

BLOOD BOWL. HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA. (Actualizada al CRAP)

TABLA DE AGILIDAD.

AGILIDAD DEL JUGADOR	1	2	3	4	5	6
RESULTADO NECESARIO EN 1D6	6	5	4	3	2	1

Regla nemotécnica.
"Agilidad + Resultado D6 = 7"

Modificadores para Atrapar (Pga. 8 y 15)		Modificadores para pasar (Pga.8)	
Atrapar un pase preciso	+1	Pase rápido	+1
Atrapar un pase incompleto, balón rebotado, patada inicial o balón devuelto	+0	Pase corto	+0
Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que atrapa el balón	-1	Pase largo	-1
Atrapar una entrega de Balón en mano	+1	Bombalarga	-2
Modificadores para Esquivar (Pga. 4)		Modificadores para interceptar (pg. 16)	
Efectuar una tirada de Esquivar	+1	Intentar una Intercepción	-2
Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla a la que intente moverse el jugador	-1	Por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador que intercepta	-1
Modificadores para lanzar compañero y aterrizar (Pga. 34 y 37)		Modificadores para recoger (Pga. 4)	
Lanzar compañero (no se puede pase largo ni bomba larga)	-1	Recoger el balón del suelo	+1
Aterrizar. El pase siempre es impreciso	+0	Por cada zona de defensa contraria que afecte a la casilla donde se encuentra el balón	-1
Por cada zona de defensa en la casilla de aterrizaje del jugador	-1		

TABLA DE PLACAJES (PGA. 5 Y 6)

Fuerza de los jugadores	Nº de dados*
Ambos jugadores tienen la misma fuerza	Un dado de placaje
Un jugador es más fuerte	Dos dados de placaje
La fuerza de uno de los jugadores es más del doble que la del otro.	Tres dados de placaje
* El entrenador del jugador más fuerte elige que resultado de los dados de placaje debe aplicarse	

	ATACANTE DERRIBADO: El jugador atacante resulta Derribado.
	AMBOS DERRIBADOS: Ambos jugadores resultan Derribados, a menos que uno o ambos jugadores tengan la habilidad Placar. Si un jugador usa Placar, no resultará Derribado, aunque su oponente sí. Si ambos jugadores usan Placar, ninguno resultará Derribado.
	EMPUJADO: El defensor es Empujado una casilla hacia atrás por el jugador atacante. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.
	DEFENSOR CEDE: A menos que el defensor use la habilidad Esquivar, resulta Empujado y Derribado. Si usa la habilidad Esquivar, sólo será Empujado. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.
	DEFENSOR DERRIBADO: El defensor es Empujado y Derribado. El jugador atacante puede ocupar la casilla abandonada por el defensor.

LISTA DE ACCIONES. (PGA 3)

Mover (pga. 4)	Placar (pga.5)	Penetración (pga.5) (1 vez/turno)
Pasar (pga 7) (1 vez/turno)	Entregar el balón (pga 15) (1 vez/turno)	Falta (pga 17) (1 vez/turno)

CAMBIOS DE TURNO. (PGA. 3)

1. Un jugador del equipo que está moviendo es Derribado (ser herido por el público o colocarlo Tumbado no es cambio de turno a menos que fuese el jugador que tenía el balón. Las habilidades como Placaje Heroico, Aplastar y Forcejeo cuentan como ponerlo Tumbado) o,
2. Se realiza un Pase, o Entrega a la mano y el balón no es atrapado por un miembro del equipo que está moviendo antes de que el balón deje de moverse o,
3. Un jugador del equipo que está moviendo intenta recoger el balón del suelo y falla o
4. Se anota un Touchdown o,
5. Se supera el límite de tiempo para efectuar el turno o
6. Un intento de pase resulta Balón Perdido incluso si un jugador del equipo en movimiento lo atrapa o,
7. Un jugador con el balón es lanzado utilizando la habilidad Lanzar Compañero de Equipo y no consigue aterrizar bien (incluye ser engullido o zafarse de la tirada de Siempre Hambriento) o,
8. Un jugador es expulsado por el árbitro al cometer una falta.

TABLA DE PUNTOS DE ESTRELLATO. (PGA 20)

Por pase completo	+1 PE	
Por Lesión	+2 PE	
Por intercepción	+2 PE	
Por Touchdown	+3 PE	
Por MJE	5 PE	
PE	Categoría	Tiradas mejora
0-5	Novato	0
6-15	Experimentado	1
16-30	Veterano	2
31-50	Estrella emergente	3
51-75	Jugador estrella	4
76-175	Super estrella	5
176+	Leyenda	6

LISTA DE "NO ACCIONES".

Recoger el balón (pga4)	Atrapar (pga 8 y 15)	Interceptar (pga 16)
Levantarse (pga 7)	Conceder (pga 11 y 22)	Balón perdido (pga 16)
A por ellos (pga 15)	Apoyar placajes (pga 15)	
Empujones, derribos y ocupar (pga 6)	Rebote y devolución balón (pga 8)	

TABLA DE HERIDAS (TIRA 2D6) (PGA. 7)

2-7	Aturdido: Deja al jugador sobre el campo, pero colócalo boca abajo. Todos los jugadores boca abajo se dan la vuelta al final de su próximo turno de equipo, incluso si se da un cambio de turno. Recuerda que un jugador no puede darse la vuelta el mismo turno en que resulta Aturdido. Una vez esté boca arriba, podrá levantarse en los siguientes turnos normalmente .
8-9	Inconsciente: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Inconscientes del banquillo . En la siguiente entrada, antes de desplegar a los jugadores, tira por cada uno de los jugadores que estén inconscientes . Con una tirada de 1-3, se quedarán en la casilla y no podrán ser desplegados, aunque podrás volver a tirar por ellos en la siguiente entrada . Con una tirada de 4-6 tiendes que pasar al jugador a la casilla de Reservas y usarlo con normalidad.
10-12	Lesión: Saca al jugador del campo y colócalo en la casilla de Jugadores Muertos y Heridos del banquillo. El jugador se perderá el resto del encuentro. En partidos de liga, tira en la tabla de Lesiones (ver pág. 19) para ver qué es lo que le ha pasado exactamente al jugador.

TABLA DE LESIONES (TIRA 2D6) (PGA. 19)

11-38	Contusión: sin efecto	Lesionado para el Próximo Encuentro (LPPE): Escribe una "L" en la casilla de heridas de la hoja del equipo. En el próximo encuentro no podrás alinear a este jugador.
41-48	Lesionado para el próximo encuentro	
51-52	Lesión permanente	
53-54	-1 Movimiento	
55-56	-1 Armadura	
57	-1 Agilidad	
58	-1 Fuerza	
61-68	Muerto	-1 MO, FU, AG, AR: Al igual que en los dos casos anteriores, el jugador no podrá participar en el próximo encuentro. Además, anota en la hoja de control del equipo la modificación al atributo correspondiente. Sin embargo, un atributo no puede reducirse más de 2 puntos o por debajo de un valor de 1; cualquier herida posterior que reduzca más dicho atributo será ignorada. ¡Muerto! El jugador debe retirarse del terreno de juego y situarse en el Banquillo, en la zona de jugadores Muertos y Heridos. Este jugador no volverá a jugar nunca un partido de Blood Bowl a menos que le fiche un equipo No Muerto.

HABILIDADES (PGA 43 A 49)

TABLA DE PATADA INICIAL (PGA. 14)

2	A por el árbitro: Los hinchas se vengan del árbitro por una decisión dudosa tomada indistintamente durante el partido o en un pasado. Su sustituto está demasiado intimidado, así que puede ser más fácilmente persuadido para que mire a otro lado. Cada equipo recibe un Soborno adicional para emplear durante el encuentro. Un Soborno permite intentar ignorar una expulsión del árbitro por un jugador que haya cometido una falta o por un jugador con arma secreta. Tira un D6: con un resultado de 2-6 el soborno es efectivo (evitando el cambio de turno si el jugador era expulsado por cometer una falta) ¡Pero con un 1 el soborno no tiene efecto y la expulsión se mantiene! Cada soborno solo puede emplearse una vez por encuentro.
3	Disturbios: Una discusión entre dos jugadores degenera rápidamente en una pelea, involucrando al resto de jugadores. Si el turno del equipo receptor es el 7 de la parte, ambos equipos mueven su marcador atrás un espacio mientras el árbitro vuelve a ajustar el reloj a antes de que la pelea comenzara. Si el equipo receptor no había realizado turno todavía esta parte, el árbitro deja correr el reloj y ambos marcadores de turno se adelantan una casilla. De cualquier otra forma, tira un D6. Con un 1-3, los marcadores de ambos equipos se mueven una casilla adelante. Con un 4-6, los marcadores de ambos equipos se mueven atrás una casilla.
4	Defensa perfecta: El entrenador del equipo lanzador puede reorganizar el despliegue de sus jugadores. Es decir, puede realizar un nuevo despliegue legal. Los jugadores del equipo receptor tienen que permanecer en la posición en que estaban.
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 esté en la zona de defensa de un jugador contrario podrá situarse en la casilla donde vaya a aterrizar el balón, independientemente de su MO, siempre que esta casilla esté vacía.
6	Los Hinchas Animad: Cada entrenador tira un D3 y añade su FAMA (pág. 13) 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 videntes de sus hinchas. Si ambos jugadores obtienen el mismo resultado, ambos reciben una segunda oportunidad.
7	Tiempo variable: Vuelve a tirar en la Tabla de tiempo (pág. 15). Aplica el nuevo resultado. Si el nuevo resultado es "Día perfecto", entonces una suave brisa hace que la pelota se desvíe una casilla adicional en una dirección aleatoria antes de aterrizar.
8	Táctica brillante: Cada entrenador tira un D3, añade su FAMA (pág. 13) y el número de ayudantes de entrenador al resultado. El equipo con el total más alto recibe una segunda oportunidad adicional para esta parte gracias a las brillantes instrucciones dadas por su equipo técnico. Si el total es el mismo, ambos equipos reciben una segunda oportunidad.
9	Anticipación: El equipo receptor empieza 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, cogiendo desprevenido al equipo receptor. 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 utilizar 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 (pág. 13) 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 (sólo pueden ser atacados los jugadores que estén sobre el terreno de juego) y resuelve directamente 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 (pág. 13) al resultado. Si el total es 6 o más tras la bonificación, el jugador resultará Aturdido (los jugadores con la habilidad Bola con Cadena quedan Inconscientes).

Secuencia de patada inicial (pga.13)

<ul style="list-style-type: none"> • Coloca el balón en el terreno de juego. • Desvía el balón para determinar dónde va a aterrizar. • Tira en la Tabla de patada inicial. • Aplica el resultado de la patada inicial. • Rebota / Atrapa el balón o resuelve el touchback.

SECUENCIA DEL PARTIDO EN ENCUENTROS DE LIGA (PGA. 21)

Secuencia previa al encuentro	Secuencia del partido	Secuencia posterior al encuentro
1. Tirar en la Tabla de Clima. (Pga 15) 2. Transferir oro desde la tesorería a Dinero en Efectivo. 3. Comprar Incentivos. (pga 21 y 41)	1. Calcular el número de hinchas y la FAMA (pág. 13). 2. Turno del equipo receptor 3. Turno del equipo lanzador Etc.	1. Tiradas de Mejora. (Pga 20) 2. Actualizar la Hoja de Equipo. (Pga 21)

Lista de incentivos (Pga 21 y 26)

Chicas Bloodweiser	(0-2):	50.000 monedas de oro
Sobornos	(0-3):	100.000 monedas de oro.
Entrenamiento Adicional	(0-4):	100.000 monedas de oro.
Gran Chef Halfling	(0-1):	300.000 monedas de oro.
Igor	(0-1):	100.000 monedas de oro.
Mercenarios	(ilimitados)	Precios variados.
Jugadores Estrella	(0-2):	Precios variados.
Médico Ambulante	(0-2):	100.000 monedas de oro.
Hechicero	(0-1):	150.000 monedas de oro.
Catas de incentivos	(ilimitadas)	Precios variados

Calculo de los hinchas (Pga 13)

Hinchas = (FF + 2D6) x 1.000	Hacer un tirada 2D6 por cada equipo.
------------------------------	--------------------------------------

Calculo de la FAMA (Pga 13)

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

Tabla de tiradas de mejora (pga 20) y coste del jugador (Pga 20)

2D6	Modificación jugador	Cambio coste jugador
2-9	Nueva habilidad	+20.000 +30.000 si es habilidad de dobles
10	+1 MO o AR o Nueva habilidad.	+30.000
11	+1 AG o Nueva habilidad.	+40.000
12	+1 FU o Nueva habilidad.	+50.000

Secuencia de actualización de hoja de equipo (pga 21)

1. Borrar jugadores y añadir mejoras. (Pga. 20) 2. Calcular los Ingresos. 3. Pagar espiral de gastos y devolver a tesorería el dinero en efectivo no empleado (22) 4. Calcular el nuevo Factor de Hinchas (FF) 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. (Pga. 25)
--

Cálculo de ingresos (Pga 21)

Recaudación = (D6+FAMA) x 10.000
Si ganas o empatas + 10.000 monedas
Si ganas puedes retir tirada debiendo quedarte con el 2º resultado aunque sea peor
Si concedes No recibes recaudación

Tabla de espiral de Gastos (Pga 22)

Valor equipo	Gastos	Valor equipo	Gastos
< 1.750.000	0	De 2.200.000 a 2.340.000	40.000
De 1.750.000 a 1.890.000	10.000	De 2.350.000 a 2.490.000	50.000
De 1.900.000 a 2.040.000	20.000	De 2.500.000 a 2.640.000	60.000
De 2.050.000 a 2.190.000	30.000	Fracción adicionales 150.000	+10.000

Cálculo FF (Pga 22)

	Tirada / Condicionante	Resultado
Ganar	3D6 > FF	+1 FF
Empatar	2D6 > FF	+1 FF
	2D6 < FF	-1 FF
Perder	2D6 < FF	-1 FF

Cálculo del valor del equipo (Pga. 18 y 22)

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.

Tabla de tiempo (tira 2d6) (pga. 15)

2	Calor asfixiante: El día es tan caluroso y húmedo 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.	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.
3	Muy soleado: Un día glorioso, pero el sol es tan brillante que provoca un -1 a los pases.	12	Ventisca: ¡Nieve 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 Derrribados 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.
4-10	Día perfecto: El tiempo es perfecto para practicar Blood Bowl.		