otro jugador distinto.</p>							
<b>Scyla Anfingrimm</b>	200k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Furia, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Garras, Cola Prénsil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★<b>Furia del Dios de la Sagre:</b> Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada después de declarar una acción de Placaje, en lugar de aplicar los efectos habituales de Furia Descontrolada, Scyla puede realizar dos acciones de Placaje en su lugar.</p>							





# NÓRDICOS DEL VIEJO MUNDO

Los equipos nórdicos tienen una merecida reputación de ferocidad tanto dentro como fuera del campo de juego. Los nórdicos que se dedican al Blood Bowl son un espécimen realmente poco ejemplar, interesados únicamente en la cerveza, las mujeres, las canciones fuera del campo de juego y la carnicería sangrienta mientras están en él.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Nórdico</b> 0-16	50k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho	G AFP
<b>Cervecerdo</b> 0-2	20k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS -	AR 6+	Esquivar, Esgurrizado, Canijo, Tríncame, Sin Manos	- A
<b>Berserker Nórdico</b> 0-2	90k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF AP
<b>Valkyria</b> 0-2	95k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Pasar, Atrapar, Robar Balón, Agallas	GAP F
<b>Ulfwerener</b> 0-2	105k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia	GF A
<b>Yhetee</b> 0-1	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Garras, Furia, Ira Descontrolada, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo

Tier 1

✳ **Borracho:** Este jugador sufre una penalización de -1 cuando intenta una tirada de A Por Ellos.

✳ **Tríncame:** Al final del turno del oponente, tira 1d6 por cada compañero de equipo Tumbado, (no Aturdido), que esté a 3 casillas de un jugador de pie con este Rasgo. Con un resultado de 5+, el jugador Tumbado puede levantarse Inmediatamente.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							





# SKAVEN

Puede que no sean tan fuertes, y ciertamente no son duros, pero ¡vaya si son rápidos los Skaven! Más de un oponente se ha quedado en los bloques de salida cuando los veloces jugadores Skaven corren a través de un hueco en la línea y se lanzan a por un touchdown a la velocidad del rayo.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Skaven del Clan</b> 0-16	50k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+		G AFM
<b>Lanzador</b> 0-2	85k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 2+	AR 8+	Pasar, Manos Seguras	GP AFM
<b>Corredor de Alcantarillas</b> 0-4	85k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Esquivar	GA FPM
<b>Blitzer</b> 0-2	90k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Placar	GF APM
<b>Rata Ogro</b> 0-1	150k	MV 6	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Golpe Mortífero (+1), Animal Feroz, Cola Prensil, Solitario (4+)	F AGM

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Reto del Inframundo	Tier 1
---------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Kabuum!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.</i>							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<i>★Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.</i>							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!: Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.</i>							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<i>★Experto en Toxinas: Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.</i>							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<i>★¡Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.</i>							
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
<i>★Maestro Asesino: Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.</i>							



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Kreek Rustgouger</b> * Mega Estrella *	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> : La primera vez durante el partido que Kreek haya sido expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso</b> : Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero</b> : Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>The Black Gobbo</b>	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
★ <b>El más Rastreo de Todos</b> : Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.							
<b>Ripper Bolgrot</b>	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Troll Pensante</b> : Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Varag Ghou-Chewer</b>	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Poderoso</b> : Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							





# ALIANZA DEL VIEJO MUNDO

Los Equipos de Alianza del Viejo Mundo están formados por una mezcla de diferentes razas y culturas. La combinación de jugadores de otras razas une lo mejor de ambos mundos, generando nuevas fortalezas y eliminando viejas debilidades para crear algo mayor que la suma de sus partes.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Humano</b> 0-12	50k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+		G AF
<b>Receptor Humano</b> 0-1	65k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Animosidad (Enanos, Halflings), Esquivar, Atrapar	GA F
<b>Lanzador Humano</b> 0-1	80k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 2+	AR 9+	Animosidad (Enanos, Halflings), Manos Seguras, Pasar	GP AF
<b>Blitzer Humano</b> 0-1	90k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Animosidad (Enanos, Halflings), Placar	GF A
<b>Defensa Enano</b> 0-2	75k	MV 4	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Llave de Brazo, Luchador, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF A
<b>Blitzer Enano</b> 0-1	80k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF A
<b>Corredor Enano</b> 0-1	85k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GP AF
<b>Matador Enano</b> 0-1	95k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Furia, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF A
<b>Halfling</b> 0-2	30k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Esquivar, Ecurridizo, Humanoide Bala	A GF
0-1	<b>Elegir 1 de 2:</b>							
<b>Hombre Árbol de Altern</b>	120k	MV 2	FU 6	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Echar Raíces, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+), ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+1)	F GAP
<b>Ogro</b>	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Cabeza Dura, Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	F GA



# ALIANZA DEL VIEJO MUNDO

Los Equipos de Alianza del Viejo Mundo están formados por una mezcla de diferentes razas y culturas. La combinación de jugadores de otras razas une lo mejor de ambos mundos, generando nuevas fortalezas y eliminando viejas debilidades para crear algo mayor que la suma de sus partes.

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo	Tier 2
-------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							







# ELEGIDOS DEL CAOS

Los equipos del caos no destacan por la sutileza ni la originalidad de su juego. Su plan de juego se limita a una simple subida por el centro del campo, mutilando y lesionando al mayor número posible de jugadores contrarios. Rara vez se preocupan, si es que lo hacen, de consideraciones menores como recoger el balón y marcar touchdowns, no mientras queden jugadores vivos en el equipo contrario, al menos...

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Hombre Bestia</b> 0-16	60k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Cuernos	GFM AP
<b>Guerrero del Caos</b> 0-4	100k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS 5+	AR 10+		GFM A
0-1 <b>Elegir 1 de 3:</b>								
<b>Troll del Caos</b>	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (4+)	FM GA
<b>Ogro del Caos</b>	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Cabeza Dura, Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	FM GA
<b>Minotauro</b>	150k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Cabeza Dura, Ira Descontrolada, Cuernos, Golpe Mortífero (+1), Furia, Solitario (4+)	FM GA

CUADRO TÉCNICO					
0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

REGLAS ESPECIALES	
Elegidos de ... (Caos Absoluto, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh o Hashut)	<b>Tier 2</b>



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>La Balista:</b> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	Médico de la Peste



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> Durante el partido, la primera vez que Kreek sea expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido (hasta que sea expulsado de nuevo).							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>¡Cuidado!</b> Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							



# ELEGIDOS DE... KHORNE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Max Spleenripper</b>	130k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p>★<b>Matanza Máxima:</b> Una vez por partido después de que Max efectúe una Acción Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otra Acción Especial con Motosierra a otro jugador distinto.</p>							
<b>Scyla Anfingrimm</b>	200k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Furia, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Garras, Cola Prénsil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★<b>Furia del Dios de la Sagre:</b> Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada después de declarar una acción de Placaje, en lugar de aplicar los efectos habituales de Furia Descontrolada, Scyla puede realizar dos acciones de Placaje en su lugar.</p>							

# ELEGIDOS DE... NURGLE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Guffle Pussmaw</b>	180k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Nervios de Acero, Atento al Balón, Infectado, Solitario (4+)
<p>★<b>Bocado Rápido:</b> Una vez por partido, si Guffle está marcando a un jugador contrario que atrapa el balón, puede realizar inmediatamente una tirada de Armadura no modificada, y la subsiguiente tirada de Herida si es necesario, contra ese jugador. Si se rompe la Armadura del objetivo, Guffle gana inmediatamente la posesión del balón. El uso de esta regla especial no provoca ninguna pérdida de balón.</p>							
<b>Bielrot Vomitflesh</b>	180k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★<b>Regurgitación Pútrida:</b> Una vez por partido, Bielrot puede usar la acción especial de Proyectil de Vómito, puede usarla incluso si ya ha efectuado un Placaje este turno.</p>							

# ELEGIDOS DE... HASHUT

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Zzharg Madeye</b>	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>¡Entonces Empecé a Disparar!:</b> Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
<b>H'thark el Imparable</b>	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★<b>Impulso Imparable:</b> Cada vez que H'thark realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# HUMANOS

Aunque los equipos humanos no tienen los puntos fuertes individuales ni las habilidades destacadas de otras razas, tampoco sufren ninguna debilidad. Esto hace que los equipos humanos sean extremadamente flexibles, y que se sientan igual de cómodos corriendo el balón, pasándolo o ignorándolo y golpeando al rival contra el césped.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Humano</b> 0-16	50K	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+		G	AF
<b>Halfing</b> 0-3	30k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
<b>Receptor</b> 0-4	65k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Atrapar	GA	FP
<b>Lanzador</b> 0-2	80k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 2+	AR 9+	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
<b>Blitzer</b> 0-4	85k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar	GF	AP
<b>Ogro</b> 0-1	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Cabeza Dura, Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo	Tier 2
-------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>La Balista:</b> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							





# KHORNE

Los equipos de Khorne se caracterizan por su estilo de juego brutal y agresivo, enfocándose en abrumar a los oponentes con fuerza bruta en lugar de la destreza. Liderados por los Bloodseekers y Khorngors, destacan por su dominio físico y ataques implacables, convirtiéndolos en una fuerza formidable en el campo. Su dependencia del frenesí y el poder puro los distingue, mientras que las elecciones estratégicas en la lista de jugadores definen su capacidad para controlar el juego mediante la agresión y la resistencia.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Merodeador</b> 0-16	50k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Furia	GM AF
<b>Khorngor</b> 0-4	70k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Cuernos, Imparable	GFM AP
<b>Buscador de Sangre</b> 0-4	110k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Furia	GFM A
<b>Bestia Sangrienta</b> 0-1	160k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Garras, Golpe Mortífero (+1), Furia, Ira Descontrolada, Solitario (4+)	FM AG

CUADRO TÉCNICO				
0-8	Rerolls	60k	0-1 Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6 Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k		

REGLAS ESPECIALES	
Elegidos de Khorne	Tier 2



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> La primera vez durante el partido que Kreek haya sido expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>¡Cuidado!</b> Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							



# ELEGIDOS DE... KHORNE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Max Spleenripper</b>	130k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p>★<b>Matanza Máxima:</b> Una vez por partido después de que Max efectúe una Acción Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otra Acción Especial con Motosierra a otro jugador distinto.</p>							
<b>Scyla Anfingrimm</b>	200k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Furia, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Garras, Cola Présnil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★<b>Furia del Dios de la Sagre:</b> Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada después de declarar una acción de Placaje, en lugar de aplicar los efectos habituales de Furia Descontrolada, Scyla puede realizar dos acciones de Placaje en su lugar.</p>							





# NIGROMANTES

Los condenados y los malditos no siempre acechan en los bosques o en los cementerios del Viejo Mundo. A veces se reúnen, formando un grupo para dar caza a las almas más afortunadas. Estos grupos, que encuentran alivio en arrebatos locos de terrible violencia, hacen lo mejor que pueden para aliviar su sufrimiento: se van a echar una buena partida de Blood Bowl.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Zombie</b> 0-16	40k	MV 4	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Regeneración	G	AF
<b>Corredor Necrófago</b> 0-2	75k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar	GA	PF
<b>Espectro</b> 0-2	95k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Placar, Echarse a un Lado, Regeneración, Sin Manos, Apariencia Asquerosa	GF	A
<b>Golem de Carne</b> 0-2	115k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Cabeza Dura, Regeneración, Mantenerse Firme	GF	A
<b>Hombre Lobo</b> 0-2	125k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Garras, Furia, Regeneración	GA	FP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-6	Hinchas	10k
0-12	Animadoras	10k			
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Selectiva de Sylvania, Señores de los No Muertos

Tier 2

✳ **Señores de los No Muertos:** El entrenador principal de este equipo es sustituido por un nigromante. Una vez por partido, pueden «Levantar a los muertos»:

Si un jugador del equipo contrario con una característica de Fuerza de 4 o menos y que no tenga los rasgos Regeneración o Escurridizo sufre una Baja con un resultado de 15-16, MUERTO, y si no puede ser salvado por un apotecario, se puede colocar inmediatamente un nuevo jugador Zombie Línea en la casilla de Reservas del banquillo de este equipo. Ten en cuenta que esto puede hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores durante el resto del partido. Durante el Paso 4 de la secuencia post-partido, este jugador puede ser contratado permanentemente de forma gratuita si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su lista de Equipo, de lo contrario se perderá. El valor completo del jugador sigue contando para el Valor de Equipo.

Además, al igual que el entrenador de cualquier otro equipo, un nigromante puede Protestar al Árbitro cuando uno de sus jugadores es expulsado por cometer una falta, siempre y cuando él mismo no haya sido expulsado.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	<b>Ayudante de la Morgue</b>



# SELECTIVA DE SYLVANIA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bryce 'The Slice'</b> <b>Cambuel</b>	130k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Regeneración, Cabeza Dura, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
★ <b>Llamas Espectrales:</b> Una vez por parte, cuando Bryce efectúa una Acción Especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
<b>Skrull Halfheight</b>	150k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Pase Poderoso:</b> Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un Pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un resultado de 1 natural siempre es fallo.							
<b>Ivan 'The Animal'</b> <b>Deathshroud</b>	190k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS 5+	AR 9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Azote Enano:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o a la tirada de Heridas. Si es contra un jugador enano de cualquier tipo, puede ser un +2 a la tirada.							
<b>Wilhelm Chaney</b>	220k	MV 8	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Forcejear, Garras, Atrapar, Regeneración, Furia, Solitario (4+)
★ <b>Mordedura Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir esa tirada de Heridas.							
<b>'Captain' Karina Von</b> <b>Riesz</b>	230k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Regeneración, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Solitario (4+)
★ <b>Sabroso Bocado:</b> Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir morder a un jugador rival con Fu 3 o inferior como si fuera un Línea Siervo compañero de equipo. Karina no puede morder a un Jugador Estrella con esta Habilidad.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Gretchen Wächter 'The</b> <b>Blood Bowl Widow'</b>	260k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS -	AR 9+	Esquivar, Regeneración, Sin Manos, En Pie de Un Salto, Echarse a un Lado, Apariencia Asquerosa, Perseguir, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Incorpóreo:</b> Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar esa tirada y añadirle su característica de FU a esa tirada. Hay que tener en cuenta que un 1 natural en el dado siempre es fallo.							
<b>Count Luthor Von</b> <b>Drakenborg</b>	340k	MV 6	FU 5	AG 2+	PS 3+	AR 10+	Placar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
★ <b>Estrella del Espectáculo:</b> Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anota un Touchdown, su entrenador puede obtener un reroll de equipo. Si este reroll no se usa antes del final de la siguiente entrada se pierde.							







# NOBLES IMPERIALES

Aunque tengan alguna similitud superficial a los equipos Humanos, los Nobles Imperiales tienen unas habilidades distintas, que los convierten en unos rivales correosos. Y si además el plantel cuenta con un buen entrenador, son capaces de ridiculizar a sus oponentes al mismo tiempo que preparan el campo para que los Noble Blitzers marquen un tanto. Además, tanto si ganan como si pierden están guapísimos, gracias al mejor uniforme se haya visto jamás sobre la cancha.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Criado Imperial</b> 0-16	45k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 8+	Zafarse	G AF
<b>Lanzador Imperial</b> 0-2	75k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Pasar, Pase en Carrera	GP AF
<b>Guardaespaldas</b> 0-4	90k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 9+	Forcejear, Mantenerse Firme	GF A
<b>Noble Blitzer</b> 0-2	105k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Atrapar	GA FP
<b>Ogro</b> 0-1	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Cabeza Dura, Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	F GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo	Tier 2
-------------------------	--------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>La Balista:</b> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							





# NURGLE

Los equipos de Nurgle son una forma de equipo del Caos cuyos jugadores adoran al dios Nurgle. El hecho de que los equipos de Nurgle huelan mal se presupone más que se demuestra. Es cierto que están formados por carne semidescompuesta rodeada de enjambres de moscas, pero para cuando alguien se acerca lo suficiente como para obtener un olor realmente preciso, inevitablemente se ha contagiado de una de las desagradables enfermedades de Nurgle, y suele morir antes de poder sugerir un nuevo régimen de higiene personal.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Pútrido</b> 0-12	35k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 9+	Descomposición, Infectado	GM AF
<b>Pestigor</b> 0-4	75k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Cuernos, Infectado, Regeneración	GFM AP
<b>Hinchado</b> 0-4	115k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Infectado, Presencia Perturbadora, Regeneración	GFM A
<b>Engendro de Nurgle</b> 0-1	140k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Infectado, Realmente Estúpido, Tentáculos, Regeneración, Solitario (4+), Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1)	F AGM

CUADRO TÉCNICO					
0-8	Rerolls	70k	0-6	Hinchas	10k
0-12	Animadoras	10k			
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

REGLAS ESPECIALES	
Elegidos de Nurgle	<b>Tier 2</b>
<p>✱ <b>Infectado:</b> Una vez por partido, cuando un oponente con FU 4 o menos que no tenga la habilidad Descomposición, Regeneración o Escurridizo sufre un resultado de 15-16 Muerto como resultado de una acción de Placaje, Blitz o Falta cometida por un jugador con esta habilidad.</p> <p>Si tu equipo tiene la regla especial Favoured of Nurgle, puedes añadir a tu Roster un Línea Putrefacto al banquillo en reservas, puedes sobrepasar el límite de 16 jugadores durante este partido. Durante el post partido puedes contratarlo como si fuera un Línea Solitario de la forma habitual.</p>	



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>La Balista:</b> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	Médico de la Peste



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> : Durante el partido, la primera vez que Kreek sea expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido (hasta que sea expulsado de nuevo).							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>¡Cuidado!</b> : Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							



# ELEGIDOS DE... NURGLE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Guffe Pussmaw</b>	180k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Nervios de Acero, Atento al Balón, Infectado, Solitario (4+)
<p>★<b>Bocado Rápido:</b> Una vez por partido, si Guffe está marcando a un jugador contrario que atrapa el balón, puede realizar inmediatamente una tirada de Armadura no modificada, y la subsiguiente tirada de Herida si es necesario, contra ese jugador. Si se rompe la Armadura del objetivo, Guffe gana inmediatamente la posesión del balón. El uso de esta regla especial no provoca ninguna pérdida de balón.</p>							
<b>Bielrot Vomitflesh</b>	180k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★<b>Regurgitación Pútrida:</b> Una vez por partido, Bielrot puede usar la acción especial de Proyectil de Vómito, puede usarla incluso si ya ha efectuado un Placaje este turno.</p>							





# ORCOS NEGROS

Los Orcos Negros llevan años formando sus propios equipos por separado. Más inteligentes, más fuertes y más serios que sus parientes, se han cansado de recibir todos los golpes más fuertes y ceder toda la gloria. Su mayor debilidad es la falta de velocidad, pero ahí es donde entran los Goblins. Bien entrenados en comparación con sus compañeros, estos pequeñajos son rápidos para llevar el balón a la carrera y colarse por cualquier hueco que les abran los Orcos Negros. Incluso los Trolls de los equipos Orcos Negros están bien entrenados, ¡lo cual es una hazaña impresionante!.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Goblin Matón</b> 0-12	45k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Humanoide Bala, Esquivar, Esgurrizado, Cabeza Dura	A GFP
<b>Orcos Negro</b> 0-6	90k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Luchador, Apartar	GF AP
<b>Troll Entrenado</b> 0-1	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (3+)	F GAP

CUADRO TÉCNICO				
0-8	Rerolls	60k	0-1 Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6 Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k		

REGLAS ESPECIALES	
Reyerta en las Yermas, Soborno y Corrupción.	Tier 2



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	80k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	50k	<b>Soborno</b>	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> * Mega Estrella *	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>¡Kabuum!</i> : Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <i>Torbellino</i> : Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!</i> : Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
★ <i>Experto en Toxinas</i> : Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
★ <i>¡Yoink!</i> : Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Entonces Empecé a Disparar!:</b> Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
The Black Gobbo	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<p>★ <b>El más Rastreo de Todos:</b> Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.</p>							
Ripper Bolgrot	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Troll Pensante:</b> Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							
Varag Ghou-Chewer	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Poderoso:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
H'thark el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ <b>Impulso Imparable:</b> Cada vez que H'thark realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# ORCOS

Los orcos han jugado a Blood Bowl desde que se descubrió, y los equipos de orcos como los GougedEye y los Severed Heads están entre los mejores de la liga. Los equipos de orcos son duros y golpean con dureza, machacando la línea del rival para crear huecos que puedan aprovechar sus excelentes Blitzers.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Orco</b> 0-16	50k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Animosidad (Línea Orco)	G	AF
<b>Goblin</b> 0-4	40k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo	A	GF
<b>Lanzador</b> 0-2	65k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Pasar, Manos Seguras, Animosidad (Todos)	GP	AF
<b>Blitzer</b> 0-4	80k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Animosidad (Todos)	GF	AP
<b>Orco Grandote</b> 0-4	90k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 10+	Animosidad (Orco Grandote)	GF	A
<b>Troll Desentrenado</b> 0-1	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (4+)	F	GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Reyerta en las Yermas

**Tier 2**

✳ **Animosidad (x):** Cuando este jugador desea hacer una Entrega en Mano o un Pase a un jugador listado en (x), debe tirar 1D6, con un resultado de 1 el jugador se queda con el balón y termina su activación. No se aplica a Mercenarios ni a Jugadores Estrella. Esta tirada debe efectuarse justo antes de hacer la tirada de Pase o Entrega en Mano, por lo que puede mover previamente.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Kabuum!:</i> Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<i>★Torbellino:</i> Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!:</i> Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<i>★Experto en Toxinas:</i> Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<i>★¡Yoink!:</i> Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Entonces Empecé a Disparar!</b>: Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
The Black Gobbo	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<p>★ <b>El más Rastreo de Todos</b>: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.</p>							
Ripper Bolgrot	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Troll Pensante</b>: Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							
Varag Ghou-Chewer	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Poderoso</b>: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
H'thatk el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ <b>Impulso Imparable</b>: Cada vez que H'thatk realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# RENEGADOS DEL CAOS

Los equipos de Renegados del Caos son una mezcla de razas malvadas y caóticas. Los Merodeadores, aunque entusiastas, tienen que ser entrenados para cubrir las diferentes necesidades del equipo, mientras que otras razas proporcionan el músculo y la finura para apoyar a los Merodeadores. Sin embargo, debido a la arrogancia, la estupidez o la naturaleza animal de los miembros del equipo, es raro ver un equipo del Pacto del Caos bien organizado y eficaz.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Renegado</b> 0-12	50K	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+		GM AF
<b>Goblin Renegado</b> 0-1	40k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Animosidad (Todos), Esquivar, Humanoide Bala, Escurridizo	GAM F
<b>Orco Renegado</b> 0-1	50k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Animosidad (Todos)	GPM AF
<b>Skaven Renegado</b> 0-1	50k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Animosidad (Todos)	GFM A
<b>Lanzador Renegado</b> 0-1	75k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Animosidad (Todos), Pasar, Proteger el Cuero	GFM A
<b>Elfo Oscuro Renegado</b> 0-1	75k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Animosidad (Todos)	GFM A
0-3	<b>Elegir 3 de 4:</b>							
<b>Troll Renegado</b>	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (4+)	F GAM
<b>Ogro Renegado</b>	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Cabeza Dura, Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	F GAM
<b>Rata Ogro Renegada</b>	150k	MV 6	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Golpe Mortífero (+1), Animal Feroz, Cola Prensil, Solitario (4+)	F GAM
<b>Minotauro Renegado</b>	150k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Cabeza Dura, Ira Descontrolada, Cuernos, Golpe Mortífero (+1), Furia, Solitario (4+)	F GAM





# RENEGADOS DEL CAOS

Los equipos de Renegados del Caos son una mezcla de razas malvadas y caóticas. Los Merodeadores, aunque entusiastas, tienen que ser entrenados para cubrir las diferentes necesidades del equipo, mientras que otras razas proporcionan el músculo y la finura para apoyar a los Merodeadores. Sin embargo, debido a la arrogancia, la estupidez o la naturaleza animal de los miembros del equipo, es raro ver un equipo del Pacto del Caos bien organizado y eficaz.

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Elegidos de ... (Caos Absoluto, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh o Hashut)	<b>Tier 2</b>
--	---------------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>La Balista:</b> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	Médico de la Peste



# ELEGIDOS DE... CAOS ABSOLUTO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Maestro Asesino:</b> Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							
<b>Kreek Rustgouger</b>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>¡Volveré!</b> Durante el partido, la primera vez que Kreek sea expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido (hasta que sea expulsado de nuevo).							
<b>Whitergrasp Doubledrool</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Cola Prénsil, Dos Cabezas, Tentáculos, Forcejear, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>¡Cuidado!</b> Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de una acción de Placaje o Blitz, obtiene la Habilidad Esquivar durante ese Placaje.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
★ <b>Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> * Mega Estrella *	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
★ <b>Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>Grashnak Blackhoff</b>	240k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS -	AR 9+	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Corneado por el Toro:</b> Una vez por partido, cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3 dados) independientemente de la Fuerza de su oponente, este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
<b>Lord Borak The Despoiler</b>	260k	MV 5	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, Golpe Morífero (+1), Furtivo, Juego Sucio (+2). Solitario (4+)
★ <b>Señor del Caos:</b> Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Reroll de equipo extra para la primera mitad del partido, si no se usa puede usarse en la segunda mitad. Si Lord Borak sale del campo sin haberla usado, se pierde.							



# ELEGIDOS DE... KHORNE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Max Spleenripper</b>	130k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<p>★<b>Matanza Máxima:</b> Una vez por partido después de que Max efectúe una Acción Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otra Acción Especial con Motosierra a otro jugador distinto.</p>							
<b>Scyla Anfingrimm</b>	200k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Furia, Ira Descontrolada, Cabeza Dura, Garras, Cola Prénsil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★<b>Furia del Dios de la Sagre:</b> Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada después de declarar una acción de Placaje, en lugar de aplicar los efectos habituales de Furia Descontrolada, Scyla puede realizar dos acciones de Placaje en su lugar.</p>							

# ELEGIDOS DE... NURGLE

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Guffle Pussmaw</b>	180k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Nervios de Acero, Atento al Balón, Infectado, Solitario (4+)
<p>★<b>Bocado Rápido:</b> Una vez por partido, si Guffle está marcando a un jugador contrario que atrapa el balón, puede realizar inmediatamente una tirada de Armadura no modificada, y la subsiguiente tirada de Herida si es necesario, contra ese jugador. Si se rompe la Armadura del objetivo, Guffle gana inmediatamente la posesión del balón. El uso de esta regla especial no provoca ninguna pérdida de balón.</p>							
<b>Bielrot Vomitflesh</b>	180k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★<b>Regurgitación Pútrida:</b> Una vez por partido, Bielrot puede usar la acción especial de Proyectil de Vómito, puede usarla incluso si ya ha efectuado un Placaje este turno.</p>							

# ELEGIDOS DE... HASHUT

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Zzharg Madeye</b>	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>¡Entonces Empecé a Disparar!:</b> Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
<b>H'thark el Imparable</b>	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★<b>Impulso Imparable:</b> Cada vez que H'thark realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							







# REYES FUNERARIOS

Hace más de 8.000 años, los Reyes Funerarios de Khemri jugaron los primeros partidos de Blood Bowl contra los Slann. Pero, a medida que el Reino se extinguió, también lo hizo este juego, hasta su redescubrimiento años después. Cuando este deporte regresó, era inevitable que los antiguos jugadores y estrellas de los Khemri volvieran al campo en el que una vez jugaron.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Esqueleto</b> 0-16	40k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 8+	Regeneración, Cabeza Dura	G	AF
<b>Lanzador</b> 0-2	70k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Pasar, Regeneración	GP	A
<b>Blitzer</b> 0-2	90k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 6+	AR 9+	Placar, Cabeza Dura, Regeneración	GF	AP
<b>Guardián de la Tumba</b> 0-4	100k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Descomposición, Regeneración	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-6	Hinchas	10k
0-12	Animadoras	10k			
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Selectiva de Sylvania	Tier 2
* <b>Descomposición:</b> Cuando este jugador tira en la tabla de Lesiones debe sumar +1 a dicha tirada.	



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <b>Furia Ciega:</b> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Viejo Profesional:</b> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	<b>Ayudante de la Morgue</b>



# SELECTIVA DE SYLVANIA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bryce 'The Slice'</b> <b>Cambuel</b>	130k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Regeneración, Cabeza Dura, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
★ <b>Llamas Espectrales:</b> Una vez por parte, cuando Bryce efectúa una Acción Especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
<b>Skrull Halfheight</b>	150k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Pase Poderoso:</b> Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un Pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un resultado de 1 natural siempre es fallo.							
<b>Ivan 'The Animal'</b> <b>Deathshroud</b>	190k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS 5+	AR 9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Azote Enano:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o a la tirada de Heridas. Si es contra un jugador enano de cualquier tipo, puede ser un +2 a la tirada.							
<b>Wilhelm Chaney</b>	220k	MV 8	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Forcejear, Garras, Atrapar, Regeneración, Furia, Solitario (4+)
★ <b>Mordedura Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir esa tirada de Heridas.							
<b>'Captain' Karina Von</b> <b>Riesz</b>	230k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Regeneración, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Solitario (4+)
★ <b>Sabroso Bocado:</b> Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir morder a un jugador rival con Fu 3 o inferior como si fuera un Línea Siervo compañero de equipo. Karina no puede morder a un Jugador Estrella con esta Habilidad.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Gretchen Wächter 'The</b> <b>Blood Bowl Widow'</b>	260k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS -	AR 9+	Esquivar, Regeneración, Sin Manos, En Pie de Un Salto, Echarse a un Lado, Apariencia Asquerosa, Perseguir, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Incorpóreo:</b> Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar esa tirada y añadirle su característica de FU a esa tirada. Hay que tener en cuenta que un 1 natural en el dado siempre es fallo.							
<b>Count Luthor Von</b> <b>Drakenborg</b>	340k	MV 6	FU 5	AG 2+	PS 3+	AR 10+	Placar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
★ <b>Estrella del Espectáculo:</b> Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anota un Touchdown, su entrenador puede obtener un reroll de equipo. Si este reroll no se usa antes del final de la siguiente entrada se pierde.							







# SLANN

Los Slann son una antigua raza de viajeros espaciales que quedaron varados en nuestros planetas hace muchas edades. Tras darse cuenta de que el rescate nunca llegaría, se establecieron y comenzaron a dar órdenes a los Hombres Lagarto como sus líderes. Mientras que la mayoría de los Slann prefieren engordar y ser perezosos y señorear a los Hombres Lagarto, algunos de los miembros más jóvenes y enérgicos disfrutaban viajando por el reino y jugando a Blood Bowl. Aunque los Slann no tienen un juego de pases que se pueda describir, su habilidad para saltar e interceptar es insuperable.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Slann</b> 0-16	60k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Piernas Muy Largas, Pogo Saltarín	G	AF
<b>Receptor</b> 0-4	80k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Pogo Saltarín, Recepción Heroica, Piernas Muy Largas	GA	FP
<b>Blitzer</b> 0-4	110k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Pogo Saltarín, Placaje Heroico, En Pie de un Salto, Piernas Muy Largas	GAF	P
<b>Kroxigor</b> 0-1	140k	MV 6	FU 5	AG 5+	PS -	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Cabeza Dura, Solitario (4+)	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Superliga Lustriana

**Tier 2**

✳️ **Pogo Saltarín:** Además de intentar Brincar a través de jugadores tumbados, puede saltar a través jugadores en pie, se realiza de igual forma, pero ignorando todos los penalizadores. Un jugador con esta habilidad no puede tener la Habilidad Saltar.

✳️ **Piernas Muy Largas:** Este jugador puede reducir en 1 cualquier modificador negativo aplicado a la prueba de Agilidad cuando intente saltar sobre un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido (o saltar sobre una casilla vacía o una casilla ocupada por un jugador de pie, si este jugador tiene la habilidad Saltar), hasta un mínimo de -1. Además, este jugador puede aplicar un modificador de +2 a cualquier intento de interferir en un pase que realice. Por último, este jugador ignora la habilidad Partenubes.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Anqi Panqi	190k	MV 7	FU 4	AG 5+	PS 6+	AR 10+	Placar, Apartar, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
★ <b>Golpe Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Anqi efectúe un Placaje contra un jugador rival, puede elegir volver a tirar cualquier número de dados de Placaje.							
Dribl	190k	MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
Drull		MV 8	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Una Pareja Furtiva:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si Dribl o Drull cometen una acción de Falta o Apuñalar contra un jugador marcado por ambos, se aplica un +1 a la tirada de Heridas.							
Estelle La Veneaux	190k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Defensa, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Maldición Funesta:</b> Una vez por partido, al inicio de la activación de Estelle, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el jugador pierde su zona de defensa y no puede ser activado hasta el final del próximo turno del oponente.							
Boa Kon'ssstrikr	200k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Cola Prénsil, Echarse a un Lado, Proteger el Cuero, Solitario (4+)
★ <b>Mírame a los Ojos:</b> Una vez por partido, si Boa empieza su turno marcando a un oponente que controla el balón, lanza 1d6. Con un resultado de 2+ el oponente pierde el balón e inmediatamente Boa gana la posesión del balón y finaliza su activación.							



# SUPERLIGA LUSTRIANA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.</p>							
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
<p>★<b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Zolcath The Zoat</b>	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★<b>Perdone, ¿Es Usted un Zoat?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
<b>Glott Stop</b>	270k	MV 6	FU 6	AG 5+	PS -	AR 10+	Animal Feroz, Furia, Golpe Mortífero (+1), Cola Prénsil, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Salvajismo Primitivo:</b> Una vez por partido, cuando Glott falle una tirada de Animal Feroz, puede tumbar a un jugador oponente en lugar de un compañero de equipo.</p>							





# UNIÓN ÉLFICA

Quando la NAF se derrumbó, muchos equipos élficos se quedaron sin dinero. Los que han sobrevivido a la caída no son tan ricos como los equipos de los Altos Elfos ni están tan bien equipados, pero sí saben cómo jugar. Con máscaras y mohawks, salen al campo para revivir los días de gloria en los que jugaron.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea</b> 0-12	60k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+		GA	F
<b>Lanzador</b> 0-2	75k	MV 6	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Pasar	GAP	F
<b>Receptor</b> 0-4	100k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Atrapar, Nervios de Acero	GA	F
<b>Blitzer</b> 0-2	115k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Echarse a un Lado	GA	FP

CUADRO TÉCNICO					
0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

REGLAS ESPECIALES	
Liga de los Reinos Élficos	Tier 2



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Swiftvine Glimmershard	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Escurridizo, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.</p>							
Gloriel Summerbloom	150k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Echarse a un Lado, Esquivar, Pasar, Precisión, Solitario (3+)
<p>★ <b>Pase a la Nada:</b> Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare un acción de Pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Willow Rosebark	150k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS 6+	AR 9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
Kiroth Krakeneye	160k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placaje Defensivo, Atento al Balón, Apariencia Asquerosa, Tentáculos, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
<p>★ <b>Tinta Negra:</b> Una vez por partido Kiroth puede elegir un jugador que esté en su zona de defensa. Ese jugador pierde su zona de defensa hasta su próxima activación</p>							
Maple Highrove	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
Zolcath The Zoot	230k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Presencia Perturbadora, Cola Prénsil, Regeneración, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Pies Firmes, Solitario (4+)
<p>★ <b>Perdone, ¿Es Usted un Zoot?:</b> Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.</p>							
Eldril Sidewinder	230k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)
<p>★ <b>Danza Hipnótica:</b> Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de Agilidad fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.</p>							



# LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Jordell Freshbreeze	250k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 3+	AR 8+	Placar, Esquivar, Recepción Heroica, Saltar, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Rápido como el Viento:</b> Una vez por partido, Jordell puede superar una tirada de Esquivar, Saltar o A por Ellos con un resultado de 2+ independientemente de los modificadores que se puedan aplicar.</p>							
Roxanna Darknail	270k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Imparable, Saltar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Estallido de Velocidad:</b> Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer A por Ellos tres casillas en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales.</p>							
Jeremiah Kool	320k	MV 8	FU 3	AG 1+	PS 2+	AR 9+	Placar, Esquivar, Pase Precipitado, Pasar, Recepción Heroica, Nervios de Acero, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
<p>★ <b>Hoja Parpadeante:</b> Una vez por partido, al inicio de su activación, Jeremiah puede declarar una acción especial de Apuñalar contra un jugador que se encuentre en su zona de defensa. Después puede efectuar una acción de Movimiento antes de acabar su activación.</p>							
Lucien Swift	340k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS 5+	AR 9+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Placaje Defensivo, Solitario (4+)
Valen Swift		MV 7	FU 3	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Manos Seguras, Pasar, Nervios de Acero, Precisión, Pase Seguro, Solitario (4+)
<p>★ <b>Dos por uno:</b> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además, si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.</p>							





# VAMPIROS

Aunque los equipos de Vampiros incluyen un número de jugadores extremadamente capaces, se ven lastrados por la falta de fiabilidad de los Vampiros. Aunque deberían estar concentrados en el juego, su atención a menudo se desvía hacia su hambre y, antes de que te des cuenta, ¡se van a por un bocado rápido!

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Siervo</b> 0-16	40k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+		G	AF
<b>Corredor Vampiro</b> 0-2	100k	MV 8	FU 3	AG 2+	PS 4+	AR 8+	Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sange (2+),	GA	FP
<b>Lanzador Vampiro</b> 0-2	110k	MV 6	FU 4	AG 2+	PS 2+	AR 9+	Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sange (2+), Pasar	GAP	F
<b>Blitzer Vampiro</b> 0-2	110k	MV 6	FU 4	AG 2+	PS 5+	AR 9+	Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sange (3+), Imparable	GAF	-
<b>Vargheist</b> 0-1	150k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Garras, Furia, Regeneración, Sed de Sange (3+), Solitario (4+)	F	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Selectiva de Sylvania, Señor Vampiro

Tier 2

✱ **Sed de Sangre (x+)**: Cuando se activa un jugador con este rasgo, tras declarar su acción, debe tirar 1d6, sumando 1 a la tirada si ha declarado una acción de Placaje o Blitz.

— Si obtiene un resultado igual o superior al que figura entre paréntesis, puede activarse de forma normal.

— Si el jugador saca un resultado menor al que figura entre paréntesis o saca un 1 natural, puede continuar con su activación de forma normal, pero puede cambiarla por una acción de Movimiento si quiere.

— Si el Jugador ha declarado una acción que sólo puede realizarse una vez por turno, (Blitz, Pase,...) seguirá contando como que se ha gastado dicha acción, aunque la cambie por una acción de Movimiento.

Al final de su activación, puede Morder a un compañero Siervo adyacente (de pie, tumbado o aturdido). Si Muerde a un Siervo, haz inmediatamente una tirada de Heridas contra el Siervo, tratando cualquier resultado de Lesionado como Magullado, esto no provoca cambio de turno a menos que el Siervo llevara el Balón.

— Si no Muerde a un Siervo por cualquier motivo, se produce un cambio de turno, el Vampiro pierde su Zona de Defensa hasta que vuelva a ser Activado, si el Balón está en su posesión lo deja caer. Si un Vampiro que ha fallado su Sed de Sangre, quiere hacer una Acción de Pase, Entrega en Mano o entra en la Zona de Touchdown, debe Morder a un Siervo antes de hacer la tirada de Pasar, Atrapar o anotar el Touchdown.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella	0-1	100k	<b>Ayudante de la Morgue</b>



# SELECTIVA DE SYLVANIA

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bryce 'The Slice'</b> <b>Cambuel</b>	130k	MV 5	FU 3	AG 4+	PS -	AR 9+	Motosierra, Arma Secreta, Regeneración, Cabeza Dura, Mantenerse Firme, Solitario (4+)
★ <b>Llamas Espectrales:</b> Una vez por parte, cuando Bryce efectúa una Acción Especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
<b>Skrull Halfheight</b>	150k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 4+	AR 9+	Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Pase Poderoso:</b> Una vez por partido después de efectuar la tirada de PA para resolver un Pase, puede modificar la tirada del dado añadiendo su atributo de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un resultado de 1 natural siempre es fallo.							
<b>Ivan 'The Animal'</b> <b>Deathshroud</b>	190k	MV 6	FU 4	AG 4+	PS 5+	AR 9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Azote Enano:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o a la tirada de Heridas. Si es contra un jugador enano de cualquier tipo, puede ser un +2 a la tirada.							
<b>Wilhelm Chaney</b>	220k	MV 8	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Forcejear, Garras, Atrapar, Regeneración, Furia, Solitario (4+)
★ <b>Mordedura Salvaje:</b> Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir esa tirada de Heridas.							
<b>'Captain' Karina Von</b> <b>Riesz</b>	230k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 4+	AR 9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Regeneración, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Solitario (4+)
★ <b>Sabroso Bocado:</b> Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir morder a un jugador rival con Fu 3 o inferior como si fuera un Línea Siervo compañero de equipo. Karina no puede morder a un Jugador Estrella con esta Habilidad.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Gretchen Wächter 'The</b> <b>Blood Bowl Widow'</b>	260k	MV 7	FU 3	AG 2+	PS -	AR 9+	Esquivar, Regeneración, Sin Manos, En Pie de Un Salto, Echarse a un Lado, Apariencia Asquerosa, Perseguir, Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Incorpóreo:</b> Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar esa tirada y añadirle su característica de FU a esa tirada. Hay que tener en cuenta que un 1 natural en el dado siempre es fallo.							
<b>Count Luthor Von</b> <b>Drakenborg</b>	340k	MV 6	FU 5	AG 2+	PS 3+	AR 10+	Placar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Echarse a un Lado, Solitario (4+)
★ <b>Estrella del Espectáculo:</b> Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anota un Touchdown, su entrenador puede obtener un reroll de equipo. Si este reroll no se usa antes del final de la siguiente entrada se pierde.							







# GNOMOS

Los gnomos son ávidos aficionados a Blood Bowl, ya sea un Señor de las Bestias trabajando junto a un ganso feroz para apuntalar la línea defensiva de su equipo o un veloz zorro esprintando campo abajo con el balón en la boca, los gnomos se sirven de muchos amigos peludos para rellenar los huecos en los que su baja estatura no puede competir. Y si eso no es suficiente para asegurar algunos touchdowns, seguro que su dominio de las ilusiones y los trucos caprichosos sí lo es.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Gnomo</b> 0-16	40k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Escurridizo, Humanoide Bala, Forcejear, En Pie de un Salto	A	GF
<b>Ilusionista Gnomo</b> 0-2	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Escurridizo, Embaucador, Forcejear, En Pie de un Salto	AP	G
<b>Zorro del Bosque</b> 0-2	50k	MV 7	FU 2	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Mi Balón, Echarse a un Lado	-	A
<b>Maestro de las Bestias Gnomo</b> 0-2	55k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Escurridizo, Defensa, Forcejear, En Pie de un Salto	A	GF
<b>Hombre Árbol de Altern</b> 0-2	120k	MV 2	FU 6	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Cabeza Dura, Echar Raíces, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	50k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Copa Dedal Halfling

Tier 3

✳️**Embaucador:** Cuando este jugador sea objetivo de una acción de Placaje o sustituta de Placaje (excepto Bola con Cadena), antes de determinar el número de dados de Placaje que se van a lanzar, puedes colocar al Ilusionista en cualquier casilla libre adyacente al jugador que está placando. Después efectúa el Placaje de la forma habitual. Si el Ilusionista está en posesión del balón y se coloca en la zona de Touchdown, se debe completar el placaje antes de resolver el Touchdown.

✳️**Mi Balón:** Un jugador con este Rasgo no puede ceder voluntariamente el balón cuando está en posesión del mismo, por lo que no puede realizar acciones de Pase, Entrega en Mano, ni utilizar ninguna otra Habilidad o Rasgo que le permita renunciar a la posesión del balón. La única forma de perder la posesión del balón es ser Derribado, Aturdido, Caerse o por el efecto de una Habilidad, Rasgo o regla especial de un jugador contrario.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# COPA DEDAL HALFLING

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Rodney Roachbait</b>	70k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Esgurrizado, En Pie de un Salto, Atrapar, Forcejear, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Recepción Heroica, Solitario (4+)
★ <b>Pesca del Día:</b> Una vez por parte, si Rodney está en pie y comienza su activación a 3 casillas o menos de un balón que esté en el suelo, puede tirar un D6. Con resultado de 1-2, no sucede nada. Con resultado 3+, Rodney obtiene inmediatamente la posesión del balón.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Swiftvine Glimmershard</b>	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Esgurrizado, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rowana Forestfoot</b>	160k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, En Pie de un Salto, Saltar, Cuernos, Defensa, Pase Precipitado, Solitario (4+)
★ <b>Salto Impetuoso:</b> Una vez por partido, después de declarar el salto pero antes de tirar dados, puede saltar sin tener modificadores negativos y puede repetir la tirada de Agilidad para saltar.							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							



# COPA DEDAL HALFLING

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.</p>							
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
<p>★<b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Maple Highrove</b>	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
<p>* Mega Estrella *</p> <p>★<b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.</p>							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
<p>* Mega Estrella *</p> <p>★<b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							





# GOBLINS

Los goblins son crueles, insensibles y groseros, con un sentido del humor infantil y una imaginación perversa dedicada a descubrir nuevas formas de lastimar a otros sin lastimarse ellos mismos. Esto tiende a convertirlos en mejores fanáticos de Blood Bowl que jugadores, y de hecho los fanáticos de los goblins tienen una sólida reputación en todo el Viejo Mundo por aparecer horas antes del partido, emborracharse, comenzar peleas y causar problemas dondequiera que vayan.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI SEC
<b>Línea Goblin</b> 0-16	40k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo	A GFP
<b>Chiflado</b> 0-1	40k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo	A GF
<b>Bombardero</b> 0-1	45k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Bombardero, Arma Secreta, Escurridizo, Esquivar	AP GF
<b>Goblin Volador</b> 0-1	60k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 8+	Humanoide Bala, Escurridizo, Planear	A GF
<b>Hooligan</b> 0-1	65k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 8+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora	A GFP
<b>Fanático</b> 0-1	70k	MV 3	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Bola con Cadena, Arma Secreta, Escurridizo, Sin Manos	F GA
<b>Pogo Saltarín</b> 0-1	75k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Pogo Saltarín	A GFP
<b>Troll Entrenado</b> 0-2	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (3+)	F GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Reyerta en las Yermas, Reto del Inframundo, Soborno y Corrupción	<b>Tier 3</b>
--	---------------



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	80k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	50k	<b>Soborno</b>	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> * Mega Estrella *	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Kabuum!</i> : Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <i>Torbellino</i> : Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Patéalos Mientras Estén en el Suelo!</i> : Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
★ <i>Experto en Toxinas</i> : Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
★ <i>Yoink!</i> : Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.							
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <i>Maestro Asesino</i> : Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.							



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Kreek Rustgouger</b> <i>* Mega Estrella *</i>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<b>★¡Volveré!:</b> La primera vez durante el partido que Kreek haya sido expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
<b>★Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> <i>* Mega Estrella *</i>	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<b>★Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>The Black Gobbo</b>	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<b>★El más Rastreo de Todos:</b> Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.							
<b>Ripper Bolgrot</b>	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<b>★Troll Pensante:</b> Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Varag Ghou-Chewer</b>	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<b>★Golpe Poderoso:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Kabuum!:</i> Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<i>★Torbellino:</i> Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!:</i> Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<i>★Experto en Toxinas:</i> Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<i>★¡Yoink!:</i> Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Entonces Empecé a Disparar!:</b> Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
The Black Gobbo	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<p>★ <b>El más Rastrero de Todos:</b> Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.</p>							
Ripper Bolgrot	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Troll Pensante:</b> Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							
Varag Ghou-Chewer	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Poderoso:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
H'thatk el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ <b>Impulso Imparable:</b> Cada vez que H'thatk realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# HALFLINGS

La deficiencia técnica de los equipos Halfling es legendaria. Son demasiado bajos para lanzar o atrapar, corren a medio ritmo, y todo el equipo puede pasar toda la tarde intentando bloquear a un Ogro sin ninguna posibilidad de éxito. La mayoría de los entrenadores Halfling intentan compensar la calidad con la cantidad. Al fin y al cabo, si consigues meter a media docena de jugadores en la zona de anotación del equipo contrario y, por algún milagro, te las arreglas para acabar con el balón, entonces hay una pequeña posibilidad de que uno o dos de ellos no sean mermelada para cuando lances la cosa.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea halfling</b> 0-16	30K	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo	A	GF
<b>Fortachón Halfling</b> 0-2	50K	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Zafarse, Escurridizo	AP	GF
<b>Receptor Halfling</b> 0-2	55K	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Humanoide Bala, Esquivar, Escurridizo, Esprintar, Atrapar	A	GF
<b>Hombre Árbol de Altern</b> 0-2	120k	MV 2	FU 6	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Echar Raíces, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling

**Tier 3**

✱ **Lanzar Compañero:** Una vez por turno, en lugar de hacer una Acción de Pase, puede lanzar un compañero de equipo con la habilidad Humanoide Bala. El Pase puede hacerse a distancia de pase rápido o pase corto. Un Lanzamiento de Compañero siempre se desvía 3 veces en el aire antes de aterrizar. Si la tirada de Pase tiene éxito, el jugador que aterriza no tendrá el modificador de -1 para Aterrizar.

✱ **¡Tronco Va!** Si este jugador tiene MO 2 o inferior, puede aplicar +1 a la tirada de levantarse por cada jugador amigo, en pie y adyacente, que no este marcado por un oponente, un resultado de 1 siempre se considera fallo.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	100k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# COPA DEDAL HALFLING

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Rodney Roachbait</b>	70k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Esgurrizado, En Pie de un Salto, Atrapar, Forcejear, Atento al Balón, Echarse a un Lado, Recepción Heroica, Solitario (4+)
★ <b>Pesca del Día:</b> Una vez por parte, si Rodney está en pie y comienza su activación dentro de 3 casillas de un balón que esté en el suelo, puede tirar un D6. Con resultado de 1-2, no sucede nada. Con resultado 3+, Rodney obtiene inmediatamente la posesión del balón.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Swiftvine Glimmershard</b>	110k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 7+	Echarse a un Lado, Zafarse, Esgurrizado, Presencia Perturbadora, Apuñalar, Solitario (4+)
★ <b>Arrebato Furioso:</b> Una vez por media parte, siempre que esté de pie al inicio de su activación, Swiftvine puede colocarse adyacente a un jugador rival de pie en un radio de 3 casillas e inmediatamente realizar una acción especial de Apuñalar contra él. A continuación, puede colocarse en una casilla desocupada en un radio de 3 casillas desde su nueva posición. Su activación finaliza inmediatamente. Esto cuenta como la acción Blitz del equipo para el turno.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rowana Forestfoot</b>	160k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 8+	Esquivar, En Pie de un Salto, Saltar, Cuernos, Defensa, Pase Precipitado, Solitario (4+)
★ <b>Salto Impetuoso:</b> Una vez por partido, después de declarar el salto pero antes de tirar dados, puede saltar sin tener modificadores negativos y puede repetir la tirada de Agilidad para saltar.							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							



# COPA DEDAL HALFLING

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.</p>							
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
<p>★<b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.</p>							
<b>Maple Highrove</b>	210k	MV 3	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 11+	Luchador, Apartar, Mantenerse Firme, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★<b>Enredaderas Atroces:</b> Una vez por mitad, cuando Maple declara una acción de Placaje puede hacerlo contra un jugador contrario que esté a 2 casillas de distancia siguiendo todas las reglas normales para hacer un Placaje, aunque no puede seguirlo. Esta acción de Placaje no puede formar parte de una acción Blitz.</p>							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
<p>* Mega Estrella *</p> <p>★<b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.</p>							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
<p>* Mega Estrella *</p> <p>★<b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Esgurrizado, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							





# OGROS

Los equipos de ogros han existido desde la formación de la NAF e incluso han tenido algún éxito, como ganar la XV Blood Bowl. Sin embargo, como te dirá cualquier persona con criterio, tener más de un Ogro en el mismo lugar al mismo tiempo es un desastre en ciernes. La clave de un equipo Ogro son los Snotlings. Si están lo suficientemente cerca como para pinchar a un Ogro en la pierna para recordarle que están jugando un partido, entonces puedes tener los ingredientes de un equipo.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Gnoblar</b> 0-16	15k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS 5+	AR 6+	Humanoide Bala, Escurridizo, Esquivar, Echarse a un Lado, Canijo	A	G
<b>Ogro</b> 0-5	140k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 5+	AR 10+	Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura,	F	GAP
<b>Pateador Ogro</b> 0-1	145k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura,	FP	GA

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	70k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Clásica del Viejo Mundo, Reyerta en las Yermas, Líneas Prescindibles

**Tier 3**

✳️ **Chutar Compañero:** Una vez por turno, además de que otro jugador realice una acción de Pase o Lanzar Compañero, este jugador puede efectuar un Chutar Compañero. Para efectuarlo debes seguir las mismas reglas que con el Lanzar Compañero, pero si el resultado del Lanzamiento es un fumble, el jugador Pateado realiza tirada de Heridas, considerando el KO como resultado mínimo, además el entrenador rival puede hacer uso del Golpe Mortífero del Pateador si lo tuviera.

✳️ **Líneas Prescindibles:** Los equipos con esta regla especial no son muy exigentes con los linieros que contratan. Para compensar, no suelen molestarse en pagarles:  
En una liga (pero no en el partido de exhibición), cuando se calcula el Valoración Actual de cualquier Jugador Línea contratado de forma permanente por un equipo con esta regla especial, no se suma el coste básico para ficharlo.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientes, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	120k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	100k	Soborno	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Cindy Piewhistle</b> * Mega Estrella *	50k	MV 5	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>Todo lo que Puedas Comer:</b> Una vez por partido, Cindy puede realizar 2 acciones de «Lanzamiento de Bomba» en lugar de una. Si lo hace, después del segundo lanzamiento debe lanzar un D6. Con el resultado de 1,2,3 es expulsada inmediatamente del partido.							
<b>Barik Farblast</b>	80k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Cañonero, Pasar, Pase a lo Loco, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <b>¡Explota Eso!</b> : Una vez por partido puede repetir cualquier tirada de desviación de Pase a lo Loco, además los Jugadores de su propio equipo tienen +1 para atrapar el balón.							
<b>Puggy Baconbreath</b>	120k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)
★ <b>Suerte Halfling:</b> Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Rumbelow Sheepskin</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Placaje Defensivo, Imparable, Cuernos, Sin Manos, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Ariete:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Thorsson Stoutmead</b>	170k	MV 6	FU 3	AG 4+	PS 3+	AR 8+	Placar, Cabeza Dura, Borracho, Solitario (4+)
★ <b>¡Fiesta del Barril de Cerveza!</b> : Una vez por parte, al inicio de su activación, Thorsson puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril. Elige un oponente a 3 casillas de distancia, lanza un d6, con resultado de 3+ el jugador es Derribado, con un 1, Thorsson es Derribado.							
<b>Grim Ironjaw</b>	200k	MV 5	FU 4	AG 3+	PS -	AR 9+	Placar, Agallas, Placaje Múltiple, Furia, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Matador:</b> Una vez por partido, tras una acción de placaje a un rival de Fuerza 5 o superior en la que éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Grombindal, The White Dwarf</b>	210k	MV 5	FU 3	AG 3+	PS 4+	AR 10+	Placar, Agallas, Golpe Mortífero (+1), Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Solitario (4+)
★ <b>Sabiduría del Enano Blanco:</b> Una vez por turno de equipo, cuando uno de los compañeros de equipo de Grombrindal que esté en una casilla adyacente se active, ese jugador gana la habilidad Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes hasta el final de su activación.							



# CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Karla Von Kill</b>	210k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Esquivar, En Pie de un Salto, Agallas, Solitario (4+)
★ <b>Indomable:</b> Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su placaje.							
<b>Mighty Zug</b>	220k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
★ <b>Golpe Aplastador:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Ivar Eriksson</b>	245k	MV 6	FU 4	AG 3+	PS 4+	AR 9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)
★ <b>Escuadra de Asalto:</b> Una vez por entrada, al inicio de su activación, puedes elegir un jugador desmarcado amigo a 5 casillas de Ivar, puedes mover este jugador una casilla en cualquier dirección, debe terminar el movimiento marcado por un jugador oponente.							
<b>Frank 'n' Stein</b>	250k	MV 4	FU 5	AG 4+	PS -	AR 10+	Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Abrirse Paso, Regeneración, Solitario (4+)
★ <b>Placaje Brutal</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
<b>Skorg Snowpelt</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS -	AR 9+	Imparable, Garras, Golpe Mortífero (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)
★ <b>Animar a la Multitud:</b> Una vez por partido, cuando Skorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, su equipo gana una Reroll de Equipo, la cual se perderá si no se usa en esa parte.							
<b>Deeproot Strongbranch</b>	280k	MV 2	FU 7	AG 5+	PS 4+	AR 11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco Va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Fiable:</b> Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
<b>Griff Overwald</b>	280k	MV 7	FU 4	AG 2+	PS 3+	AR 9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)
* Mega Estrella *							
★ <b>Profesional Consumado:</b> Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> * Mega Estrella *	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
*¡Kabuum!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
*Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
*¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!: Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
*Experto en Toxinas: Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
*¡Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.							



# REYERTA EN LAS YERMAS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
Zzharg Madeye	130k	MV 4	FU 4	AG 4+	PS 3+	AR 10+	Arma Secreta, Cañonero, Manos Seguras, Nervios de Acero, Pase a lo Loco, Cabeza Dura, Solitario (4+)
<p>★ <b>¡Entonces Empecé a Disparar!</b>: Una vez por parte, al inicio de su activación, Zzharg puede realizar una acción especial de Explosión de Trabuco. Cuando lo haga, elige a un jugador rival en pie en un radio de 3 casillas de Zzharg y tira un D6. Con un 3+, el jugador seleccionado es alcanzado; realiza inmediatamente una tirada de Armadura y la subsiguiente tirada de Heridas si es necesario, contra el jugador seleccionado. Con un 2, el Entrenador contrario elige a un jugador (de cualquiera de los dos equipos, pero no Zzharg) en un radio de 3 casillas del jugador seleccionado originalmente. Con un 1, Zzharg es impactado en su lugar. Si la armadura del jugador impactado no se supera no ocurre nada.</p>							
The Black Gobbo	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<p>★ <b>El más Rastreo de Todos</b>: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.</p>							
Ripper Bolgrot	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<p>★ <b>Troll Pensante</b>: Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).</p>							
Varag Ghou-Chewer	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<p>★ <b>Golpe Poderoso</b>: Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.</p>							
H'thatk el Imparable	300k	MV 6	FU 6	AG 4+	PS 6+	AR 10+	Placar, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Imparable, Pies Firmes, Esprintar, Romper Defensas, Solitario (4+)
<p>★ <b>Impulso Imparable</b>: Cada vez que H'thatk realice un acción de Blitz, puede repetir 1 dado de Placaje.</p>							





# SNOTLINGS

Los Snotlings han sentido desde siempre una gran admiración por el deporte del Blood Bowl, aunque solo lo disfrutasen desde los banquillos o la grada. Rara vez se han atrevido a saltar al campo... por motivos obvios. Si bien algo que los Snotlings tienen de sobra es... bueno, ¡mogollón de Snotlings! Son tan pequeños y enérgicos que los árbitros nunca son capaces de llevar la cuenta de cuántos hay sobre el campo a la vez. Su ventaja numérica, combinada con su predisposición a retorcer o directamente saltarse las reglas, los hacen jugadores impredecibles.

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES	PRI	SEC
<b>Línea Snotling</b> 0-16	15k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS 5+	AR 6+	Humanoide Bala, Esgurrizado, Esquivar, Canijo, Colarse, Echarse a un Lado	A	G
<b>Saltador Snotling</b> 0-2	20k	MV 6	FU 1	AG 3+	PS 5+	AR 6+	Humanoide Bala, Esgurrizado, Esquivar, Pogo Saltarín, Echarse a un Lado	A	G
<b>Corredor con Zancos</b> 0-2	20k	MV 6	FU 1	AG 3+	PS 5+	AR 6+	Humanoide Bala, Esgurrizado, Esquivar, Esprintar, Echarse a un Lado	A	G
<b>Lanzador de Hongos</b> 0-2	30k	MV 5	FU 1	AG 3+	PS 4+	AR 6+	Humanoide Bala, Esgurrizado, Arma Secreta, Bombardeo, Echarse a un Lado, Esquivar	AP	G
<b>Vagoneta Snotling</b> 0-2	105k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS -	AR 9+	Realmente Estúpido, Imparable, Mantenerse Firme, Arma Secreta, Juego Sucio (+1), Solitario (4+), Golpe Mortífero (+1)	F	GA
<b>Troll Entrenado</b> 0-2	115k	MV 4	FU 5	AG 5+	PS 5+	AR 10+	Proyectil Vómito, Regeneración, Realmente Estúpido, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero, Solitario (3+)	F	GAP

## CUADRO TÉCNICO

0-8	Rerolls	60k	0-1	Apotecario	50k
0-12	Animadoras	10k	0-6	Hinchas	10k
0-6	Ayudantes de Entrenador	10k			

## REGLAS ESPECIALES

Reto del Inframundo, Soborno y Corrupción, Líneas Prescindibles

**Tier 3**

✳ **Colarse:** Durante el inicio de cada entrada, después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), puedes retirar 1d3 jugadores con esta regla del banquillo de reservas y colocarlos en el campo, superando el límite de 11 jugadores en el campo, no pueden estar en las bandas ni en la línea frontal central.



# TODOS LOS EQUIPOS

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Akhorne The Squirrel</b>	80k	MV 7	FU 1	AG 2+	PS -	AR 6+	Esquivar, Escurridizo, Furia, Garras, Agallas, Echarse a un Lado, Sin Manos, Canijo, En Pie de un Salto, Solitario (4+)
★ <i>Furia Ciega:</i> Akhorne puede repetir la tirada de 1d6 cuando efectúe una tirada de Agallas.							
<b>Helmut Wulf</b>	140k	MV 6	FU 3	AG 3+	PS -	AR 9+	Profesional, Mantenerse Firme, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
★ <i>Viejo Profesional:</i> Una vez por partido, Helmut puede usar su Habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
<b>Grak</b>	250k	MV 5	FU 5	AG 4+	PS 4+	AR 10+	Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Cabeza Dura, Chutar Compañero, Solitario (4+)
<b>Crumbleberry</b>		MV 5	FU 2	AG 3+	PS 6+	AR 7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)
★ <i>Dos por uno:</i> Deben ser contratados juntos y cuentan como un jugador estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de Heridos o Incoscientos, el otro sustituye su Habilidad de Solitario por (2+) para el resto del partido.							
<b>Morg 'N' Thorg</b>	380k	MV 6	FU 6	AG 3+	PS 4+	AR 11+	Placar, Golpe Mortífero (+2), Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Solitario (4+)
* Mega Estrella *							
★ <i>La Balista:</i> Una vez por partido, si Morg falla una tirada cuando realiza una acción de Pase o Lanzar Compañero, puede repetirla.							

# INCENTIVOS GENERALES

INCENTIVOS GENERALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-1	0k	Apuesta Autorizada
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-3	20k	Ayudante a Tiempo Parcial	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	30k	Cambiaclimas	0-5	100k	Jugada Especial
0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-1	80k	Árbitro Poco Imparcial
0-3	50k	<b>Soborno</b>	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-2	100k	Apotecario Errante	0-1	350k	Gigante
0-1	300k	Maestro Cheff Halfling	0-3	*	Mercenarios
0-2	*	Jugadores Estrella			



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Bomber Dribblesnot</b> <i>* Mega Estrella *</i>	50k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Kabuum!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar un dado para ver si el oponente puede lanzarla otra vez.</i>							
<b>Fungus de Loon</b>	80k	MV 4	FU 7	AG 3+	PS -	AR 8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bolca con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<i>★Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.</i>							
<b>Nobbla Blackwart</b>	120k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS -	AR 8+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)
<i>★¡Patéalos Mientras Estén en el Suelo!: Una vez por partido, Nobbla puede usar la Motosierra contra un oponente tumbado o boca abajo, esto no cuenta como acción de Falta y no puede ser expulsado. Debe declarar una Acción de Blitz para usar esta Habilidad.</i>							
<b>Rashnak Blackstabber</b>	130k	MV 7	FU 3	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Perseguir, Echarse a un Lado, Apuñalar, Furtivo, Solitario (4+)
<i>★Experto en Toxinas: Una vez por partido, cuando Rashnak tenga éxito en una tirada de Armadura al usar Apuñalar, puedes aplicar un modificador de +1 a la tirada de Heridas, puede aplicarse después de hacer la tirada de Heridas.</i>							
<b>Scrappa Sorehead</b>	130k	MV 7	FU 2	AG 3+	PS 5+	AR 8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Esprintar, Pies Firmes, Juego Sucio (+1), Solitario (4+)
<i>★¡Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intenta interferir un Pase, lanza 1d6. Con un resultado de 2+, Scrappa no debe tirar para interferir el Pase, en su lugar tiene éxito en la Intercepción y gana la posesión del balón automáticamente.</i>							
<b>Skitter Stab-Stab</b>	150k	MV 9	FU 2	AG 2+	PS 2+	AR 8+	Esquivar, Cola Prénsil, Perseguir, Apuñalar, Solitario (4+)
<i>★Maestro Asesino: Una vez por partido, cuando Skitter haya superado con éxito una tirada de Armadura después una acción de Apuñalar, puede repetir la tirada de Heridas.</i>							



# RETO DEL INFRAMUNDO

POSICIÓN	COSTE	ATRIBUTOS					HABILIDADES
<b>Kreek Rustgouger</b> <i>* Mega Estrella *</i>	170k	MV 5	FU 7	AG 4+	PS -	AR 10+	Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Sin Manos, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<b>★¡Volveré!:</b> La primera vez durante el partido que Kreek haya sido expulsado por Ama Secreta, no podrá ser expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
<b>Glart Smashrip</b>	195k	MV 5	FU 4	AG 4+	PS -	AR 9+	Placar, Garras, Mantenerse Firme, Imparable, Apartar, Solitario (4+)
<b>★Empuje Furioso:</b> Una vez por partido, cuando Glart declare una acción Blitz, puede ganar la Habilidad Furia durante ese Placaje. Debe declarar el uso de esta Habilidad especial al inicio de su activación y no puede usar este turno la Habilidad Apartar.							
<b>Hakflem Skuttlespike</b> <i>* Mega Estrella *</i>	210k	MV 9	FU 3	AG 2+	PS 3+	AR 8+	Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Esquivar, Cola Prénsil, Solitario (4+)
<b>★Traicionero:</b> Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón está adyacente a Hakflem, puedes Derribar al compañero y cambiar la posesión del balón a Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
<b>The Black Gobbo</b>	225k	MV 6	FU 2	AG 3+	PS 3+	AR 9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Presencia Perturbadora, Bombardero, Apuñalar, Furtivo, Solitario (3+)
<b>★El más Rastreo de Todos:</b> Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes efectuar dos Faltas por turno, una de ellas debe hacerla el propio Black Gobbo.							
<b>Ripper Bolgrot</b>	250k	MV 4	FU 6	AG 5+	PS 4+	AR 10+	Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Apartar, Solitario (4+)
<b>★Troll Pensante:</b> Una vez por partido, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tirada de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
<b>Varag Ghou-Chewer</b>	280k	MV 6	FU 5	AG 3+	PS 5+	AR 10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)
<b>★Golpe Poderoso:</b> Una vez por partido, cuando un oponente se derriba por un placaje de este jugador, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura, este modificador se aplica después de la tirada.							





## REGLAS RACIALES DE EQUIPOS

### SOBORNO Y CORRUPCIÓN

Una vez por partido, al tirar en la tabla de Protestar al Árbitro, puedes repetir una tirada natural de 1. Además, un equipo con esta regla especial puede adquirir ciertos incentivos a un coste reducido, que se indica en su descripción.

### ELEGIDOS DE...

El equipo debe elegir una de las opciones disponibles, no pudiendo cambiar nunca el poder del Caos al que adora.

Ciertos incentivos sólo están disponibles para equipo squ eson "Elegidos de" un poder del Caos en concreto, tal y como se indica en su descripción.

### LÍNEAS PRESCINDIBLES

*Los equipos con esta regla especial no son muy exigentes con los linieros que contratan. Para compensar, no suelen molestarte en pagarles:*

*En una liga (pero no en el partido de exhibición), cuando se calcula el Valoración Actual de cualquier Jugador Línea contratado de forma permanente por un equipo con esta regla especial, no se suma el coste básico para ficharlo.*

### SEÑORES DE LOS NO MUERTOS

*El entrenador principal de este equipo es sustituido por un nigromante. Una vez por partido, pueden «Levantar a los muertos»:*

*Si un jugador del equipo contrario con una característica de Fuerza de 4 o menos y que no tenga los rasgos Regeneración o Escurridizo sufre una Baja con un resultado de 15-16, MUERTO, y si no puede ser salvado por un apotecario, se puede colocar inmediatamente un nuevo jugador Zombie Línea en la casilla de Reservas del banquillo de este equipo. Ten en cuenta que esto puede hacer que el equipo tenga más de 16 jugadores durante el resto del partido.*

*Durante el Paso 4 de la secuencia post-partido, este jugador puede ser contratado permanentemente de forma gratuita si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su lista de Equipo, de lo contrario se perderá. El valor completo del jugador sigue contando para el Valor de Equipo.*

*Además, al igual que el entrenador de cualquier otro equipo, un nigromante puede Protestar al Árbitro cuando uno de sus jugadores es expulsado por cometer una falta, siempre y cuando él mismo no haya sido expulsado*

### SEÑOR VAMPIRO

El entrenador principal de este equipo es sustituido por un Señor vampiro. Una vez por partido, durante la secuencia posterior al partido, puede "invocar un siervo". *Si un jugador del equipo contrario con una característica de Fuerza de 4 o menos y que no tenga los rasgos Regeneración o Escurridizo sufre una Baja con un resultado de 15-16, MUERTO, y si no puede ser salvado por un apotecario, durante el Paso 4 de la secuencia post-partido, un nuevo jugador Línea Siervo se unirá al equipo, este jugador puede ser contratado permanentemente de forma gratuita si el equipo tiene menos de 16 jugadores en su lista de Equipo, de lo contrario se perderá. El valor completo del jugador sigue contando para el Valor de Equipo.*

*Además, al igual que el entrenador de cualquier otro equipo, un Señor Vampiro puede Protestar al Árbitro cuando uno de sus jugadores es expulsado por cometer una falta, siempre y cuando él mismo no haya sido expulsado*



## TABLA DE CLIMA

<b>2</b>	<b>Calor Asfixiante</b>	1d3 jugadores aleatorios de cada equipo que estén en el campo cuando termine una entrada son colocados en la zona de Reservas. Deberán perderse la siguiente entrada.
<b>3</b>	<b>Muy Soleado</b>	Aplica un modificador de -1 a todos los chequeos de Pase.
<b>4-10</b>	<b>Tiempo Perfecto</b>	Un ambiente perfecto para jugar al Blood Bowl.
<b>11</b>	<b>Tiempo Lluvioso</b>	Aplica un modificador de -1 a los Chequeos de Agilidad para intentar atrapar o recoger el balón, o al intentar interferir un Pase.
<b>12</b>	<b>Ventisca</b>	Aplica un modificador de -1 a los intentos de A por Ellos. Además, la mala visibilidad hace que sólo puedan intentarse pases rápidos y pase cortos.

Quando un jugador es expulsado por cualquier motivo, el orden a seguir será el siguiente:

1º Puede Protestar al Árbitro. (Puede decidir protestar o no)

2º Puede usar Sobornos. (si falla el soborno puede seguir usando más si le quedan)

## PROTESTAR AL ÁRBITRO

<b>1</b>	El Entrenador es expulsado junto al Jugador que ha cometido la Falta. Durante el resto del partido no puede volver a protestar al árbitro y debe aplica run modificador de -1 en las tiradas de Entrenador Brillante.
<b>2-5</b>	El Jugador es expulsado y causa un cambio de turno.
<b>6</b>	El jugador NO es expulsado y SI causa un cambio de turno.

## SOBORNOS

<b>1</b>	El Soborno no funciona, el jugador es Expulsado.
<b>2-6</b>	El Jugador NO es expulsado y NO causa un cambio de turno.

Si la Protesta al Árbitro o el Soborno tienen éxito, el jugador permanecerá en el campo excepto si ha sido expulsado por tener más de 11 jugadores en el campo, en cuyo caso debe colocarse en la zona de Reservas del Banquillo.



## TABLA DE EVENTOS DE PATADA INICIAL

- 2** **Árbitro Intimidado:** Cada equipo recibe un incentivo de soborno gratuito. Este incentivo debe usarse antes del final del partido o se pierde.
- 3** **Tiempo Muerto:** Si la ficha de turno del equipo lanzador está en el turno 6,7 u 8, ambos entrenadores mueven su ficha de turno un espacio hacia atrás. En cualquier otro caso, ambos entrenadores mueven su ficha de turno un espacio hacia delante.
- 4** **Defensa Sólida:** 1d3+3 jugadores Desmarcados del equipo lanzador pueden ser retirados y desplegados de nuevo en casillas diferentes, siguiendo las reglas normales de despliegue.
- 5** **Patada Alta:** Un Jugador Desmarcado del equipo receptor puede ser movido cualquier número de casillas, sin importar su atributo de MO, hasta ser colocado en la misma casilla en la que va a caer el balón.
- 6** **Los Hinchas Animán:** 1 Cada entrenador tira 1d6 y le suma el número de animadoras de su equipo. El entrenador que obtenga un resultado más alto puede hacer de inmediato una tirada en la tabla de Plegarias a Nuffle. En caso de empate en la tirada + el número de animadoras, nadie tira en la tabla de Plegarias a Nuffle. Al tirar en la tabla ten en cuenta que, si obtienes un resultado que está activo ahora mismo, deber volver a tirar. En cambio, si es un resultado que ya había salido pero cuyo efecto ha acabado, no se vuelve a tirar.
- 7** **Entrenador Brillante:** Cada entrenador tira 1d6 y le suma el número de ayudantes de entrenador de su equipo. El entrenador que obtenga un resultado más alto obtiene una Reroll de equipo adicional para esta Entrada. Si esa reroll no se usa antes del final de esta Entrada, se pierde. En caso de empate en la tirada + el número de ayudantes de entrenador, nadie obtiene una Reroll de equipo.
- 8** **Clima Cambiante:** Haz una nueva tirada en la tabla de Clima y aplica ese resultado. Si esta tirada obtiene un resultado de "Clima Perfecto", el balón se escorará (3d8) antes de caer al suelo.
- 9** **Anticipación:** El entrenador del equipo receptor puede mover 1d3+3 jugadores Desmarcados de su equipo una casilla en cualquier dirección. *(Incluso pueden entrar en campo contrario.)*
- 10** **¡Penetración!** 1d3+3 jugadores Desmarcados del equipo lanzador se pueden activar de inmediato para realizar una acción de Movimiento. Uno de ellos puede realizar una acción de Blitz y otro una acción de Pase o Lanzar Compañero. Si un jugador se Cae o es Derribado, no se pueden activar más jugadores y el evento termina inmediatamente.  
*(nota: No se pueden usar las Habilidades: Profesional, Esquivar y Pies Firmes.)*
- 11** **Árbitro Buscabroncas:** Cada entrenador tira 1d6 y suma su Factor de Hinchas al resultado. El entrenador que obtenga un resultado total más bajo elige aleatoriamente a un jugador de su equipo que esté en el campo. En caso de empate en la tirada + el Factor de Hinchas, ambos entrenadores eligen un jugador aleatorio de su equipo. Se tira 1d6 por cada jugador elegido. Con un 2+, el jugador es colocado Aturdido (*tumbado boca abajo*). Con un 1, en cambio, el jugador es Expulsado inmediatamente. *(no se puede protestar al árbitro)*
- 12** **Invasión de Campo:** Cada entrenador tira 1d6 y suma su Factor de Hinchas al resultado. El entrenador que obtenga un resultado total más bajo elige aleatoriamente 1d3 jugadores de su equipo que estén en el campo. En caso de empate en la tirada + el Factor de Hinchas, se tira 1d3 y ambos entrenadores eligen ese número de jugadores de su equipo que estén en el campo. Todos los jugadores elegidos son colocados Aturdidos (*tumbados boca abajo*).



## TABLA DE PLEGARIAS A NUFFLE

- 1**     **Trampilla Traicionera:** Hasta el final de esta parte del partido, cada vez que algún jugador entre en una casilla de trampilla por cualquier motivo, tira 1d6. Si sacas un 1 la trampilla se abre y el jugador es retirado del juego. Resuélvelo como si hubiera sido empujado fuera del campo. Si estaba en posesión del balón, éste rebota desde la casilla de la trampilla.
- 2**     **Amigo del Árbitro:** Hasta el final de esta Entrada, puedes tratar una tirada de 5 en la tabla de Protestar al árbitro como un resultado de 6.
- 3**     **Puñal:** Elige un jugador aleatorio de tu equipo que esté disponible para jugar en esta Entrada y no tenga el rasgo Solitario (X+). Hasta el final de esta Entrada, este jugador obtiene el rasgo de Apuñalar.
- 4**     **Músculos de Hierro:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta Entrada y no tenga el rasgo Solitario (X+). Hasta el final del partido, este jugador aumenta en 1 su atributo AR, hasta un máximo de 11+.
- 5**     **Nudilleras:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta Entrada y no tenga el rasgo Solitario (X+). Hasta el final de esta Entrada, dicho jugador obtiene la habilidad Golpe Mortífero (+1).
- 6**     **Malas Costumbres:** Elige aleatoriamente 1d3 jugadores rivales que estén disponibles para jugar en esta Entrada y no tengan el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final de esta Entrada, dichos jugadores obtienen el rasgo Solitario (2+).
- 7**     **Tacos Engrasados:** Elige un jugador rival aleatoriamente que esté disponible para jugar en esta Entrada. Hasta el final de la Entrada, su atributo de MV se reduce en 1.
- 8**     **Estatua Bendita de Nuffle:** Elige un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta Entrada y que no tenga el rasgo de Solitario (X+). Hasta el final del partido, dicho jugador obtiene la habilidad Profesional.
- 9**     **Topos Bajo el Campo:** Hasta el final de esta parte del partido, aplica un modificador de -1 a los intentos de A por Ellos (o de -2 si ambos entrenadores obtienen este resultado).
- 10**    **Pase Perfecto:** Hasta el final del partido, cualquier jugador de tu equipo que logre un Pase completo gana 2 XP en lugar de 1.
- 11**    **Apoyo del Público:** Hasta el final de esta Entrada, si un jugador de tu equipo deja Lesionado a un rival al empujarlo fuera del campo, tu jugador gana 2 XP igual que si lo hubiera dejado Lesionado con una acción de Placaje.
- 12**    **Violencia Necesaria:** Hasta el final de esta Entrada, cualquier jugador de tu equipo que obtenga XP por dejar Lesionado a un rival gana 1 XP extra.
- 13**    **Con Faltas y a lo Loco:** Hasta el final de esta Entrada, si un jugador de tu equipo deja Lesionado a un rival mediante una acción de falta, tu jugador gana 2 XP igual que si lo hubiera dejado Lesionado mediante una acción de Placaje.
- 14**    **Pedrada:** Hasta el final de esta Entrada, si un jugador rival está Aguantando el Balón, al final del turno de su equipo puedes tirar 1d6. Con un 5+, el jugador es Derribado inmediatamente.
- 15**    **Escrutinio Arbitral:** Hasta el final de esta parte del partido, cualquier jugador rival que cometa una acción de Falta será visto automáticamente por el árbitro, aunque no saque un doble natural en la tirada de Armadura.
- 16**    **Entrenamiento Intensivo:** Elige aleatoriamente un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta Entrada y no tenga el rasgo Solitario (X+). Hasta el final del partido, dicho jugador obtiene una Habilidad Primaria a tu elección.



## ACCIÓN DE PASE

### 1 Medir distancia y declarar casilla objetivo

### 2 Chequeo de Pase (Agilidad)

- \* Pase Rápido. +0
- \* Pase Corto. -1
- \* Pase Largo. -2
- \* Bomba Larga. -3
- \* Por cada zona de defensa enemiga. -1

### 3 Resultado de la Tirada

- \* Pase Preciso
- \* Pase Fallido - Dispersión 3d8, desde la casilla objetivo.
- \* Pase muy Impreciso - 1 después de modificar. Escora (1d8+1d6) desde el lanzador.
- \* Balón Perdido (Fumble) - 1 Natural, rebote (1d8) desde el lanzador.

### 4 Interferir el Pase: Salvo si la tirada es un Balón Perdido (Fumble), se determina la casilla objetivo donde aterrizará el balón (desvíos y dispersión incluidos), se coloca la regla y cualquier jugador en pie y que no haya perdido su zona de defensa puede interferir el pase.

- \* Pase Preciso. -3 para Interferir
- \* Pase Fallido. -2 para Interferir
- \* Pase muy Impreciso. -1 para Interferir

### 5 Atrapar el Pase o Intercepción

- \* Pase Preciso. +0 Atrapar
- \* Pase Fallido o muy Impreciso. -1 Atrapar
- \* Para convertir la Interferencia en Intercepción. -1 Atrapar
- \* Balón Rebotado, Desviado o Escorado. -1 Atrapar
- \* Balón devuelto por el Público. -1 Atrapar
- \* Por cada zona de defensa enemiga. -1 Atrapar

## LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO

\* Cuenta como acción de Pase del turno. Se puede lanzar jugadores tumbados.

### 1 Medir distancia y declarar casilla objetivo

### 2 Chequeo de Pase (Agilidad)

- \* Pase Rápido. +0
- \* Pase Corto. -1
- \* Por cada zona de defensa enemiga. -1

### 3 Resultado de la Tirada

- \* Pase Preciso - Dispersión 3d8, desde la casilla objetivo.
- \* Pase Fallido - Dispersión 3d8, desde la casilla objetivo.
- \* Pase muy Impreciso - 1 después de modificar. Escora (1d8+1d6) desde el lanzador.
- \* Balón Perdido (Fumble) - 1 Natural, rebote (1d8) desde el lanzador.

### 4 Aterrizar

- \* Pase Preciso. +0 Aterrizar
- \* Pase Fallido. -1 Aterrizar
- \* Pase muy Impreciso. -2 Aterrizar
- \* Balón Perdido (Fumble). -1 Aterrizar
- \* Por cada zona de defensa enemiga. -1 Aterrizar

Si aterriza en casilla ocupada, se derriba al jugador objetivo y se hace tirada de Armadura, si estaba tumbado también se hace tirada de Armadura. Repetir el proceso hasta aterrizar en casilla vacía, el jugador lanzado falla el aterrizaje, cayendo al suelo.



## SI CAUSA UN CAMBIO DE TURNO

Un jugador del equipo activo se **Cae** durante su activación.

Un jugador del equipo activo es **Derribado** durante el turno de su equipo.

Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión resulta **Tumbado** .

Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión se ve obligado a **Mover Fuera del Campo** por cualquier motivo.

Un jugador del equipo activo intenta **Recoger el Balón** del suelo y falla, aunque el balón rebote y finalmente sea atrapado por un jugador de su equipo.

Un jugador del equipo activo obtiene un resultado de **Balón Perdido (Fumble)** al realizar una acción de pase, aunque el balón rebote y finalmente sea atrapado por un jugador de su equipo.

Ningún jugador del equipo activo atrapa el balón tras una acción de **Pase** o un acción de **Entrega en Mano** y el balón acaba en el suelo o en posesión de un jugador rival.

Una acción de Pase es Interferida o Interceptada y el balón acaba en el suelo en posesión de un jugador rival.

Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión es **Lanzado por un Compañero**:

- \* No logra aterrizar de pie.
- \* Aterrizo entre el público.
- \* Es devorado por un Troll.

Un jugador del equipo activo es **Expulsado** por el árbitro, a menos que haya tenido éxito el **Soborno**.

Un jugador **Lanza una Bomba** y resulta Derribado por su propia Bomba.

Un jugador es impactado por su propia **Motosierra**.

Un Forjador de Llamas Enano del Caos se impacta a sí mismo con **Escupir Fuego**.

Se anota un **Touchdown**.

## NO CAUSA UN CAMBIO DE TURNO

Un Troll es **Derribado** al usar su propio **Vómito**.

Un jugador del equipo activo se coloca **Tumbado** al ser impactado por una **Bomba**.

“Los casos anteriores **SI** causan un cambio de turno si el jugador es el portador del Balón”



## INCENTIVOS GENERALES

**0-4 Animadoras Temporales** **Todos los Equipos 20k**

Cuentan como Animadoras del equipo hasta el final del partido.

**0-3 Ayudantes a Tiempo Parcial** **Todos los Equipos 20k**

Cuentan como Ayudantes de Entrenador del equipo hasta el final del partido.

**0-1 Cambiaclimas** **Todos los Equipos 30k**

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

**0-1 Mascota del Equipo** **Todos los Equipos 30k**

El equipo gana una Reroll de equipo, pero para poder usarla debe tirar 1d6:  
 \* Con un 1-4, el Reroll no funciona durante esta mitad del partido, podrás volver a usarla en la siguiente mitad. Puedes usar una Reroll normal de equipo para repetir la tirada inicial.  
 \* Con un 5+, el Reroll funciona normalmente.

**0-2 Barriles de Bloodweiser** **Todos los Equipos 50k**

Por cada Barril de Bloodweiser que adquieras, puedes sumar 1 a todas las tiradas de dado que hagas durante este partido para determinar si tus jugadores Inconscientes se recuperan. Los Barriles de Bloodweiser benefician a todos los jugadores del equipo, incluyendo sustitutos, Jugadores Estrella y mercenarios.

**0-1 Árbitro poco Imparcial** **Todos los Equipos 120k**  
**Soborno y Corrupción 80k**

Si algún jugador del equipo rival comete una Falta, pero no saca dobles en la tirada de Armadura ni en la de Heridas, tira 1d6:  
 \* Con un 5+, el Árbitro poco Imparcial logra ver la Falta de todos modos y el jugador es Expulsado, igual que si hubiera sacado un doble (puede usar Soborno o Protestar al Árbitro de manera normal).  
 \* Con un 1-4, el jugador logra evitar la atención del Árbitro.  
 Además, al tirar en la tabla de Protestar al Árbitro puedes aplicar un modificador +1 a la tirada.

**0-8 Entrenamientos Adicionales** **Todos los Equipos 100k**

Cada Entrenamiento Adicional otorga al equipo una Reroll adicional para cada parte de este partido.



## INCENTIVOS GENERALES

### 0-2 Apotecarios Errantes

**Cualquier Equipo que pueda  
Contratar un Apotecario 100k**

Cuentan como un Apotecario normal, excepto que, a diferencia de un Apotecario normal, pueden intentar curar a los jugadores sustitutos o mercenarios que incluya el equipo, aunque no a los Jugadores Estrella.

### 0-1 Ayudante de la Morgue

**Selectiva de Sylvania 100k**

Un Ayudante de la Morgue se puede utilizar una vez por partido para repetir una tirada de Regeneración fallida de algún jugador del equipo, incluyendo sustitutos pero no mercenarios ni Jugadores Estrella.

### 0-1 Médico de la Peste

**Elegidos de Nurgle 100k**

Un Médico de la Peste se puede utilizar una vez por partido para repetir una tirada de Regeneración fallida de algún jugador del equipo. Como alternativa, una vez por partido se puede usar al Médico de la Peste del mismo modo que un Apotecario cuando algún jugador del equipo quede Incosciente. Un Médico de la Peste puede ayudar a todos los jugadores del equipo, incluyendo sustitutos, pero no Mercenarios ni Jugadores Estrella.

### 0-3 Sobornos

**Todos los Equipos 100k  
Soborno y Corrupción 50k**

Se puede usar un único Soborno cuando un jugador es Expulsado por cometer una Falta o por tener el rasgo de Arma Secreta. Para utilizar el Soborno, tira 1d6:

- \* Con un resultado de 2-6, funciona y el jugador no es Expulsado (no hay cambio de turno).
- \* Con un resultado de 1, el Soborno se malgasta y la decisión del árbitro se mantiene.

Cada Soborno puede ser utilizado una sola vez durante el partido.

Se puede hacer un único Soborno tras hacer un intento de Protestar al Árbitro, salvo que la tirada de Protestar al Árbitro haya sido un 1 y el entrenador haya resultado expulsado.

### 0-1 Novatos Embravecidos

**Líneas Prescindibles 100k**

Antes del partido y sin importar cuántos jugadores haya disponibles en la plantilla, y además de cualquier sustituto que se reciba gratuitamente, el equipo gana 2d3+1 sustitutos adicionales. Estos jugadores pueden hacer que el número de jugadores aumente por encima de 16. En todos los demás aspectos son sustitutos normales y a menos que sean fichados de forma permanente, serán despedidos al acabar el partido.



## INCENTIVOS GENERALES

### 0-1 Mago Deportivo de Alquiler

**Todos los Equipos 150k**

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

#### \*Bola de Fuego

Puedes lanzar este hechizo al final del turno de cualquier jugador. Elige una casilla del campo y tira 1d6 por cada jugador en pie (de cualquier equipo) que ocupe la casilla objetivo o cualquier casilla adyacente:

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

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

#### \*¡Zap!

Puedes lanzar este hechizo o bien al inicio de cualquiera de los turnos del equipo rival, antes de que ningún jugador sea activado, o bien inmediatamente después de que termine un turno del equipo rival. Elige un jugador del equipo rival y tira 1d6:

- Si el resultado es igual o superior al atributo de Fuerza del jugador, o es un 6 natural, el jugador se convierte en rana durante el resto de esa entrada.

- Si la tirada es inferior al atributo de Fuerza del jugador, el hechizo no surte efecto.

Si el portador del balón es transformado en rana, el balón se le cae y rebota (no causa cambio de turno). Si hay que hacer alguna tirada de Lesiones contra la rana, no hagas la tirada, obtiene inmediatamente un resultado de Magullado, se perderá el resto del partido y no puede usarse Apotecario para remendarla. Al final del partido, el jugador recobra su forma normal sin efectos negativos.

La rana tiene el siguiente perfil:

	<b>MO</b>	<b>FU</b>	<b>AG</b>	<b>PS</b>	<b>AR</b>
<b>Rana</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2+</b>	<b>-</b>	<b>5+</b>

Canijo, Escurridizo, Esquivar, Saltar,  
Piernas muy Largas, Sin Manos

### 0-1 Chef Maestro halfling

**Todos los Equipos 300k**  
**Equipos Halflings 100k**

Tanto al empezar la primera parte como al empezar la segunda parte, tras resolver la patada inicial, tira 3d6. Por cada dado que saque un 4+, tu equipo gana una Reroll de equipo para esa parte. Además, el equipo rival por cada resultado obtenido de 4+ pierde una de sus Rerolls de equipo para esa parte.





## HABILIDADES GENERALES

**AGALLAS:** Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (o Blitz), si el jugador rival elegido como blanco tiene FU superior al de este jugador (antes de contar los apoyos ofensivos y defensivos, pero después de aplicar los demás modificadores) tira 1d6 y suma el resultado al atributo de FU de este jugador. Si el total es mayor que el atributo de FU del rival, mientras dure la acción de Placaje este jugador aumentará su propio atributo de FU hasta igualarlo al del jugador rival.

Si este jugador tiene alguna habilidad que le permita realizar más de una acción de Placaje, como por ejemplo Furia, deberá hacer una nueva tirada de Agallas antes de llevar a cabo cada acción de Placaje.

**FORCEJEAR:** Este jugador puede utilizar Forcejear siempre que se vea afectado por un resultado de "Ambos jugadores derribados", ya sea cuando él realice una acción de Placaje o cuando él sea blanco de una acción de Placaje de otro jugador. En lugar de aplicarse el resultado de "Ambos jugadores derribados", los dos jugadores son colocados Tumbados boca arriba, con independencia de las otras habilidades que tenga cualquiera de ellos.

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

Si este jugador estaba realizando una acción de Blitz, el segundo placaje le costará una casilla de su Movimiento. Si no le queda Movimiento deberá hacer un A por Ellos para poder pagar la casilla de Movimiento necesaria. En caso de no poder hacer más A por Ellos, no podrá realizar el segundo placaje.

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

**JUGAR SUCIO (+1):** Cuando este jugador comete una acción de Falta, puedes modificar o bien la tirada de Armadura o bien la tirada de Heridas que se haga contra la víctima, en una cantidad igual al número indicado entre paréntesis. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

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

**PATADA:** Si este jugador es designado como pateador durante una Patada Inicial, puedes elegir reducir a la mitad el resultado del d6 que determina cuántas casillas se desvía el balón, redondeando las fracciones hacia abajo.



## HABILIDADES GENERALES

**PERSEGUIR:** Este jugador puede utilizar Perseguir cuando un jugador adversario al que esté Marcando se mueva voluntariamente saliendo de una casilla de la zona de defensa de este jugador. En tal caso, tira 1d6, suma al resultado el atributo de Movimiento de este jugador y réstale el atributo de Movimiento del jugador rival.

Si el resultado final de la tirada es de 6 o más, o es un “6” natural, este jugador podrá moverse de inmediato a la casilla que ha dejado desocupada el jugador adversario (este jugador no debe hacer ninguna tirada para esquivar al hacer este movimiento especial).

En cambio, si el resultado final de la tirada es de 5 o menos, o si es un “1” natural, esta habilidad no tiene ningún efecto.

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

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

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

**PLACAR:** Cuando se aplique un resultado de Ambos jugadores Derribados durante una acción de Placaje, este jugador puede elegir ignorarlo y no ser Derribado.

**PROFESIONAL:** Durante su activación, este jugador puede intentar repetir la tirada de un dado. Ese dado puede haberse tirado por sí mismo o como parte de una tirada formada por varios dados o por una reserva de dados, pero no puede ser un dado que forma parte de una tirada de Armadura, de Heridas o de Lesiones. Al intentar usar esta habilidad, tira antes 1d6:

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

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

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

**ZAFARSE:** Si este jugador es empujado debido al resultado de un dado de placaje, puedes impedir que el jugador que le ha empujado haga el movimiento de impulso.

Aún así. El jugador rival podrá seguir moviéndose si esta realizando una acción de Blitz, siempre que le quede movimiento para ello o pueda hacer A por Ellos.

Zafarse no se puede utilizar cuando este jugador es empujado en cadena, ni contra un jugador con el rasgo Bola con Cadena, o contra un jugador con la habilidad Imparable que haya realizado una acción de Blitz.

		Jugador Oponente						
		MO	3	4	5	6	7	8
Jugador con Perseguir	3	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	4	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	5	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
	6	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
	7	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
	8	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	9	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

## HABILIDADES DE AGILIDAD

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

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

**EN PIE DE UN SALTO:** Cuando este jugador está Tumbado boca arriba puede levantarse “gratis” (es decir, sin gastar los tres puntops de Movimiento que le costaría normalmente). Además, si este jugador está Tumbado boca arriba al ser activado, puede intentar ponerse En pie de un Salto y a continuación realizar una acción de Placaje. Debe hacer un chequeo de Agilidad con un modificador +1, Si el chequeo es exitoso, el jugador puede levantarse gratuitamente y realizar de inmediato la acción de Placaje. En cambio, si se falla el chequeo el jugador no puede levantarse y su activación finaliza.

Esta habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo o ha perdido su zona de defensa.

**ESPRINTAR:** Cuando este jugador realiza cualquier acción que incluya moverse, puede intentar hacer A por Ellos hasta tres veces, en lugar de las dos habituales.

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

Además, este jugador puede elegir usar su habilidad Esquivar cuando sea el blanco de una acción de Placaje y se obtenga un resultado de Desequilibrio contra él.

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



## HABILIDADES DE AGILIDAD

**PIES FIRMES:** Una vez por turno de equipo, durante la activación de este jugador, este jugador puede repetir la tirada del d6 al intentar A por Ellos.

**PLACAJE HEROICO:** Cuando un jugador rival supere el chequeo de Agilidad para esquivar, Saltar o Brincar al abandonar una casilla en la que esté Marcado por este jugador, puedes declarar que este jugador usa su habilidad Placaje Heroico. En tal caso, el jugador rival deberá restar de inmediato 2 al resultado del chequeo de Agilidad que acaba de hacer. A continuación, el jugador que ha utilizado Placaje Heroico se colocará Tumbado boca arriba en la casilla que ha dejado vacante el rival. Si el jugador rival está siendo Marcado a la vez por varios jugadores con esta habilidad, sólo uno de ellos puede utilizarla.

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

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

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

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

**SALTAR:** Durante su movimiento, en lugar de brincar por encima de una única casilla ocupada por un jugador Tumbado boca arriba o Aturdido, un jugador con esta habilidad puede intentar Saltar por encima de cualquier casilla adyacente a él incluyendo una casilla desocupada u ocupada por un jugador en pie.

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

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

Zonas Enemigas	BRINCAR						
	0	1	2	3	4	5	6
AG 2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
AG 3+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
AG 4+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
AG 5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+

Zonas Enemigas	BRINCAR O SALTAR (con Hab. Saltar)						
	0	1	2	3	4	5	6
AG 2+	2+	3+	3+	4+	5+	6+	6+
AG 3+	3+	4+	4+	5+	6+	6+	6+
AG 4+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+
AG 5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+



## HABILIDADES DE FUERZA

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

**APARTAR:** Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (o Blitz), puede utilizar la habilidad Apartar para impedir que el blanco del placaje utilice a su vez la habilidad Echarse a un Lado. Además. Cuando este jugador realice una acción de Placaje (que no sea Blitz), si el blanco resulta empujado puedes elegir cualquier casilla desocupada adyacente al blanco y empujarlo allí. Si no hay casillas desocupadas adyacentes al blanco, esta habilidad no puede utilizarse. Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Furia.

**BRAZO FUERTE:** Este Jugador puede aplicar un modificador de +1 a cualquier chequeo de Pase que efectúe al realizar una acción de Lanzar Compañero. Un jugador que no tenga el rasgo Lanzar Compañero no puede tener esta habilidad.

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

**CRUJIR:** Cuando un jugador rival sea Derribado por este jugador debido a una acción de Placaje (o Blitz), este jugador puede cometer de inmediato una acción de Falta gratuita contra el jugador al que acaba de derribar. Para poder utilizar esta habilidad, este jugador debe estar en pie tras elegir y aplicar el resultado de los dados de placaje, y además debe ocupar una casilla adyacente al jugador rival derribado. Tras utilizar esta habilidad, este jugador se coloca Tumbado boca arriba y su activación finaliza inmediatamente.

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



## HABILIDADES DE FUERZA

**GOLPE MORTÍFERO (+X):** Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (o Blitz) que tiene como resultado que un jugador rival sea Derribado, puedes modificar o bien la tirada de Armadura o bien la tirada de Heridas en una cantidad igual al número indicado entre paréntesis. Este modificador puede aplicarse tras hacer la tirada en cuestión.

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

**IMPAREBLE:** Cuando este jugador realiza un Placaje como parte de una acción de Blitz (pero no de Placaje), puedes elegir tratar un resultado de Ambos jugadores Derribados como un resultado de Empujón.

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

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

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

**LUCHADOR:** Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (que no sea Blitz), puede repetir un único resultado de Ambos jugadores Derribados.

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

**PLACAJE MÚLTIPLE:** Cuando este jugador realiza una acción de Placaje (que no sea Blitz), puede elegir efectuar dos acciones de Placaje, cada una de ellas tomando como blanco a un jugador rival distinto al que esté Marcando. No obstante, al hacer esto el atributo de FU de este jugador se reduce en 2 durante el resto de esa activación.

Ambas acciones de Placaje se efectúan de manera simultánea, lo que quiere decir que se resuelven por completo incluso aunque una de ellas (o las dos) provoque un cambio de turno. A fin de evitar confusiones, las tiradas para cada acción de Placaje deberían mantenerse separadas. Este jugador no puede hacer movimientos de impulso al utilizar esta habilidad.

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



## HABILIDADES DE PASE

**ATENTO AL BALÓN:** Este jugador puede moverse hasta 3 casillas (sin importar atributo de MO), siguiendo todas las reglas normales de Movimiento, cuando el entrenador rival declare que uno de sus jugadores va a realizar una acción de Pase. Este Movimiento se lleva a cabo tras medir la distancia de pase y declarar la casilla objetivo, pero antes de que el jugador activo haga el chequeo de Pase. Este Movimiento interrumpe la activación del jugador rival que está realizando el Pase. Atento al balón puede utilizarse cuando un jugador rival vaya a utilizar la habilidad Pase Precipitado, pero en tal caso, si este jugador se Cae al moverse se produce un cambio de turno.

Además, durante cada secuencia de inicio de una Entrada, tras el Paso 2 pero antes del Paso 3 (antes de tirar Tabla de Patada Inicial), un jugador del equipo receptor que tenga esta habilidad y que a la vez se encuentre Desmarcado puede moverse hasta 3 casillas (sin importar atributo de MO). Esta habilidad no puede utilizarse si se produce un Touchback debido al desvío de la Patada Inicial, y no permite a este jugador cruzar a la mitad del terreno de juego del equipo rival.

**CAÑONERO:** Cuando este jugador realiza una acción de Pase largo o una Bomba larga, puedes aplicar un modificador adicional de +1 al chequeo de Pase.

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

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

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

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



## HABILIDADES DE PASE

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

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

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

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

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

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



## MUTACIONES

**APARIENCIA ASQUEROSA\*** : Cuando un jugador rival declare una acción de Placaje (o Blitz) que tenga como blanco a este jugador, o bien cuando declare cualquier acción especial que tenga como blanco a este jugador, su entrenador deberá antes tirar 1d6, incluso si el jugador con Apariencia Asquerosa ha perdido su Zona de Defensa. Si el resultado de esta tirada es un 1, el jugador rival no podrá realizar la acción declarada y perderá la acción.

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

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

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

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

**CUERNOS:** Cuando este jugador realice una acción de Blitz, puedes aplicar un modificador de +1 a su atributo de FU. Este modificador se aplica antes de contabilizar los apoyos, antes de aplicar otros modificadores de Fuerza y antes de usar otras habilidades o rasgos.

**DOS CABEZAS:** Este jugador puede aplicar un +1 a los chequeos de Agilidad para intentar esquivar.



## HABILIDADES GENERALES

**GARRAS:** Cuando hagas una tirada de Armadura contra un jugador rival debido a una acción de Placaje (o Blitz) y el resultado de la tirada de Armadura sea de 8 o más antes de aplicar modificadores, la tirada pasará la armadura del jugador rival, sea cual sea su atributo de Armadura.

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

**PIEL FÉRREA:** Los jugadores rivales no pueden modificar ninguna tirada de Armadura realizada contra este jugador. Además, la habilidad Garras no puede utilizarse al realizar una tirada de Armadura contra este jugador. Esta habilidad aún puede usarse si el jugador está Tumbado, Aturdido o ha perdido su Zona de Defensa.

**PIERNAS MUY LARGAS:** Este jugador puede reducir en 1, hasta un mínimo de -1, cualquier modificador negativo que se aplique a su chequeo de Agilidad cuando intente Brincar sobre un jugador Tumbado o Aturdido (o cuando intente Saltar sobre una casilla desocupada u ocupada por un jugador en pie, en caso de que este jugador tenga además la habilidad Saltar). Además, este jugador puede aplicar un modificador de +2 a cualquier intento de interferir un pase. Finalmente, este jugador ignora la habilidad Partenubes.

**PRESENCIA PERTURBADORA:** Cuando un jugador rival realice una acción de Pase, una acción de Lanzar compañero, una acción especial de Lanzar Bomba, o intente interferir un pase o atrapar el balón, deberá aplicar un modificador de -1 a la tirada por cada jugador de tu equipo que tenga esta habilidad y se encuentre a 3 casillas o menos de él, incluso si el jugador con Presencia Perturbadora está Tumbado, Aturdido o ha perdido su Zona de Defensa por cualquier motivo.

**TENTÁCULOS:** Este jugador puede utilizar sus Tentáculos cuando un jugador rival al que está marcando trate de abandonar voluntariamente una casilla de su Zona de Defensa. En tal caso, tira 1d6, sumando el resultado el atributo de FU de este jugador y restando el atributo de FU del jugador rival. Si el resultado final de la tirada es de 6 o más, o si es un "6" natural, el jugador rival ha sido agarrado firmemente por los tentáculos y su acción finaliza. En cambio, si el resultado es de 5 o menos, o si es un "1" natural, esta habilidad no tiene ningún efecto.

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

**Esta tirada se efectúa antes de las pertinentes tiradas de Esquivar, Saltar o Brincar.**

		Jugador Oponente						
		FU	1	2	3	4	5	6
Jugador con Tentáculos	1	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	2	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	3	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
	4	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
	5	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
	6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

## RASGOS

**ANIMAL FEROS\*** : Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado o ha perdido su Zona de Defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1d6, aplicando un modificador de +2 a la tirada si has declarado que este jugador realizará una acción de Placaje o Blitz (o acción especial otorgada por una habilidad o un rasgo que pueda llevarse a cabo en lugar de un Placaje):

\* Con un resultado de 1-3, este jugador ataca a sus propios compañeros de equipo.

— Un compañero de equipo de tu elección, que esté en pie y adyacente a este jugador es inmediatamente Derribado por este jugador. Esto no causa un cambio de turno a menos que el jugador Derribado sea el portador del balón. Tras hacer una tirada de Armadura (y una posterior tirada de Heridas, si procede) contra el jugador Derribado, este jugador puede seguir adelante con su activación y completar la acción que has declarado para él, si ello es posible. Ten en cuenta, que si este jugador tiene alguna habilidad aplicable a la acción, el entrenador del equipo rival puede utilizarla al hacer la tirada de Armadura (o la posterior tirada de Heridas, si procede) contra el jugador Derribado.

— Si este jugador no tiene a ningún compañero de equipo en pie y adyacente, su activación finaliza de inmediato, y además pierde su Zona de Defensa hasta que vuelva a ser activado.

\* Con un resultado de 4+, este jugador sigue adelante con su activación de manera normal hasta completar la acción que se había declarado.

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

**ANIMOSIDAD (X):** Cuando este jugador intente realizar una acción de Entregar en Mano a un compañero de equipo del tipo indicado por su Animosidad, o una acción de Pase y la casilla objetivo esté ocupada por un compañero de equipo del tipo indicado por su Animosidad, tira 1d6. Con un resultado de 1, el jugador no realiza la acción y su activación finaliza de inmediato. La Animosidad no se aplica si el compañero es un Mercenario o Jugador Estrella.

La tirada de Animosidad se efectúa justo antes de realizar la acción, no al inicio de su activación.

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

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

\* Si la armadura del jugador impactado se pasa, se le coloca Tumbado y se hace una tirada de Heridas contra él. Esta tirada de Heridas no puede ser modificada de ninguna forma.

\* Si la armadura del jugador no se pasa, este rasgo no tiene efecto.

\* Si Apuñalar se usa como parte de una acción de Blitz, el jugador no puede seguir moviéndose tras usarla.

**ARMA SECRETA:** Cuando se termine una Entrada en la que este jugador haya tomado parte, incluso si no está sobre el terreno de juego al final de dicha entrada, este jugador será Expulsado como si hubiera cometido una acción de Falta.

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



## RASGOS

**COLARSE** : Durante cada secuencia de inicio de una Entrada, al final del Paso 2 pero antes del Paso 3 (justo antes de hacer la Tirada de Patada Inicial), puedes retirar de la zona de Reservas de tu banquillo a 1d3 jugadores con este Rasgo y colocarlos en el terreno de juego, lo cual te permitirá tener más de los 11 jugadores habituales. Estos jugadores adicionales no pueden ser colocados en la línea de Placajes iniciales ni en una zona lateral.

Cuando uses Colarse, puedes poner en el campo tantos jugadores con el rasgo Colarse, como jugadores con este mismo rasgo haya en el campo. Si tienes 2 jugadores en el campo con colarse y obtienes 3 jugadores extra, tan sólo podrás colocar 2 jugadores en el campo.

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

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

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

**ECHAR RAICES\*** : Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado o ha perdido su Zona de Defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1d6:

\* Con un resultado de 1, este jugador "Echa Raíces":

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

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

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

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

**ESCURRIDIZO\*** : Cuando este jugador hace un chequeo de Agilidad para esquivar, ignora todos los modificadores de -1 por estar siendo Marcado en la casilla a la que se ha movido, a menos que también tenga el rasgo Bombardero, Motosierra o Planear. Sin embargo cuando un jugador rival intente interferir una acción de Pase realizada por este jugador, ese rival puede aplicar un modificador de +1 a su chequeo de Agilidad. Por último, los jugadores con ese rasgo son más propensos a lesionarse. Para reflejar esto, cuando se haga una tirada de Heridas contra este jugador, tira 2d6 y consulta la tabla de Heridas para Escurridizos.



## RASGOS

**ESTÚPIDO\*** : Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su Zona de Defensa, tira 1d6 inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla.

\* Con un resultado de 1, este jugador olvida lo que estaba haciendo y su activación finaliza inmediatamente. Además, pierde su Zona de Defensa hasta que vuelva a ser activado.

\* Con un resultado de 2+, este jugador continúa con su activación de manera normal y completa la acción que ha declarado.

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

**HUMANOIDE BALA\*** : Si este jugador tiene un atributo de FU de 3 o menos, puede ser lanzado por un compañero de equipo con la habilidad Lanzar Compañero.

**INFECTADO:** Una vez por partido, si un jugador rival con un atributo de FU 4 o menos que no tenga los rasgos Descomposición, Ecurridizo ni Regeneración sufre un resultado de 15-16 en la tabla de Lesiones debido a una acción de Placaje o Falta realizada por un jugador de tu equipo que tenga Infectado, y si dicho rival no es salvado por un apotecario, puedes elegir usar este Rasgo.

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

**IRA DESCONTROLADA\*** : Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado o ha perdido su Zona de Defensa, inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, tira 1d6, aplicando un modificador de +2 a la tirada si has declarado que este jugador realizará una acción de Placaje o Blitz (o acción especial otorgada por una habilidad o un rasgo que pueda llevarse a cabo en lugar de una acción de Placaje).

\* Con un resultado de 1-3, este jugador ruje incoherencias y su activación finaliza de inmediato.

\* Con un resultado de 4+, este jugador sigue adelante con su activación de manera normal y completa la acción declarada.

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

**LANZAR COMPAÑERO** : Si este jugador tiene un atributo de FU de 5 o más, puede realizar una acción de Lanzar Compañero, lo que le permitirá lanzar a un compañero de equipo que tenga el rasgo Humanoide Bala.

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

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

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



## RASGOS

**PLANEAR** : Si este jugador es lanzado por un compañero de equipo, no se escora de la manera normal antes de aterrizar. En lugar de eso, coloca la plantilla de devolución sobre el jugador, encarada hacia cualquier zona de anotación o cualquier línea de banda, según prefieras. A continuación mueve al jugador 1d3 casillas en una dirección determinada tirando 1d6 y consultando la plantilla de devolución.

**POGO SALTARÍN**: Durante su movimiento, en lugar de brincar sobre una única casilla ocupada por un jugador Tumbado o Aturdido, este jugador podrá elegir Saltar sobre cualquier casilla de su elección que esté adyacente a él, incluyendo casillas desocupadas u ocupadas por jugadores en pie. Además, cuando este jugador haga un chequeo de Agilidad para brincar sobre un jugador Tumbado o Aturdido, o para Saltar sobre una casilla desocupada u ocupada por un jugador en pie, puede ignorar todos los modificadores negativos que se aplicarían normalmente por estar siendo Marcado en la casilla desde la que ha saltado o brincado, y/o por estar siendo Marcado en la casilla a la que ha saltado o brincado. Un jugador con esta habilidad no puede tener también la habilidad Saltar.

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

Para realizar esta acción especial, tira 1d6:

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

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

**REALMENTE ESTÚPIDO\*** : Cuando este jugador sea activado, incluso si está Tumbado boca arriba o ha perdido su Zona de Defensa, tira 1d6 inmediatamente después de declarar su acción pero antes de realizarla, aplicando un modificador de +2 a la tirada si este jugador se encuentra adyacente a uno o más compañeros de equipo que estén en pie y no tengan este rasgo:

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

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

**REGENERACIÓN\*** : Tras hacer una tirada de Lesiones contra este jugador, tira 1d6. Con un resultado de 4+, la tirada de Lesiones se descarta sin efecto y el jugador es colocado en la zona de Reservas en lugar de en la zona de Lesionados de su banquillo. En cambio, de 1 a 3 el resultado de la tirada de Lesiones se aplica de manera normal.



## RASGOS

**SIEMPRE HAMBRIENTO\*** : Si este jugador quiere realizar una acción de Lanzar Compañero, tira 1d6 tras haber terminado de moverlo, pero antes de que lance a su compañero. Con un resultado de 2+, sigue adelante con el lanzamiento de manera normal. Con un resultado de 1, en cambio, este jugador intentará comerse a su compañero. En este caso, tira de nuevo 1d6:

\* Con un resultado de 1, el compañero de equipo es devorado y es inmediatamente eliminado de la Hoja de Plantilla. Ningún apotecario podrá salvarlo y tampoco podrá utilizarse el rasgo Regeneración para ello. Si el compalero de equipo era el portador del balón, el balón rebotará desde la casilla que ocupa este jugador.

\* Con un resultado de 2+, el compañero de equipo logra liberarse y la acción de Lanzar Compañero se trata automáticamente como un resultado de Pifia (Balón Perdido).

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

**SOLITARIO (X+)\*** : Si este jugador quiere usar una Reroll, tira 1d6. Si el resultado es igual o mayor que el número que aparece entre paréntesis junto al nombre de este rasgo, este jugador puede usar la Reroll de manera normal. En caso contrario, el resultado original de la tirada que se quería repetir se mantiene, sin poder repetirse, pero la Reroll se gasta igualmente como si se hubiese utilizado.

**¡TRONCO VA!** : Si este jugador tiene un atributo de Movimiento de 2 o menos, aplica un modificador de +1 a la tirada para intentar levantarse por cada compañero de equipo Desmarcado y en pie que esté adyacente a él. Un resultado natural de 1 en esta tirada siempre es un fallo, sin importar cuántos compañeros de equipo le estén prestando ayuda.



## RASGOS

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

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

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

Si una bomba es atrapada por un jugador de cualquier equipo, tira 1d6:

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

En caso de que una bomba abandone el terreno de juego, explota en las gradas sin efecto.

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

- \* Si la bomba explota en una casilla ocupada, el jugador que ocupe esa casilla es automáticamente impactado.
- \* Tira 1d6 por cada jugador (de cualquier equipo) que ocupe una casilla adyacente a la casilla en la que ha explotado la bomba:
  - Con un resultado de 4+, el jugador es impactado por la explosión.
  - Con un resultado de 1-3, el jugador consigue evitar la explosión.
- \* Los jugadores en pie impactados por la explosión son colocados Tumbados.
- \* Se hace una tirada de Armadura (y posterior tirada de Heridas, si procede) contra cualquier jugador impactado por la explosión, incluso si el jugador ya estaba Tumbado o Aturdido.
- \* Si el jugador que lanza la Bomba es impactado por su propia Bomba y es colocado tumbado, causa un cambio de turno.



## RASGOS

**BOLA CON CADENA\*** : Cuando este jugador es activado, la única acción que puede realizar es la acción especial de "Movimiento de Bola con Cadena". No hay límite al número de jugadores con Bola con Cadena que pueden realizar esta acción especial en cada turno de equipo.

Cuando este jugador realiza esta acción especial:

\* Coloca la plantilla de devolución sobre él, encarada hacia cualquier zona de anotación o cualquier línea de banda.

\* Tira 1d6 y mueve al jugador una casilla en la dirección indicada.

\* Este jugador supera automáticamente todos sus chequeos de AG para esquivar, sin importar modificadores.

\* Si este movimiento lleva al jugador fuera del terreno de juego, se arriesga a ser Herido por el público, realiza una tirada de Heridas contra él.

\* Si este movimiento lleva al jugador a una casilla en la que se encuentra el balón, se considera que este jugador se ha movido hasta allí involuntariamente, por lo cual no podrá intentar recoger el balón, que rebotará desde esa casilla.

\* Repite este proceso por cada casilla que se mueva el jugador.

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

\* Este jugador ignora la habilidad Apariencia Asquerosa.

\* Si este jugador empuja a otro jugador, debe hacer el movimiento de impulso.

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

Este jugador puede ir A por Ellos. Declara que el jugador va A por Ellos, antes de colocar la plantilla de devolución y tirar 1d6 para determinar la dirección:

\* Si va A por Ellos a una casilla desocupada, muévelo y tira 1d6:

- Con un resultado de 2+, se mueve sin problema.

- Con un resultado de 1 (antes o después de aplicar modificadores), se Cae.

\* Si va A por Ellos a una casilla ocupada por un jugador en pie de cualquier equipo, tira 1d6:

- Con un resultado de 2+, este jugador realiza una acción de Placaje contra el jugador que ocupa esa casilla, tal y como se ha descrito antes.

- Con un resultado de 1 (antes o después de aplicar modificadores), el jugador que ocupa esa casilla es empujado y entonces este jugador se mueve a la casilla que ha quedado vacante y una vez allí se Cae.

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

Un jugador con este rasgo no puede tener también las habilidades, Apartar, Atento al Balón, Furia, Perseguir, Placaje Heroico, Placaje Múltiple ni Saltar.



## RASGOS

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

Para realizar esta acción especial, tira 1d6:

\* Con un resultado de 2+, el blanco elegido es impactado por la motosierra.

\* Con un resultado de 1, la motosierra se descontrola e impacta al jugador que la está manejando. Esto causa un cambio de turno.

\* En cualquiera de los dos casos, se hace una tirada de armadura contra el jugador que haya resultado impactado por la motosierra, sumando un modificador de +3 a la tirada.

\* Si la Armadura del jugador impactado se pasa, se le coloca Tumbado y se hace una tirada de Heridas contra él. Esta tirada de Heridas no puede ser modificada de ninguna forma.

\* Si la Armadura del jugador impactado no se pasa, este rasgo no tiene efecto.

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

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

Si un jugador rival realiza una acción de Placaje (o Blitz) que tome como blanco a este jugador y el resultado de placaje que se aplica es de Atacante Derribado o Defensor Derribado (Pow), se suma un +3 a la tirada de Armadura. Si el resultado de placaje que se aplica es de Ambos Derribados, el modificador de +3 se suma a las dos tiradas de Armadura.

Finalmente, este jugador puede utilizar su rasgo Motosierra al realizar una acción de Falta. En tal caso, se hace igualmente la tirada de 1d6 para determinar a qué jugador se impacta, tal como se ha descrito antes; y, de nuevo, se sumará un modificador de +3 a la tirada de Armadura que se haga contra el jugador impactado por la Motosierra.



## TERMINOLOGÍA HABITUAL

**Jugador Marcado:** Un jugador está en la zona de defensa de un jugador enemigo.

**Caerse:** Cuando un jugador falla la tirada de Esquivar, A por Ellos, Brincar, Saltar o Aterrizar. Se hace tirada de Armadura (y tirada de Heridas si procede)..

**Derribado:** Cuando un jugador se tumba por un resultado de un placaje. Se hace tirada de Armadura (y tirada de Heridas si procede).

**Tumbado:** Un jugador tumbado boca arriba.

**Aturdido:** Un jugador tumbado boca abajo.

**Colocar Tumbado:** Cuando un jugador se coloca tumbado no se hace tirada de Armadura a menos que así lo especifique la Habilidad.

**Desequilibrio:** Resultado del dado de Placaje que aparece una explosión y un signo de admiración.

**Empujar en Cadena:** Cuando tras realizar un Placaje o Blitz, debes empujar a un jugador y las 3 posibles zonas donde se puede empujar al jugador están ocupadas, ese jugador que va a ser empujado debe resolver un nuevo empujón contra un jugador en una de esas 3 posibles zonas, y así sucesivamente. El jugador que realiza el Placaje será quien resuelva todos los empujones.

**Perder la Zona de Defensa:** Un jugador que ha perdido su Zona de Defensa, no puede atrapar el balón si le llega de alguna manera, además pierde todas sus Habilidades (pero mantiene sus Rasgos) hasta que sea activado con éxito.

**Touchback:** Cuando en una Patada Inicial, tras el desvío o rebote, el balón sale del terreno de juego del jugador receptor.

**Aguantar el Balón:** Cuando un jugador cumple estos criterios, esta "Aguantando el Balón":

- \* Si el jugador está Desmarcado.
- \* Si el jugador es el portador del Balón.
- \* Si el jugador puede ser activado y realizar su acción declarada sin necesidad de tirar ningún dado.
- \* Si el jugador es capaz de moverse hasta dentro de la zona de anotación rival sin tener que Esquivar o ir A por Ellos.

**Balón Perdido (Fumble):** Cuando se obtiene un resultado de 1 natural en un chequeo de Pase, el balón rebota desde la casilla en la que se encuentra y provoca un cambio de Turno aunque otro jugador del mismo equipo atrape el balón.

