

BLOOD BOWL

SECUENCIA EN ENCUENTROS DE LIGA

SECUENCIA PREVIA

1. Tirar en la Tabla de Clima.
2. Transferir Tesorería a Dinero en Efectivo.
3. Contratar Incentivos.

EL ENCUENTRO

1. Calcular el número de Hinchas y la FAMA.
2. Turno del Equipo Receptor.
3. Turno del Equipo Lanzador.

SECUENCIA POSTERIOR

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

LISTA DE INCENTIVOS

INCENTIVO	COSTE
(0-2) Chicas Bloodweiser	50.000
(0-3) Sobornos	100.000
(0-4) Entrenamiento Adicional	100.000
(0-1) Gran Chef Halfling	300.000
(0-1) Igor	100.000
Mercenarios	Varios
(0-2) Jugadores Estrella	Varios
(0-2) Médico Ambulante	100.000
(0-1) Hechicero	150.000
Cartas Especiales de Juego	Varios

TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO

Por Pase Completo	1 PE	
Por Lesión Causada	2 PE	
Por Intercepción	2 PE	
Por Touchdown	3 PE	
Por Mejor Jugador del Encuentro	5 PE	
PE	CATEGORIA	MEJORAS
0-5	Novato	Ninguna
6-15	Experimentado	Una
16-30	Veterano	Dos
31-50	Estrella Emergente	Tres
51-75	Jugador Estrella	Cuatro
76-175	Súper Estrella	Cinco
176+	Leyenda	Seis

TABLA DE TIRADAS DE MEJORA

2D6	Resultado
2-9	Nueva Habilidad
10	+1 MO o +1AR o Nueva Habilidad
11	+1 AG o Nueva Habilidad
12	+1 FU o Nueva Habilidad
Dobles: Permite elegir una habilidad que no puede coger ese jugador normalmente o el Resultado normal	

TABLA DE VALOR DE LOS JUGADORES

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

TABLA DE RECAUDACIÓN

Recaudación = (D6 + FAMA) x 10.000 mo

- * Si has Ganado o Empatado +10.000 mo.
- * Si has Ganado puedes repetir la tirada de D6 pero debes aceptar el segundo resultado.
- * Si has concedido no recibes recaudación.

TABLA DE CLIMA

2D6 RESULTADO

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

NUMERO DE HINCHAS Y FAMA

Numero de Hinchas = (Factor de Hinchas + 2D6) x 1.000

SITUACION	FAMA
El jugador que tiene más hinchas	+1
El jugador tiene con el doble de hinchas o más	+2

TABLA DE HERIDAS

2D6 RESULTADO

- 2-7 **Aturdido:** Deja al jugador sobre el campo, pero colócalo boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final del próximo turno de su equipo, incluso si se produce un cambio de turno. Recuerda que un jugador no puede darse la vuelta el mismo turno que resulta Aturdido. Una vez boca arriba, podrá levantarse en los siguientes turnos usando las reglas normales.
- 8-9 **Inconsciente:** Coloca al jugador en la casilla de Inconscientes del Banquillo (KO). En la siguiente entrada, antes de colocar a los jugadores, tira un D6 por cada jugador en esta casilla. Con un resultado de 1-3, continuarán en la casilla y no podrán ser utilizados. Con un resultado de 4-6, puedes pasar al jugador a la casilla de reservas y usarlo con normalidad.
- 10+ **Lesión:** Coloca al jugador en la casilla de Muertos y Heridos del banquillo. El jugador se perderá el resto del encuentro. Tira en la **tabla de Lesiones**, para ver que le ha pasado exactamente.

TABLA DE LESIONES

D68	RESULTADO	EFEECTO
11-38	Contusión	Sin efecto
41-48	Lesiones Leves	LPPE
51	Lesión de espalda	Lesión Permanente
52	Rodilla rota	Lesión Permanente
53	Cadera rota	-1 MO
54	Tobillo roto	-1 MO
55	Contusión grave	-1 AR
56	Cráneo fracturado	-1 AR
57	Cuello roto	-1 AG
58	Clavícula rota	-1 FU
61-68	MUERTO	¡Muerto!

Lesionado para el Próximo Encuentro (LPPE): Escribe una "L" en la casilla HER del jugador, se perderá el próximo Partido.

Lesión Permanente: Como en el caso anterior. Además escribe una "P" en la casilla de HER del jugador. Cada "P" añade 1 a la siguiente tirada en la tabla de Heridas.

-1 MO, FU, AG, AR: Como en los casos anteriores, el jugador se pierde el próximo encuentro. Anota la modificación al atributo.

¡Muerto! Borra al jugador de tu hoja de equipo.

TABLA DE PATADA INICIAL

2D6	RESULTADO
2	A por el árbitro: Los hinchas se vengan del árbitro por una decisión dudosa tomada indistintamente durante este partido o un partido anterior. Su sustituto estará demasiado intimidado, así que durante el resto de la parte no expulsará a ningún jugador de ambos equipos por realizar faltas o utilizar armas secretas.
3	Disturbios: Una discusión entre dos jugadores degenera rápidamente en una pelea, involucrando al resto de jugadores. Tira un D6. Con un resultado de 1-3, el árbitro ha conseguido controlar el tiempo perdido durante la pelea; el marcador de turnos de ambos entrenadores deberá desplazarse hacia <i>delante</i> tantos turnos como haya indicado el dado. Si así se llega al turno 8 o más de ambos entrenadores, la parte concluye. Con un resultado de 4-6, el árbitro retrasa el reloj hasta antes de que comenzara la pelea, así que ambos entrenadores deben mover su marcador un turno hacia <i>atrás</i> . El marcador de turno no podrá moverse más atrás del turno 1; si esto sucediera, no se debe mover el marcador.
4	Defensa perfecta: El entrenador del equipo lanzador puede reorganizar el despliegue de sus jugadores. Es decir, puede situarlos de nuevo sobre el terreno de juego. Los jugadores del equipo receptor deben permanecer en la posición en la que se encuentran.
5	Patada alta: El balón ha sido pateado muy alto, permitiendo a un jugador del equipo receptor moverse a la posición perfecta para recibirlo. Un jugador cualquiera del equipo receptor que no este en la zona de defensa de un jugador contrario puede situarse en la casilla donde vaya a aterrizar el balón, independientemente de su MO, siempre que esta esté vacía.
6	Los hinchas animan: Cada entrenador tira un D3 y añade su FAMA y el número de animadoras de su equipo al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una segunda oportunidad adicional durante esta parte animado por los vítores de sus hinchas. Si ambos entrenadores obtienen el mismo resultado, ambos reciben una segunda oportunidad.
7	Tiempo variable: Vuelve a tirar en la tabla de Clima y aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Día perfecto", entonces una suave brisa hace que el balón se desvíe una casilla adicional en una dirección aleatoria antes de aterrizar.
8	Táctica brillante: Cada entrenador tira un D3 y añade su FAMA y el número de ayudantes de entrenador de su equipo al resultado. El equipo con mayor resultado recibe una segunda oportunidad adicional durante esta parte gracias a las brillantes instrucciones del equipo técnico. Si ambos entrenadores obtienen el mismo resultado, ambos reciben una segunda oportunidad.
9	Anticipación: El equipo receptor comienza a avanzar una fracción de segundo antes de que el equipo lanzador esté preparado. Todos los jugadores del equipo receptor pueden mover una casilla. Este movimiento es gratuito e ignora las zonas de defensa. Puede emplearse para entrar en la mitad del campo contrario.
10	¡Penetración! El equipo lanzador comienza a avanzar una fracción de segundo antes de que el equipo receptor esté preparado, cogiéndolo desprevenido. El equipo lanzador recibe un turno adicional de manera gratuita. Sin embargo, los jugadores que se encuentren en una zona de defensa contraria al inicio de este turno adicional no podrán realizar ninguna acción. El equipo lanzador puede emplear segundas oportunidades de equipo durante la ¡Penetración! Si cualquier jugador provoca un cambio de turno, este turno adicional terminará inmediatamente.
11	Pedrada: Un enfurecido hincha lanza una gran roca a uno de los jugadores del equipo contrario. Cada entrenador tira un D6 y añade su FAMA al resultado, los hinchas del equipo que obtenga el total más alto serán los que lancen la roca. ¡En caso de empate lanzarán una roca contra cada equipo! Decide aleatoriamente a qué jugador del equipo contrario tiran la piedra (de entre los que se encuentran en el terreno de juego) y resuelve la herida que sufre, no es necesario tirar contra armadura.
12	Invasión del campo: Ambos entrenadores tiran un D6 por cada jugador contrario que se encuentre en el campo y añade su FAMA al resultado. Si el total es de 6 o más tras la bonificación, el jugador resultará Aturdido (los jugadores con la habilidad Bola con Cadena quedan Inconscientes). Un resultado de uno antes de añadir la FAMA no tendrá efecto alguno.

TABLA DE ESPIRAL DE GASTOS

VALOR DE EQUIPO	GASTOS
<175	0
175-189	10.000
190-204	20.000
205-220	30.000
+150	+10.000

FACTOR DE HINCHAS

Resultado	TIRADA	FF
Victoria	3D6>FF	+1FF
Empate	FF<2D6<FF	+1FF
Derrota	2D6<FF	-1FF

SECUENCIA DE ACTUALIZACION DE LA HOJA DE EQUIPO

1. Borrar jugadores y añadir mejoras.
2. Calcular los Ingresos.
3. Devolver a tesorería el dinero en Efectivo no empleado.
4. Calcular el Factor de Hinchas.
5. Comprar y despedir jugadores, equipo técnico y S.O.
6. Contratar o despedir a los independientes.
7. Añadir independientes.
8. Calcular el nuevo valor de equipo.

CATEGORIA DE HABILIDADES

GENERALES			AGILIDAD	
Agallas	Juego sucio	Placar	Atrapar	Pies Firmes
Anticiparse	Manos Seguras	Profesional	Carrera	Placaje Heroico
Bloquear Pase	Patada	Robar Balón	Echarse a un lado	Rastrero
Furia	Perseguir	Zafarse	En pie de un salto	Recepción Heroica
Forcejeo	Placaje Defensivo		Esquivar	Saltar
PASE		FUERZA		
Nervios de Acero	Pase seguro	Abrirse Paso	Cabeza dura	Mantenerse firme
Pasar	Precisión	Apartar	Defensa	Placaje múltiple
Pase a lo loco	Líder	Aplastar	Golpe mortífero	
Pase precipitado		Brazo fuerte	Juggernaut	
MUTACIONES				
Apariencia Asquerosa	Cuernos	Mano grande	Tentáculos	
Brazos Adicionales	Dos cabezas	Piernas muy largas		
Cola prensil	Garras	Presencia perturbadora		

CALCULO DEL VALOR DE EQUIPO

Suma el coste de los jugadores (incluidas las mejoras)
 Suma el coste del Equipo Técnico (animadoras, ayudantes...)
 Suma Segundas Oportunidades y el nuevo Factor de Hinchas.
 NO sumes el dinero en la Tesorería.
 NO sumes a los jugadores que se pierdan el próximo encuentro.
 (A causa de una Lesión o por cualquier razón).
 El resultado es tu Valor de Equipo, anótalo en tu hoja de equipo.