

COMPENDIO BLOOD BOWL

Versión 1.27

• Spike 16

01/10/2023

2020



BLOOD BOWL



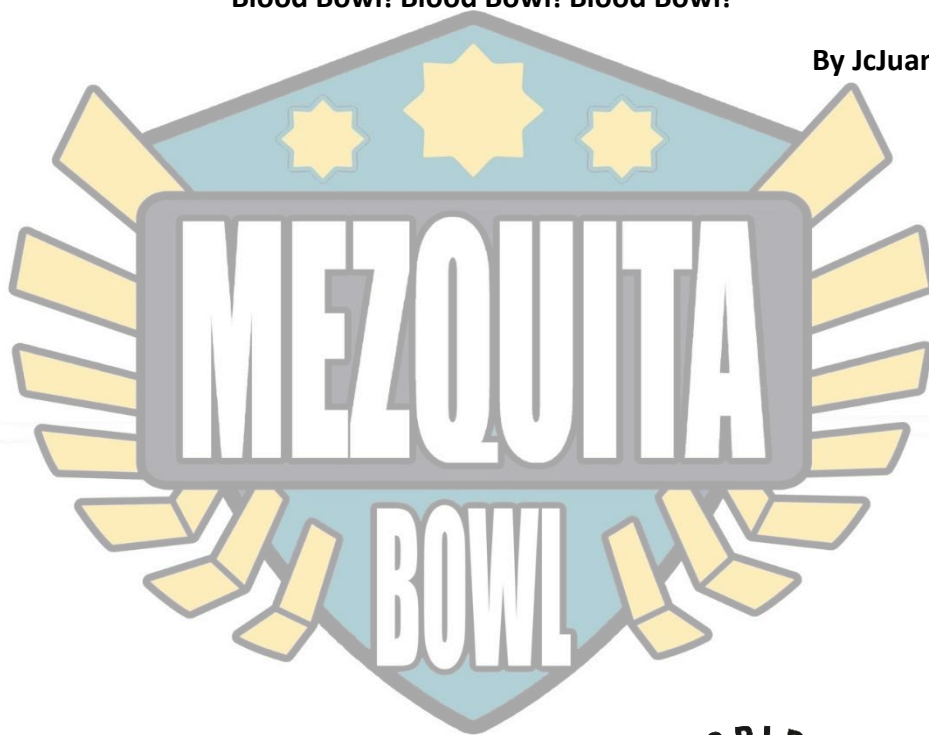
ESPAÑOL

Mis más sinceros agradecimientos a todo aquel que me felicita por "Currarme" el Compendio, y mucho mas agradecido a todos aquellos que cuando me ven me invitan a una Cerveza!!! Eso si que me da ánimos para seguir actualizando.

Esta Comunidad es muy grande y sin duda sois lo mejor del Juego.

Blood Bowl! Blood Bowl! Blood Bowl!

By JcJuanky23



COOLABORAN:



Este documento está realizado por el equipo de Mezquita Bowl, es un documento no oficial de ayuda y consulta para la confección de rosters de ligas y torneos, compilando en un único lugar todas las dispersas novedades que seguramente vendrán en un futuro.

NOTA: Cualquier errata detectada en el documento rogamos nos lo comunicuéis para poder solventarla lo antes posible, vía correo electrónico al mezquitabowl@gmail.com



ÍNDICE

EQUIPOS DISPONIBLES

Tier 1		Tier 2		Tier 3	
Altos Elfos (Lgd)	07	Alianza del Viejo Mundo	04	Goblins	23
Amazonas	09	Elegidos del Caos	11	Halflings	25
Elfos Oscuros	13	Humanos	30	Ogros	51
Elfos Silvanos	15	Khorne	35	Snotlings	66
Enanos	17	Nigromantes	37		
Enanos del Caos (Lgd)	20	Nobles Imperiales	39		
Hombres Lagarto	28	Nurgle	49		
Inframundo	33	Orcos	54		
No Muertos	42	Orcos Negros	56		
Nórdicos del Viejo Mundo	44	Renegados del Caos	58		
Nórdicos del Caos	47	Reyes Funerarios (Lgd)	60		
Skaven	62	Slann (Naf)	64		
		Unión Elfica	68		
		Vampiros	70		

INCENTIVOS

Jugadores Estrella	72	Árbitros	81	Escurridizos Excepcionales	86
Incentivos	76	Magos y Hechiceros	82	Líneas Legendarios	87
Incentivos de Liga	77	Gigante Mercenario	85	Defensores Demoledores	88
Personal Infame	78			Aletas Asombrosos	89
				Grandullones Gloriosos	90

HABILIDADES

RESUMEN DE REGLAS

Rasgos Extraordinarios	91	Reglas Raciales	96	Tabla de Experiencia	101
Habilidades Generales	92	Tabla de Clima	96	Tabla de Heridas y Lesiones	102
Habilidades de Agilidad	93	Plegarias de Nuffle	97	Protestar al Árbitro Y Sobornos	102
Habilidades de Fuerza	93	Secuencia del Partido	98	Cambio de Turno	103
Habilidades de Pase	94	Acción de Pase	100	Colores de Habilidades	104
Mutaciones	94	Lanzamiento de Compañero	100	Blood Bowl Etiquette	105
Armas Secrtas	95			Preguntas y Respuestas	106
				Erratas	113





ALIANZA DEL VIEJO MUNDO

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Humanos del Viejo Mundo	50k	6	3	3+	4+	9+		G	AF
0-1	Receptor Humano del Viejo Mundo	65k	8	2	3+	5+	8+	Atrapar, Esquivar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GA	F
0-1	Lanzador Humano del Viejo Mundo	80k	6	3	3+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GP	AF
0-1	Blitzer Humano del Viejo Mundo	90k	7	3	3+	4+	9+	Placar, Animosidad (Enanos y Halflings)	GF	A
0-2	Defensas Enanos del Viejo Mundo	75k	4	3	4+	5+	10+	Llave de Brazo, Luchador, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-1	Blitzer Enano del Viejo Mundo	80k	5	3	3+	4+	10+	Placar, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-1	Corredor Enano del Viejo Mundo	85k	6	3	3+	4+	9+	Manos Seguras, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GP	AF
0-1	Matador Enano del Viejo Mundo	95k	5	3	4+	-	9+	Placar, Furia, Agallas, Cabeza Dura, Solitario (3+)	GF	A
0-2	Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Animosidad (Enanos y Humanos)	A	GF
Un equipo de Alianza el Viejo Mundo puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA
0-1	Hombre Árbol del Bosque de Altern	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, ¡Tronco va!, Lanzar Compañero, Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario	✓	50k	Tier	②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO											
Old World Classic											
Clásica del Viejo Mundo											

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-2	100k	Apotecarios Errantes	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales						
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios						
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA					
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-1	40k	Maestro de Balística			
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial	0-1	80k	Mungo Spinecracker						
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli									

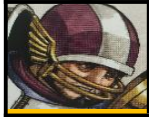




★ JUGADORES ESTRELLA ALIANZA DEL VIEJO MUNDO ★ 1 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótaló! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfling Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							





★ JUGADORES ESTRELLA ALIANZA DEL VIEJO MUNDO ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta IncurSORa: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ALTOS ELFOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Altos Elfos	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	FP
0-4	Receptores Altos Elfos	90k	8	3	2+	5+	8+	Atrapar	GA	F
0-2	Lanzadores Altos Elfos	100k	6	3	2+	2+	9+	Pasar, Pase Seguro, Partenubes	GAP	F
0-2	Blitzers Altos Elfos	100k	7	3	2+	4+	9+	Placar	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elven Kingdoms League Liga de los Reinos Élficos								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100k	Sobornos	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-2	100k	Apotecarios Errantes	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	INCENTIVOS DE LIGA					
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios						
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	0-1	30k	Mascota del Equipo	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman						
0-1	150k	Alto Mago Asur	0-1	100k	Ayleen Andar						
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan						
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	*	ARBITROS	0-1	40k	Galandril Silver						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									





★ JUGADORES ESTRELLA ALTOS ELFOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150k
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							





AMAZONAS

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Línea Guerrera Águila	50k	6	3	3+	4+	8+	Esquivar	G	AF
0-2	Lanzadora Guerrera Pitón	80k	6	3	3+	3+	8+	Esquivar, Pasar, Pase Seguro, Atento al Balón	GP	AF
0-2	Blitzer Guerrera Piraña	90k	7	3	3+	5+	8+	Esquivar, En Pie de un Salto, Golpe en Carrera	GA	F
0-2	Defensa Guerrera Jaguar	110k	6	4	3+	5+	9+	Esquivar, Romper Defensas	GF	A

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Lustrian Superleague Superliga Lustriana							

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional			0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		
0-4	20k	Animadoras Temporales			0-1	30k	Cambiaclimas		
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial			0-5	100k	Jugadas Especiales		
0-2	*	Jugadores Estrella			0-3	*	Mercenarios		
0-1	*	MAGO			0-2	*	PERSONAL INFAME		
0-1	150k	Mago Deportivo			0-1	100k	Josef Bugman		
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann			0-1	100k	Ayleen Andar		
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim			0-1	90k	Schielund Scharlitan		
0-1	*	ARBITROS			0-1	50k	Kari Coldsteel		
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial							
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli							
							INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo							
0-1	60k	Ungüento Medicinal							

REGLAS ESPECIALES DE RAZA

Golpe en Carrera: Después de que este jugador ejecute una acción de Placaje o Blitz, tras finalizar el Placaje, si esta en pie, puede inmediatamente mover una casilla gratis ignorando zonas de defensa. Debe acabar este movimiento libre de zonas de defensas rivales (incluidos jugadores rivales sin zona de defensa).

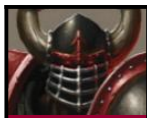




★ JUGADORES ESTRELLA AMAZONAS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Esgurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Drull	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Esgurrizado, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)	190k
Dribl	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Esgurrizado, Echarse a un Lado, Juego Sucio (+1), Furtivo, Solitario (4+)	
Un par de Furtivos: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos realizan una acción de Apuñalar o Falta contra un oponente en la Zona de Defensa de ambos, pueden aplicar un +1 a la tirada de Heridas.							
Estelle la Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Esquivar, Defensa, Presencia Perturbadora, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	190k
Maleficio: Una vez por partido, al inicio de su activación, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos de ella, tira 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador pierde su Zona de Defensa y no puede ser activado hasta el final del siguiente turno del jugador controlador.							
Boa Kon'ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Cola Prensil, Proteger el Cuero, Solitario (4+)	200k
Mírame a los Ojos: Una vez por partido, si Boa inicia su activación en la Zona de Defensa de un jugador oponente con el Balón, puedes tirar 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador perderá la posesión del Balón, cogiéndola automáticamente Boa, además la activación de Boa termina inmediatamente.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Glott Stop	6	6	5+	-	10+	Animal Feroz, Furia, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	270k
Instinto Primario: Una vez por partido, cuando haya fallado una tirada de Animal Feroz, puede golpear a un enemigo en lugar de un amigo para poder activarse normalmente.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ELEGIDOS DEL CAOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Hombres Bestia	60k	6	3	3+	4+	9+	Cuernos	GFM	AP
0-4	Guerreros del Caos	100k	5	4	3+	5+	10+		GFM	A
Un equipo de Elegidos del Caos puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll del Caos	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero, Proyectil de Vómito, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA
0-1	Ogro del Caos	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA
0-1	Minotauro	150k	5	5	4+	-	9+	Ira Descontrolada, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	FM	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ②	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Favoured of ... (Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh or Tzeentch)										
Elegidos de... (Caos Absoluto, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch)										

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100k	Sobornos	
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes	
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario	
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA			
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	
0-1	150k	Hechicero del Caos	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal	
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-3	30k	Nurgletes Brincantes	
0-1	150k	Horticultor de Nurgle	0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim							
0-1	*	ARBITROS							
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial							
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							



★ JUGADORES ESTRELLA ELEGIDOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima: Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto. Sólo Elegidos de Khorne							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180k
Regurgitación Pútrida: Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz. Sólo elegidos de Nurgle							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Cola Prensil, Solitario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje. Sólo elegidos de Khorne							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ELFOS OSCUROS ★

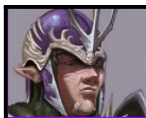
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos Oscuros	70k	6	3	2+	4+	9+		GA	F
0-2	Corredores	80k	7	3	2+	3+	8+	Pase Precipitado	GAP	F
0-2	Asesinos	85k	7	3	2+	5+	8+	Perseguir, Apuñalar	GA	FP
0-4	Blitzers	100k	7	3	2+	4+	9+	Placar	GA	FP
0-2	Brujas Elfas	110k	7	3	2+	5+	8+	Esquivar, Furia, En Pie de un Salto	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elven Kingdoms League								
		Liga de los Reinos Élficos								

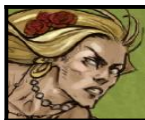
INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100k	Sobornos			
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling			
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes			
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario			
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA					
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo			
0-1	150k	Alto Mago Asur	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal			
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan						
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	*	ARBITROS	0-1	40k	Galandril Silver						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									





★ JUGADORES ESTRELLA ELFOS OSCUROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150k
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							



★ ELFOS SILVANOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos Silvanos	70k	7	3	2+	4+	8+		GA	F
0-4	Receptores	90k	8	2	2+	4+	8+	Esquivar, Atrapar	GA	FP
0-2	Lanzadores	95k	7	3	2+	2+	8+	Pasar	GAP	F
0-2	Bailarines Guerreros	125k	8	3	2+	4+	8+	Placar, Esquivar, Saltar	GA	FP
0-1	Hombre Árbol de Lorien	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, Brazo Fuerte, Lanzar Compañero, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elven Kingdoms League Liga de los Reinos Élficos								

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Alto Mago Asur		0-1	100k	Ayleen Andar		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii		0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	50k	Kari Coldsteel				
0-1	*	ARBITROS		0-1	40k	Galandril Silver				
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								





★ JUGADORES ESTRELLA ELFOS SILVANOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150k
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							





CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Defensas Enanos	70k	4	3	4+	5+	10+	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	A
0-2	Blitzers	80k	5	3	3+	4+	10+	Placar, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Corredores	85k	6	3	3+	4+	9+	Manos Seguras, Cabeza Dura	GP	AF
0-2	Matadores	95k	5	3	4+	-	9+	Placar, Furia, Agallas, Cabeza Dura	GF	A
0-1	Apisonadora	170k	4	7	5+	-	11+	Arma Secreta, Mantenerse Firme, Imparable, Golpe Mortífero (+1), Sin Manos, Abrirse Paso, Juego Sucio (+2), Solitario (5+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

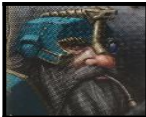
0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Worlds Edge Superleague				
		Clásica del Viejo Mundo			Superliga del Fin del Mundo				

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100k	Sobornos	
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes	
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario	
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA			
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel	0-1	80k	Olla Caliente Halfling	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial	0-1	80k	Mungo Spinecracker	0-1	40k	Maestro de Balística	
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli							
0-1	120k	Thoron Korensson							

★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS ★ 1 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo!: Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfing Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150K
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							

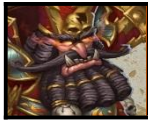




★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta Incursora: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ENANOS DEL CAOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Hobgoblins	40k	6	3	3+	4+	8+		G	AF
0-6	Defensas Enanos del Caos	70k	4	3	4+	6+	10+	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	AM
0-2	Blitzers Centauros Toros	130k	6	4	4+	6+	10+	Esprintar, Pies Firmes, Cabeza Dura	GF	A
0-1	Minotauro Esclavizado	150k	5	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl			Worlds Edge Superleague			Favoured of...		
		Reyerta en las Yermas			Superliga del Fin del Mundo			Elegidos de...		

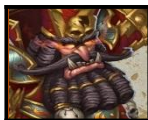
INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ogro Panzafuego
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes
0-1	120k	Thoron Korensson

INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skullbones
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	70k	Krot Shockwhisker
0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-3	30k	Nurgletes Brincantes
0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!





★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS DEL CAOS ★ 1 de 2

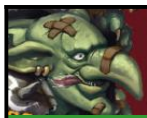
NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom! : Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino : Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótaló! : Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega : Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan! : Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink! : Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima : Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto. Sólo Elegidos de Khorne							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional : Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150K
Potente Juego de Pase : 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero : 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.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! : La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! : Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180K
Regurgitación Pútrida : Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz.							



★ JUGADORES ESTRELLA ENANOS DEL CAOS ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Cola Prensil, Solitario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje. Sólo elegidos de Khorne							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurrizado, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





GOBLINS

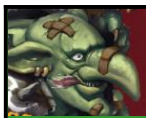
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Goblins	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GFP
0-1	Chiflado	40k	6	2	3+	-	8+	Escurridizo, Motosierra, Arma Secreta	A	GF
0-1	Bombardero	45k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Bombardero, Arma Secreta	A	GFP
0-1	Goblin Volador	60k	6	2	3+	6+	8+	Escurridizo, Humanoide Bala, Planear	A	GF
0-1	Hooligan	65k	6	2	3+	6+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Presencia Perturbadora, Juego Sucio (+1)	A	GFP
0-1	Fanático	70k	3	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Arma Secreta, Bola con Cadena	F	GA
0-1	Pogo	75k	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Pogo Saltarín	A	GFP
0-2	Trolls Entrenados	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl			Bribery and Corruption		Underworld Challenge			
		Reyerta en las Yermas			Soborno y Corrupción		Reto del Inframundo			

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES			
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales	
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios	
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME	
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman	
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	100k	Ayleen Andar	
0-1	150k	Ogro Panzafuego		0-1	90k	Schielund Scharlitan	
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno		0-1	90k	Fink da Fixer	
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	80k	Mungo Spinecracker	
0-1	150k	Horticultor de Nurgle		0-1	80k	Papa Skulbones	
0-1	150k	Ingeniero Brujo		0-1	70k	Krot Shockwhisker	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim					
0-1	*	ARBITROS					
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial					
0-1	80k	Jorm El Ogro					
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes					

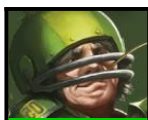




★ JUGADORES ESTRELLA GOBLINS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom! : Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino : Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega : Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan! : Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink! : Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional : Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! : La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso : Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero : Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos : Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente : Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno : Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghou-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso : 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta : Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ HALFLINGS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-2	Fortachones Halflings	50k	5	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Zafarse	AP	GF
0-2	Receptores Halflings	55k	5	2	3+	5+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Atrapar, Esprintar	A	GF
0-2	Hombres Árbol del Bosque de Altern	120k	2	6	5+	5+	11+	Echar Raíces, Cabeza Dura, ¡Tronco va!, Lanzar Compañero, Brazo Fuerte, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ③	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Halfling Thimble Cup						
		Clásica del Viejo Mundo			Copa Dedal Halfling						

INCENTIVOS GENERALES

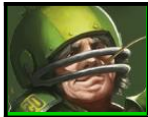
0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	40k	El Triplete Piesrodantes
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100k	Sobornos
0-1	100k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	60k	Olla Caliente Halfling
0-1	30k	Maestro de Balística
0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante

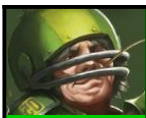




★ JUGADORES ESTRELLA HALFLINGS ★ 1 DE 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótaló!: Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfling Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							

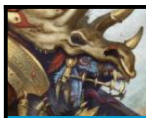




★ JUGADORES ESTRELLA HALFLINGS ★ 2 DE 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta Incursora: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





HOMBRES LAGARTO

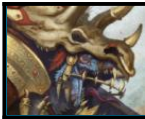
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Eslizones	60k	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo	A	GFP
0-2	Eslizones Camaleón	70k	7	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Atento al Balón, Perseguir	A	GFP
0-6	Saurios	85k	6	4	5+	6+	10+		GF	A
0-1	Kroxigor	140k	6	5	5+	-	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Cola Prensil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Lustrian Superleague Superliga Lustriana								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES					
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-2	100k	Apotecarios Errantes	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales						
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios						
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA					
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann	0-1	100k	Ayleen Andar						
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan						
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial									
0-1	120k	Jorm El Ogro									
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes									
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli									





★ JUGADORES ESTRELLA HOMBRES LAGARTO ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Drull	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)	190k
Dribl	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Juego Sucio (+1), Furtivo, Solitario (4+)	
Un par de Furtivos: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos realizan una acción de Apuñalar o Falta contra un oponente en la Zona de Defensa de ambos, pueden aplicar un +1 a la tirada de Heridas.							
Estelle la Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Esquivar, Defensa, Presencia Perturbadora, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	190k
Maleficio: Una vez por partido, al inicio de su activación, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos de ella, tira 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador pierde su Zona de Defensa y no puede ser activado hasta el final del siguiente turno del jugador controlador.							
Boa Kon'ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Cola Prensil, Proteger el Cuero, Solitario (4+)	200k
Mírame a los Ojos: Una vez por partido, si Boa inicia su activación en la Zona de Defensa de un jugador oponente con el Balón, puedes tirar 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador perderá la posesión del Balón, cogiéndola automáticamente Boa, además la activación de Boa termina inmediatamente.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Glott Stop	6	6	5+	-	10+	Animal Feroz, Furia, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	270k
Instinto Primario: Una vez por partido, cuando haya fallado una tirada de Animal Feroz, puede golpear a un enemigo en lugar de un amigo para poder activarse normalmente.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ HUMANOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Humanos	50k	6	3	3+	4+	9+		G	AF
0-4	Receptores Humanos	65k	8	2	3+	5+	8+	Atrapar, Esquivar	GA	FP
0-2	Lanzadores Humanos	80k	6	3	3+	2+	9+	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Blitzers Humanos	85k	7	3	3+	4+	9+	Placar	GF	AP
0-3	Halflings	30k	5	2	3+	4+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier	②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic Clásica del Viejo Mundo									

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli

INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS DE LIGA

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	40k	Maestro de Balística





★ JUGADORES ESTRELLA HUMANOS ★ 1 de 2

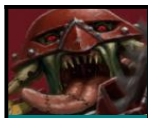
NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfling Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							





★ JUGADORES ESTRELLA HUMANOS ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta IncurSORa: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ INFRAMUNDO ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Goblins del Inframundo	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	AM	GF
0-6	Snotlings del Inframundo	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado, Colarse	AM	G
0-3	Skavens del Clan	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GM	AF
0-1	Lanzador Skaven	85k	7	3	3+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GPM	AF
0-1	Corredor de Alcantarillas	85k	9	2	2+	4+	8+	Esquivar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GAM	FP
0-1	Blitzer Skaven	90k	7	3	3+	5+	9+	Placar, Animosidad (Línea Goblin del Inframundo)	GFM	AP
Un equipo de Inframundo puede elegir un único Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll del Inframundo	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (4+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	FM	GAP
0-1	Rata Ogro Mutante	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe mortífero (+1) Cola Prensil, Solitario (4+)	FM	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Bribery and Corruption			Underworld Challenge					
		Soborno y Corrupción			Reto del Inframundo					

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial
0-1	80k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	50k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skulbones
0-1	70k	Krot Shockwhisker
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal



★ JUGADORES ESTRELLA INFRAMUNDO ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom! : Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino : Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega : Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan! : Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink! : Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional : Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! : La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso : Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero : Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos : Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente : Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno : Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso : 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta : Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Línea Merodeador de Sangre	50k	6	3	3+	4+	8+	Furia	GM	AF
0-4	Khorngor	70k	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Imparable	GFM	AP
0-4	Buscador de Sangre	110k	5	4	4+	6+	10+	Furia	GFM	A
0-1	Engendro Sangriento	160k	5	5	4+	-	9+	Ira Descontrolada, Golpe Mortífero (+1), Furia, Garras, Solitario (4+)	FM	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Favoured of Khorne									
Elegidos de Khorne									

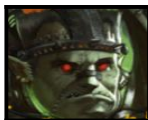
INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	100k	Ayleen Andar		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii		0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								



★ JUGADORES ESTRELLA DE KHORNE ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima: Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1), Ira Descontrolada, Cola Prensil, Solitario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje.							
Sólo elegidos de Khorne							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ NIGROMANTES ★

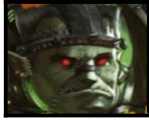
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Zombies	40K	4	3	4+	-	9+	Regeneración	G	AF
0-2	Corredores Necrófagos	75K	7	3	3+	4+	8+	Esquivar	GA	FP
0-2	Espectros	95K	6	3	3+	-	9+	Placar, Echarse a un Lado, Sin Manos, Apariencia Asquerosa, Regeneración	GF	A
0-2	Gólems de Carne	115K	4	4	4+	-	10+	Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración	GF	A
0-2	Hombres Lobo	125K	8	3	3+	4+	9+	Furia, Garras, Regeneración	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✖	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k		
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Masters of Undeath			Sylvanian Spotlight			
		Señores de los No Muertos			Selectiva de Sylvania			

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Bruja Malvada		0-1	130k	Professor Frönkelheim		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo		0-1	100k	Ayleen Andar				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim		0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								





★ JUGADORES ESTRELLA NIGROMANTES ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Ivan 'The Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	190k
Azote de los Enanos: Una vez por partido, cuando un oponente es Derribado por un Placaje o Blitz de Ivan, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, si el jugador Derribado es un jugador Enano de cualquier Equipo, aplica en su lugar un +2.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Mordedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
'Capitana' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Bocadito Sabroso: Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir Morder a un jugador oponente con Fuerza 3 o inferior como si fuera un Siervo de su propio Equipo. Karina no puede Morder a un Jugador Estrella,							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Conde Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Placar, Echarse a un Lado, Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	340k
Estrella del Show: Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anote un Touchdown, su entrenador puede ganar una Reroll de Equipo, si no se usa en la siguiente Entrada, se pierde.							





★ NOBLES IMPERIALES ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Criados Imperiales	45k	6	3	4+	4+	8+	Zafarse	G	AF
0-2	Lanzadores Imperiales	75k	6	3	3+	3+	9+	Pasar, Pase en Carrera	GP	AF
0-4	Guardaespaldas	90k	6	3	3+	5+	9+	Forcejear, Mantenerse Firme	GF	A
0-2	Blitzers Nobles	105k	7	3	3+	4+	9+	Placar, Atrapar	GA	FP
0-1	Ogro	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO										
0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier	②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic Clásica del Viejo Mundo								

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos	
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes	
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario	
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA			
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal	
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-1	50k	Herrero Rúnico Enano	
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel	0-1	80k	Olla Caliente Halfling	
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial	0-1	80k	Mungo Spinecracker	0-1	40k	Maestro de Balística	
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli							



★ JUGADORES ESTRELLA NOBLES IMPERIALES ★ 1 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfing Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							



★ JUGADORES ESTRELLA NOBLES IMPERIALES ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta Incursora: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ NO MUERTOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Zombies	40K	4	3	4+	-	9+	Regeneración	G	AF
0-12	Líneas Esqueletos	40K	5	3	4+	6+	8+	Cabeza Dura, Regeneración	G	AF
0-4	Corredores Necrófagos	75K	7	3	3+	4+	8+	Esquivar	GA	FP
0-2	Blitzers Tumularios	90K	6	3	3+	5+	9+	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Momias	125K	3	5	5+	-	10+	Golpe Mortífero (+1), Regeneración	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✖		Tier ①	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Masters of Undeath			Sylvanian Spotlight						
		Señores de los No Muertos			Selectiva de Sylvania						

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	130k	Professor Frönkelheim
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	*	ARBITROS			
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial			
0-1	120k	Jorm El Ogro			
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes			

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal





★ JUGADORES ESTRELLA NO MUERTOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Ivan 'The Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	190k
Azote de los Enanos: Una vez por partido, cuando un oponente es Derribado por un Placaje o Blitz de Ivan, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, si el jugador Derribado es un jugador Enano de cualquier Equipo, aplica en su lugar un +2.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Mordedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
'Capitana' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Bocadito Sabroso: Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir Morder a un jugador oponente con Fuerza 3 o inferior como si fuera un Siervo de su propio Equipo. Karina no puede Morder a un Jugador Estrella,							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	250k
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Conde Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Placar, Echarse a un Lado, Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	340k
Estrella del Show: Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anote un Touchdown, su entrenador puede ganar una Reroll de Equipo, si no se usa en la siguiente Entrada, se pierde.							





★ NÓRDICOS DEL VIEJO MUNDO ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Nórdicos	50k	6	3	3+	4+	8+	Placar, Cabeza Dura, Borrachos	G	AFP
0-2	Cervecerdo	20k	5	1	3+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Sin Manos, Tríncame!.	-	A
0-2	Berserkers Nórdicos	90k	6	3	3+	5+	8+	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	AP
0-2	Valkyrias	95k	7	3	3+	3+	8+	Pasar, Atrapar, Agallas, Robar Balón	GAP	F
0-2	Ulfwereners	105k	6	4	4+	-	9+	Furia	GF	A
0-1	Yeti Nórdico	140k	5	5	4+	-	9+	Garras, Furia, Presencia Perturbadora, Ira Descontrolada, Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic Clasicos del Viejo Mundo							

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial	0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	120k	Jorm The Ogre			
0-1	80k	The Trundlefoot Triplets			
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli			

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Herrero Rúnico Enano
0-1	80k	Olla Caliente Halfling
0-1	40k	Maestro de Balística

REGLAS ESPECIALES DE RAZA

Borrachos: Este jugador sufre un -1 adicional cuando intenta hacer casillas adicionales.

Tríncame!: Al final del turno del rival, tira 1d6 por cada jugador propio tumbado boca arriba a 3 casillas o menos de un Cervecerdo que esté en pie, con 5+ puedes levantar ese jugador.





★ JUGADORES ESTRELLA NÓRDICOS DEL VIEJO MUNDO ★ 1 DE 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfling Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							



★ JUGADORES ESTRELLA NÓRDICOS DEL VIEJO MUNDO ★ 2 DE 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta IncurSORa: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ NÓRDICOS DEL CAOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Nórdicos	50k	6	3	3+	4+	8+	Placar, Cabeza Dura, Borrachos	G	AFP
0-2	Cervecerdo	20k	5	1	3+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Sin Manos, Tríncame!.	-	A
0-2	Berserkers Nórdicos	90k	6	3	3+	5+	8+	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	AP
0-2	Valkyrias	95k	7	3	3+	3+	8+	Pasar, Atrapar, Agallas, Robar Balón	GAP	F
0-2	Ulfwereners	105k	6	4	4+	-	9+	Furia	GF	A
0-1	Yeti Nórdico	140k	5	5	4+	-	9+	Garras, Furia, Presencia Perturbadora, Ira Descontrolada, Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k		
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elegidos de... (Caos Absoluto o Khorne)						
		Favoured of... (Chaos Undivided or Khorne)						

INCENTIVOS GENERALES				INCENTIVOS ESPECIALES						
0-8	100k	Entrenamiento Adicional		0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales		0-1	30k	Cambiaclimas		0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial		0-5	100k	Jugadas Especiales		0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella		0-3	*	Mercenarios		0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO		0-2	*	PERSONAL INFAME		INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo		0-1	100k	Josef Bugman		0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150K	Horticultor de Nurgle		0-1	100k	Ayleen Andar		0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Hechicero del Caos		0-1	90k	Schielund Scharlitan				
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii		0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim								
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm The Ogre								
0-1	80k	The Trundlefoot Triplets								

REGLAS ESPECIALES DE RAZA

Borrachos: Este jugador sufre un -1 adicional cuando intenta hacer casillas adicionales.

Tríncame!: Al final del turno del rival, tira 1d6 por cada jugador propio tumbado boca arriba a 3 casillas o menos de un Cervecerdo que esté en pie, con 5+ puedes levantar ese jugador.

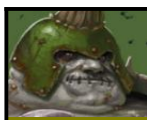




★ JUGADORES ESTRELLA NÓRDICOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Esgurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima: Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto. Sólo Elegidos de Khorne							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180k
Regurgitación Pútrida: Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz. Sólo elegidos de Nurgle							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Cola Prensil, Solitario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje. Sólo elegidos de Khorne							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





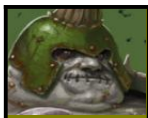
★ NURGLE ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Pútridos	35k	5	3	4+	6+	9+	Descomposición, Infectado	GM	AF
0-4	Pestigors	75k	6	3	3+	4+	9+	Cuernos, Infectado, Regeneración	GFM	AP
0-4	Guerreros de Nurgle	115k	4	4	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Infectado, Presencia Perturbadora, Regeneración	GFM	A
0-1	Bestia de Nurgle	140k	4	5	5+	-	10+	Realmente Estúpido, Tentáculos, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+), Apariencia Asquerosa, Infectado, Presencia Perturbadora, Regeneración	F	GAM

CUADRO TÉCNICO											
0-8	Re-roll de Equipo	70k			0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario	✖	Tier 2
1-6	Hinchas	10k			0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Favoured of Nurgle Elegidos de Nurgle									

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100k	Sobornos	
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling	
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-1	100k	Médico de la Peste	
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario	
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA			
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo	
0-1	150k	Hechicero del Caos	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal	
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	0-1	90k	Schielund Scharlitan	0-3	30k	Nurgletes Brincantes	
0-1	150k	Horticultor de Nurgle	0-1	80k	Papa Skullbones				
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim							
0-1	*	ARBITROS							
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial							
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							





★ JUGADORES ESTRELLA NURGLE ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurrizado, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180k
Regurgitación Pútrida: Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz..							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ OGROS ★

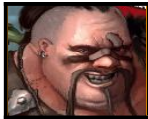
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Gnoblars	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado	A	G
0-5	Ogros	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP
0-1	Pateador Ogro	145k	5	5	4+	4+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1)	FP	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ③	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Old World Classic			Badlands Brawl			Low Cost Linemen		
		Clásica del Viejo Mundo			Reyerta en las Yermas			Líneas Prescindibles		

INCENTIVOS GENERALES					INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional			0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		
0-4	20k	Animadoras Temporales			0-1	30k	Cambiaclimas		
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial			0-5	100k	Jugadas Especiales		
0-2	*	Jugadores Estrella			0-3	*	Mercenarios		
0-1	*	MAGO			0-2	*	PERSONAL INFAME		
0-1	150k	Mago Deportivo			0-1	100k	Josef Bugman		
0-1	150k	Bruja Malvada			0-1	100k	Ayleen Andar		
0-1	150k	Ogro Panzafuego			0-1	90k	Schielund Scharlitan		
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno			0-1	50k	Kari Coldsteel		
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim			0-1	80k	Mungo Spinecracker		
0-1	*	ARBITROS			0-1	90k	Fink da Fixer		
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial							
0-1	120k	Jorm El Ogro							
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes							
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli							
							INCENTIVOS DE LIGA		
					0-1	30k	Mascota del Equipo		
					0-1	60k	Ungüento Medicinal		
					0-1	50k	Herrero Rúnico Enano		
					0-1	80k	Olla Caliente Halfling		
					0-1	40k	Maestro de Balística		
					0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!		
					0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante		

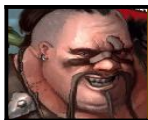




★ JUGADORES ESTRELLA OGROS ★ 1 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Piewhistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom! Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfing Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan! Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130k
Yoink! Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Carnero: 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.							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado.							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							





★ JUGADORES ESTRELLA OGROS ★ 2 de 2

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta IncurSORa: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival.							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá.							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar.							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280K
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ ORCOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Orcos	50k	5	3	3+	4+	10+	Animosidad (Línea Orco)	G	AF
0-2	Lanzadores Orcos	65k	5	3	3+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Animosidad (Todo el Equipo)	GP	AF
0-4	Blitzers Orcos	80k	6	3	3+	4+	10+	Placar, Animosidad (Todo el Equipo)	GF	AP
0-4	Defensas Orcos Grandotes	90k	5	4	4+	-	10+	Animosidad (Defensa Orco Grandote)	GF	A
0-4	Goblins	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala	A	GF
0-1	Troll Desentrenado	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (4+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl								
		Reyerta en las Yermas								

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Ogro Panzafuego
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker

INCENTIVOS DE LIGA

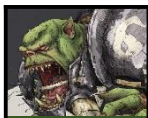
0-3	100k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!





★ JUGADORES ESTRELLA ORCOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan!: Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ ORCOS NEGROS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Goblins Peleones	45k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurrizado, Humanoide Bala, Cabeza Dura	A	GFP
0-6	Orcos Negros	90k	4	4	4+	5+	10+	Luchador, Apartar	GF	AP
0-1	Troll Entrenado	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+) Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Badlands Brawl				Bribery and Corruption				
		Reyerta en las Yermas				Soborno y Corrupción				

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman
0-1	150k	Ogro Panzafuego	0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno	0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	*	ARBITROS	0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial			
0-1	80k	Jorm El Ogro			
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes			

INCENTIVOS ESPECIALES

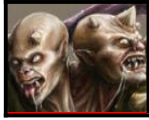
0-3	50K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	50k	Tamborilero del Waaagh!





★ JUGADORES ESTRELLA ORCOS NEGROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan!: Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ RENEGADOS DEL CAOS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Humanos Renegados	50k	6	3	3+	4+	9+		GM	AF
0-1	Goblin Renegado	40k	6	2	3+	4+	8+	Esquivar, Esgurrizado, Humanoide Bala, Animosidad (Todo el Equipo)	AM	GP
0-1	Orco Renegado	50k	5	3	3+	5+	10+	Animosidad (Todo el Equipo)	GM	AF
0-1	Skaven Renegado	50k	7	3	3+	4+	8+	Animosidad (Todo el Equipo)	GM	AF
0-1	Lanzador Humano Renegado	75k	6	3	3+	3+	9+	Proteger el Cuero, Pasar, Animosidad (Todo el Equipo)	GPM	AF
0-1	Elfo Oscuro Renegado	75k	6	3	2+	3+	9+	Animosidad (Todo el Equipo)	GAM	FP
Un equipo de Renegados del Caos puede elegir hasta tres Big Guy de entre los siguientes:										
0-1	Troll Renegado	115k	4	5	5+	5+	10+	Regeneración, Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Lanzar Compañero, Vómito, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Ogro Renegado	140k	5	5	4+	5+	10+	Cabeza Dura, Estúpido, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Minotauro Renegado	150k	5	5	4+	-	9+	Ira Descontrolada, Cuernos, Cabeza Dura, Furia, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GAM
0-1	Rata Ogro Renegada	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe mortífero (+1), Cola Prensil, Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO Favoured of ... (Chaos Undivided, Khorne, Nurgle, Slaanesh or Tzeentch)										
Elegidos de... (Caos Absoluto, Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeentch)										

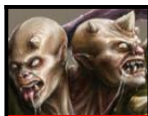
INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	100k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	80k	Papa Skullbones
INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-3	30k	Nurgletes Brincantes





★ JUGADORES ESTRELLA RENEGADOS DEL CAOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima: Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto. Sólo Elegidos de Khorne							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar.							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180K
Regurgitación Pútrida: Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz. Sólo elegidos de Nurgle							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Cola Prensil, Soltario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje. Sólo elegidos de Khorne							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							



★ REYES FUNERARIOS (Lgd) ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Esqueletos	40k	5	3	4+	6+	8+	Cabeza Dura, Regeneración	G	AF
0-2	Lanzadores Ungidos	70k	6	3	4+	3+	8+	Manos Seguras, Pasar, Cabeza Dura, Regeneración	GP	A
0-2	Blitzers Ungidos	90k	6	3	4+	6+	9+	Placar, Cabeza Dura, Regeneración	GF	AP
0-4	Guardianes de la Tumba	100k	4	5	5+	-	10+	Descomposición, Regeneración	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	70k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✖		Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Sylvanian Spotlight Selectiva de Sylvania								

INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional				0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		
0-4	20k	Animadoras Temporales				0-1	30k	Cambiaclimas		
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial				0-5	100k	Jugadas Especiales		
0-2	*	Jugadores Estrella				0-3	*	Mercenarios		
0-1	*	MAGO				0-2	*	PERSONAL INFAME		
0-1	150k	Mago Deportivo				0-1	100k	Josef Bugman		
0-1	150k	Bruja Malvada				0-1	130k	Professor Frönkelheim		
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo				0-1	100k	Ayleen Andar		
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				0-1	90k	Schielund Scharlitan		
0-1	*	ARBITROS								
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								
								INCENTIVOS DE LIGA		
						0-1	30k	Mascota del Equipo		
						0-1	60k	Ungüento Medicinal		



★ JUGADORES ESTRELLA REYES FUNERARIOS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Ivan 'The Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	190k
Azote de los Enanos: Una vez por partido, cuando un oponente es Derribado por un Placaje o Blitz de Ivan, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, si el jugador Derribado es un jugador Enano de cualquier Equipo, aplica en su lugar un +2.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Mordedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
'Capitana' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Bocadito Sabroso: Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir Morder a un jugador oponente con Fuerza 3 o inferior como si fuera un Siervo de su propio Equipo. Karina no puede Morder a un Jugador Estrella,							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Conde Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Placar, Echarse a un Lado, Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	340k
Estrella del Show: Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anote un Touchdown, su entrenador puede ganar una Reroll de Equipo, si no se usa en la siguiente Entrada, se pierde.							





SKAVEN

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Skaven del Clan	50k	7	3	3+	4+	8+		G	AFM
0-2	Lanzadores Skaven	85k	7	3	3+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar	GP	AFM
0-4	Corredores de Alcantarillas	85k	9	2	2+	4+	8+	Esquivar	GA	FPM
0-2	Blitzers Skaven	90k	7	3	3+	5+	9+	Placar	GF	APM
0-1	Rata Ogro	150k	6	5	4+	-	9+	Animal Feroz, Furia, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Solitario (4+)	F	GAM

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ①
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Underworld Challenge Reto del Inframundo								

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial
0-1	120k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

INCENTIVOS ESPECIALES

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skulbones
0-1	70k	Krot Shockwhisker
0-3	100K	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal





★ JUGADORES ESTRELLA SKAVEN ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan!: Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré!: La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Slann	60k	6	3	3+	4+	9+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas	G	AF
0-4	Receptores Slann	80k	7	2	2+	4+	8+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas, Recepción Heroica	GA	FP
0-4	Blitzers Slann	110k	7	3	3+	4+	9+	Pogo Saltarín, Piernas muy Largas, Placaje Heroico, En Pie de un Salto	GAF	P
0-1	Kroxigor	140k	6	5	5+	-	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Cola Prensil, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Lustrian Superleague Superliga Lustriana								

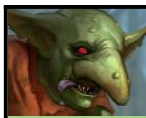
INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES		
0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	200k	Mago Sacerdote Slann	0-1	100k	Ayleen Andar	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS	0-1	50k	Kari Coldsteel			
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						
0-1	120k	Jorm El Ogro						
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes						
0-1	130k	Ranulf 'Red' Hokuli						



★ JUGADORES ESTRELLA SLANN ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Drull	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)	190k
Dribl	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Juego Sucio (+1), Furtivo, Solitario (4+)	
Un par de Furtivos: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos realizan una acción de Apuñalar o Falta contra un oponente en la Zona de Defensa de ambos, pueden aplicar un +1 a la tirada de Heridas.							
Estelle la Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Esquivar, Defensa, Presencia Perturbadora, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	190k
Maleficio: Una vez por partido, al inicio de su activación, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos de ella, tira 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador pierde su Zona de Defensa y no puede ser activado hasta el final del siguiente turno del jugador controlador.							
Boa Kon'ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Cola Prensil, Proteger el Cuero, Solitario (4+)	200k
Mírame a los Ojos: Una vez por partido, si Boa inicia su activación en la Zona de Defensa de un jugador oponente con el Balón, puedes tirar 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador perderá la posesión del Balón, cogiéndola automáticamente Boa, además la activación de Boa termina inmediatamente.							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación.							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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.							
Zolcath the Zoat	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoat?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Glotl Stop	6	6	5+	-	10+	Animal Feroz, Furia, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	270k
Instinto Primario: Una vez por partido, cuando haya fallado una tirada de Animal Feroz, puede golpear a un enemigo en lugar de un amigo para poder activarse normalmente.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





★ SNOTLINGS ★

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Snotlings	15k	5	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Canijo, Echarse a un Lado, Colarse	A	G
0-2	Saltadores Snotlings	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Pogo Saltarín	A	G
0-2	Corredores con Zancos	20k	6	1	3+	5+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Esprintar	A	G
0-2	Lanza Hongos	30k	5	1	3+	4+	6+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Echarse a un Lado, Bombardero, Arma Secreta	AP	G
0-2	Vagonetas de Ataque	105k	4	5	5+	-	9+	Realmente Estúpido, Juego Sucio (+1), Imparable, Mantenerse Firme, Arma Secreta, Golpe Mortífero (+1)	F	GA
0-2	Trolls Entrenados	115k	4	5	5+	5+	10+	Siempre Hambriento, Realmente Estúpido, Proyectil de Vómito, Lanzar Compañero, Solitario (3+), Regeneración, Golpe Mortífero (+1)	F	GAP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k	Apotecario ✓	50k	Tier ③
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k			
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Bribery and Corruption			Underworld Challenge		Low Cost Linemen		
		Soborno y Corrupción			Reto del Inframundo		Líneas Prescindibles		

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional
0-4	20k	Animadoras Temporales
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial
0-2	*	Jugadores Estrella
0-1	*	MAGO
0-1	150k	Mago Deportivo
0-1	150k	Bruja Malvada
0-1	150k	Shamán Goblin Nocturno
0-1	150k	Hechicero del Caos
0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	150k	Ingeniero Brujo
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim
0-1	*	ARBITROS
0-1	80k	Árbitro poco Imparcial
0-1	80k	Jorm El Ogro
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes

0-2	50k	Barriles de Bloodweiser
0-1	30k	Cambiaclimas
0-5	100k	Jugadas Especiales
0-3	*	Mercenarios
0-2	*	PERSONAL INFAME
0-1	100k	Josef Bugman
0-1	100k	Ayleen Andar
0-1	90k	Schielund Scharlitan
0-1	90k	Fink da Fixer
0-1	80k	Mungo Spinecracker
0-1	80k	Papa Skulbones
0-1	70k	Krot Shockwhisker

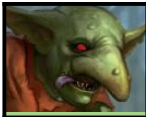
INCENTIVOS ESPECIALES

0-3	50k	Sobornos
0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-2	100k	Apotecarios Errantes
0-1	100k	Novatos Embravecidos
0-1	350k	Gigante Mercenario

INCENTIVOS DE LIGA

0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-3	40k	Botellas Brebaje Intoxicante





★ JUGADORES ESTRELLA SNOTLINGS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom!: Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan!: Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink!: Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré!: La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido.							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar.							
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno.							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardeo, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastreo de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Back Gobbo.							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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.							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							





UNION ÉLFICA

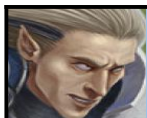
CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-12	Líneas Elfos	60k	6	3	2+	4+	8+		GA	F
0-2	Lanzadores	75k	6	3	2+	2+	8+	Pasar	GAP	F
0-4	Receptores	100k	8	3	2+	4+	8+	Atrapar, Nervios de Acero	GA	F
0-2	Blitzers	115k	7	3	2+	3+	9+	Placar, Echarse a un Lado	GA	FP

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	50k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓	50k	Tier ②
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k				
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Elven Kingdoms League								
		Liga de los Reinos Élficos								

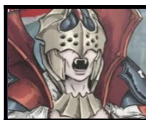
INCENTIVOS GENERALES						INCENTIVOS ESPECIALES				
0-8	100k	Entrenamiento Adicional				0-2	50k	Barriles de Bloodweiser		
0-4	20k	Animadoras Temporales				0-1	30k	Cambiaclimas		
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial				0-5	100k	Jugadas Especiales		
0-2	*	Jugadores Estrella				0-3	*	Mercenarios		
0-1	*	MAGO				0-2	*	PERSONAL INFAME		
0-1	150k	Mago Deportivo				0-1	100k	Josef Bugman		
0-1	150k	Alto Mago Asur				0-1	100k	Ayleen Andar		
0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii				0-1	90k	Schielund Scharlitan		
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim				0-1	50k	Kari Coldsteel		
0-1	*	ARBITROS				0-1	40k	Galandril Silver		
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial								
0-1	120k	Jorm El Ogro								
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes								
								INCENTIVOS DE LIGA		
						0-1	30k	Mascota del Equipo		
						0-1	60k	Ungüento Medicinal		





★ JUGADORES ESTRELLA UNION ÉLFICA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje.							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica.							
Zolcath the Zoot	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Zoot?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE).							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla.							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							



VAMPIROS

CANT.	POSICIÓN	COSTE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	PRIMARIA	SECUNDARIA
0-16	Líneas Siervos	40k	6	3	3+	4+	8+		G	AF
0-2	Corredores Vampiros	100k	8	3	2+	4+	8+	Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sangre (2+)	GA	FP
0-2	Lanzadores Vampiros	110k	6	4	2+	2+	9+	Pasar, Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sangre (2+)	GAP	F
0-2	Blitzers Vampiros	110k	6	4	2+	5+	9+	Imparable, Mirada Hipnótica, Regeneración, Sed de Sangre (3+)	GAF	-
0-1	Vargheist	150k	5	5	4+	-	10+	Garras, Furia, Sed de Sangre (3+), Regeneración, Solitario (4+)	F	GA

CUADRO TÉCNICO

0-8	Re-roll de Equipo	60k		0-6	Ayudantes del Entrenador	10k		Apotecario ✓		Tier ②	
1-6	Hinchas	10k		0-12	Animadoras	10k					
REGLAS ESPECIALES DE EQUIPO		Sylvanian Spotlight			Vampire Lord						
		Selectiva de Sylvania			Señor vampiro						

INCENTIVOS GENERALES

0-8	100k	Entrenamiento Adicional	0-2	50k	Barriles de Bloodweiser	0-3	100K	Sobornos
0-4	20k	Animadoras Temporales	0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Chef Maestro Halfling
0-3	20k	Ayudantes a Tiempo Parcial	0-5	100k	Jugadas Especiales	0-1	100k	Ayudante de la Morgue
0-2	*	Jugadores Estrella	0-3	*	Mercenarios	0-1	350k	Gigante Mercenario
0-1	*	MAGO	0-2	*	PERSONAL INFAME	INCENTIVOS DE LIGA		
0-1	150k	Mago Deportivo	0-1	100k	Josef Bugman	0-1	30k	Mascota del Equipo
0-1	150k	Bruja Malvada	0-1	130k	Professor Frönkelheim	0-1	60k	Ungüento Medicinal
0-1	150k	Necroteurgo Deportivo	0-1	100k	Ayleen Andar			
0-1	80k	Horatio X. Schottenheim	0-1	90k	Schielund Scharlitan			
0-1	*	ARBITROS						
0-1	120k	Árbitro poco Imparcial						
0-1	120k	Jorm El Ogro						
0-1	80k	El Triplete Piesrodantes						

REGLAS ESPECIALES DE RAZA

Señor Vampiro: El Entrenador de este Equipo es sustituido por un Señor Vampiro. Una vez por partido, en la secuencia posterior al partido, puede invocar un Línea Siervo. Si un jugador del equipo rival con Fuerza 4 o menos y que no tuviera los rasgos Regeneración o Escurridizo ha sufrido un resultado de Muerto, y no ha podido ser salvado por el Médico, durante el paso 4 de la secuencia posterior al partido puedes contratar un Línea Siervo gratis y de forma permanente, en caso contrario se pierde, el cual contará para la Valoración del Equipo.
Adicionalmente, igual que cualquier entrenador, un Señor Vampiro puede protestar al árbitro de la manera habitual.

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 saca 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.

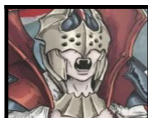
Si el Jugador ha declarado una acción que sólo puede realizarse una vez por turno, (Blitz, Pase,...) seguirá contando como que se ha gastado dicha acción, aunque la cambie por una acción de Movimiento.

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 lleve 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.





★ JUGADORES ESTRELLA VAMPIROS ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Skull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150k
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Ivan 'The Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	190k
Azote de los Enanos: Una vez por partido, cuando un oponente es Derribado por un Placaje o Blitz de Ivan, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, si el jugador Derribado es un jugador Enano de cualquier Equipo, aplica en su lugar un +2.							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Mordedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas.							
'Capitana' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Bocadito Sabroso: Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir Morder a un jugador oponente con Fuerza 3 o inferior como si fuera un Siervo de su propio Equipo. Karina no puede Morder a un Jugador Estrella,							
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada.							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+).							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Conde Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Placar, Echarse a un Lado, Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	340k
Estrella del Show: Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anote un Touchdown, su entrenador puede ganar una Reroll de Equipo, si no se usa en la siguiente Entrada, se pierde.							



★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Cindy Pie whistle	5	2	3+	3+	7+	Esquivar, Escurridizo, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Todo lo que puedas comer: Una vez por partido, Cindy puede efectuar dos lanzamientos de Bomba en lugar de uno, debe terminar el primer lanzamiento antes de efectuar el segundo. Si lo hace, después del segundo lanzamiento tira 1d6, con un resultado de 1-3 Cindy es expulsada.							
Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Bomber Dribblesnot	6	2	3+	3+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Solitario (4+)	50k
Kaboom! Una vez por partido, si un oponente atrapa una Bomba lanzada por Bomber, puedes elegir que explote inmediatamente en lugar de tirar para ver si el jugador puede lanzarla.							
Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Fungus The Loon	4	7	3+	-	8+	Escurridizo, Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Torbellino: Una vez por activación, Fungus puede repetir el d6 cuando determina la dirección en la que mueve.							
Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Barik Farblast	6	3	4+	3+	9+	Manos Seguras, Pasar, Pase a lo Loco, Cañonero, Cabeza Dura, Arma Secreta, Solitario (4+)	80k
Explótalo! Una vez por partido, cuando Barik use Pase a lo Loco, puede repetir cualquier desvío para determinar donde aterriza el balón, además cualquier jugador amigo que intente atrapar el balón obtiene un +1 a la tirada.							
Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo							
Akhorne The Squirrel	7	1	2+	-	6+	Esquivar, Escurridizo, Canijo, Agallas, Furia, Garras, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Sin Manos, Solitario (4+)	80k
Furia Ciega: Akhorne puede elegir repetir el D6 cuando tira para la Habilidad Agallas.							
Todos los Equipos							
Puggy Baconbreath	5	3	3+	3+	7+	Placar, Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Nervios de Acero, Solitario (3+)	120k
Halfling Suertudo: Una vez por partido, Puggy puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión).							
Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Nobbla Blackwart	6	2	3+	-	8+	Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo, Solitario (4+)	120k
Machacarlos cuando Caigan! Una vez por partido, Nobbla puede usar su ataque especial de Motosierra contra un jugador tumbado. Esto no cuenta como acción de falta, por lo que no puede ser expulsado cuando usa esta habilidad.							
Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Scrappa Sorehead	7	2	3+	5+	8+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Pogo Saltarín, Juego Sucio (+1), Esprintar, Pies Firmes, Solitario (4+)	130K
Yoink! Una vez por partido, cuando Scrappa intente interferir un Pase, puede tirar 1d6, con un resultado de 2+ la interferencia tendrá éxito y además obtendrá automáticamente el control del Balón.							
Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Bryce 'The Slice' Cambuel	5	3	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	130k
Llamas Fantasmales: Una vez por parte, cuando Bryce efectúa un ataque especial de Motosierra como parte de un Blitz, puede añadir +4 a la tirada de Armadura en lugar del +3.							
Selectiva de Sylvania							
Max Spleenripper	5	4	4+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Solitario (4+)	130k
Matanza Máxima: Una vez por partido después de que Max efectúe una Ataque Especial con Motosierra puede inmediatamente realizar otro Ataque Especial con Motosierra a otro jugador distinto.							
Sólo Elegidos de Khorne							
Helmut Wulf	6	3	3+	-	9+	Motosierra, Arma Secreta, Profesional, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	140k
Viejo Profesional: Una vez por partido, Helmut puede usar su habilidad Profesional para repetir un único dado de una tirada de Armadura.							
Todos los Equipos							
Gloriel Summerbloom	7	2	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Esquivar, Echarse a un Lado, Solitario (3+)	150K
Pase a la Nada: Una vez por partido, cuando Gloriel se active y declare pase puede ganar la habilidad de Pase a lo Loco.							
Liga de los Reinos Élficos							
Skrull Halfheight	6	3	4+	4+	9+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Nervios de Acero, Cabeza Dura, Regeneración, Solitario (4+)	150K
Potente Juego de Pase: 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 1 Natural en el dado siempre es fallo.							
Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo							



★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Willow Rosebark	5	4	3+	6+	9+	Agallas, Cabeza Dura, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	150k
Indomable: Una vez por partido cuando Willow supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje. Liga de los Reinos Éficos							
Kreek Rustgouger	5	7	4+	-	10+	Sin Manos, Bola con Cadena, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Arma Secreta, Solitario (4+)	170k
Volveré! La primera vez durante el Partido que Kreek haya sido expulsado por Arma Secreta, no será expulsado y podrá continuar jugando el resto del Partido. Elegidos de... y Reto del Inframundo							
Thorsson Stoutmead	6	3	4+	3+	8+	Placar, Borracho, Cabeza Dura, Solitario (4+)	170k
Lanzamiento de Barril de Cerveza: Una vez por parte, al inicio de su activación, puede efectuar una acción especial de lanzamiento de Barril, selecciona un oponente a 3 casillas de distancia o menos y lanza 1d6. Con un resultado de 3+ el oponente es derribado, con un 1 Thorsson es derribado. Clásica del viejo Mundo							
Rumbelow Sheepskin	6	3	3+	-	8+	Placar, Cuernos, Placaje Defensivo, Imparable, Cabeza Dura, Sin Manos, Solitario (4+)	170k
Ariete: 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, Clásica del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo							
Whitergrasp Doubledrool	6	3	4+	4+	9+	Placaje Defensivo, Forcejear, Dos Cabezas, Tentáculos, Cola Prensil, Solitario (4+)	170k
Cuidado! Una vez por parte, la primera vez que Whitergrasp sea objetivo de un Placaje, cuenta como que tiene la habilidad de Esquivar. Elegidos de...							
Bielrot Vomitflesh	4	5	4+	6+	10+	Apariencia Asquerosa, Juego Sucio (+1), Presencia Perturbadora, Solitario (4+)	180K
Regurgitación Pútrida: Una vez por partido, Bielrot puede usar una Proyectil de Vómito, puede usarlo incluso si ha efectuado una acción de Placar o Blitz. Elegidos de Nurgle							
Drull	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Apuñalar, Solitario (4+)	190k
Dribl	8	2	3+	4+	8+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Juego Sucio (+1), Furtivo, Solitario (4+)	
Un par de Furtivos: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos realizan una acción de Apuñalar o Falta contra un oponente en la Zona de Defensa de ambos, pueden aplicar un +1 a la tirada de Heridas. Superliga Lustriana							
Ivan 'The Animal' Deathshroud	6	4	4+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Robar Balón, Imparable, Presencia Perturbadora, Regeneración, Solitario (4+)	190k
Azote de los Enanos: Una vez por partido, cuando un oponente es Derribado por un Placaje o Blitz de Ivan, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, si el jugador Derribado es un jugador Enano de cualquier Equipo, aplica en su lugar un +2. Selectiva de Silvania							
Estelle la Veneaux	6	3	3+	4+	8+	Esquivar, Defensa, Presencia Perturbadora, Echarse a un Lado, Solitario (4+)	190k
Maleficio: Una vez por partido, al inicio de su activación, elige un jugador oponente a 5 casillas o menos de ella, tira 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador pierde su Zona de Defensa y no puede ser activado hasta el final del siguiente turno del jugador controlador. Superliga Lustriana							
Glart Smashrip	5	4	4+	-	9+	Placar, Garras, Apartar, Imparable, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	195k
Empuje Furioso: Una vez por partido cuando Glart se active con una acción de Blitz puede ganar Furia. Debe declarar el uso de la habilidad al activarse y no puede usar este turno Apartar. Elegidos de... y Reto del Inframundo							
Boa Kon'ssstrikr	6	3	3+	4+	9+	Esquivar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Cola Prensil, Proteger el Cuero, Solitario (4+)	200k
Mírame a los Ojos: Una vez por partido, si Boa inicia su activación en la Zona de Defensa de un jugador oponente con el Balón, puedes tirar 1d6. Con un resultado de 2+, el jugador perderá la posesión del Balón, cogiéndola automáticamente Boa, además la activación de Boa termina inmediatamente. Superliga Lustriana							
Scyla Anfingrimm	5	5	4+	-	10+	Furia, Cabeza Dura, Garras, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Cola Prensil, Solitario (4+)	200k
Furia del Dios de la Sangre: Una vez por partido, si Scyla obtiene un 1 en su tirada de Ira Descontrolada durante una acción de Placaje (No Blitz), en lugar de aplicar el efecto normal de la Ira Descontrolada, Scyla puede efectuar dos acciones de Placaje. Elegidos de Khorne							
Grim Ironjaw	5	4	3+	-	9+	Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura, Solitario (4+)	200k
Matador: Una vez por partido, tras una acción de Placaje a un rival de Fuerza 5 o superior, éste sea derribado por Grim, puedes aplicar un +1 a la tirada de Armadura o Heridas, este modificador se aplica después de la tirada. Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo							



★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Hakflem Skuttlespike	9	3	2+	3+	8+	Esquivar, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Cola Prensil, Solitario (4+)	210k
Traicionero: Una vez por partido, al activar a Hakflem, si un compañero de equipo en posesión del balón esta adyacente a Hakflem, puedes tumbar al compañero y cambiar la posesión del balón hacia Hakflem. Esto no causa cambio de turno. Elegidos de... y Reto del Inframundo							
Grombrindal, The White Dwarf	5	3	3+	4+	10+	Placar, Agallas, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	210k
Sabiduría del Enano Blanco: Una vez por turno de equipo, cuando se activa un compañero de equipo que esté adyacente a Grombrindal, puede ganar una habilidad entre Abrirse Paso, Agallas, Golpe Mortífero (+1) o Pies Firmes, hasta el final de su activación. Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo, Superliga Lustriana y Superliga del Fin del Mundo							
Karla Von Kill	6	4	3+	4+	9+	Placar, Esquivar, Agallas, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	210k
Indomable: Una vez por partido cuando Karla supera su tirada de Agallas, ella puede incrementar su Fuerza hasta el doble de la Fuerza del objetivo designado para su Placaje. Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana							
Mighty Zug	4	5	4+	6+	10+	Placar, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	220k
Golpe Poderoso: 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. Copa Dedal halfling, Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana							
Wilhelm Chaney	8	4	3+	4+	9+	Furia, Garras, Forcejear, Atrapar, Regeneración, Solitario (4+)	220k
Mordedura Salvaje: Una vez por partido, cuando Wilhelm haga una tirada de Heridas contra un oponente, puede elegir repetir la tirada de Heridas. Selectiva de Sylvania							
The Black Gobbo	6	2	3+	3+	9+	Esquivar, Escurridizo, Echarse a un Lado, Furtivo, Bombardero, Apuñalar, Presencia Perturbadora, Solitario (3+)	225k
El Mas Rastrero de Todos: Si tu equipo incluye a Black Gobbo, puedes cometer dos faltas por turno, una de ellas cometida por el propio Black Gobbo. Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							
Eldril Sidewinder	8	3	2+	5+	8+	Esquivar, Atrapar, Nervios de Acero, Atento al Balón, Mirada Hipnótica, Solitario (4+)	230k
Danza Hipnótica: Una vez por partido, Eldril puede repetir una tirada de AG fallida al intentar usar Mirada Hipnótica. Liga de los Reinos Éficos							
Zolcath the Goat	5	5	4+	5+	10+	Imparable, Presencia Perturbadora, Pies Firmes, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Disculpe, es Usted un Goat?: Una vez por partido, cuando se activa Zolcath obtiene la habilidad Mirada Hipnótica, debe declarar el uso de la habilidad al activarse. Superliga Lustriana y Liga de los Reinos Éficos							
'Capitana' Karina Von Riesz	7	4	2+	4+	9+	Esquivar, En Pie de un Salto, Sed de Sangre (2+), Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	230k
Bocadito Sabroso: Una vez por partido, cuando Karina falle una tirada de Sed de Sangre, puede elegir Morder a un jugador oponente con Fuerza 3 o inferior como si fuera un Siervo de su propio Equipo. Karina no puede Morder a un Jugador Estrella, Selectiva de Sylvania							
Grashnak Blackhoof	6	6	4+	-	9+	Furia, Cuernos, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1) Ira Descontrolada, Solitario (4+)	240k
Corneado por el Toro: Una vez por partido cuando Grashnak declare una acción de Blitz, puede añadir un dado extra de Placaje (máximo 3), independientemente de la Fuerza de su oponente. Este dado extra también se aplica al segundo Placaje con Furia. Elegidos de...							
Ivar Eriksson	6	4	3+	4+	9+	Placar, Defensa, Placaje Defensivo, Solitario (4+)	245k
Fiesta Incursora: Una vez por parte, 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, el cual debe terminar el movimiento en contacto con un rival. Clásica del viejo Mundo							
Skrorg Snowpelt	5	5	4+	-	9+	Garras, Presencia Perturbadora, Golpe Mortífero (+1), Imparable, Solitario (4+)	250k
Animar a la Multitud: Una vez por partido, cuando Skrorg cause una baja a un jugador oponente como resultado de un Placaje o Blitz, el equipo de Skrorg gana una re-roll de equipo, la cual si no se usa en esa entrada se perderá. Clásica del viejo Mundo							
Ripper Bolgrot	4	6	5+	4+	10+	Apartar, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Troll Inteligente: Una vez por parte, Ripper puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión). Reyerta en las Yermas y Reto del Inframundo							



★ JUGADORES ESTRELLA ★

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	COSTE
Frank 'n' Stein	4	5	4+	-	10+	Abrirse Paso, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Regeneración, Solitario (4+)	250k
Placaje Brutal: Una vez por partido, cuando Frank 'n' Stein efectúe una tirada de Herida contra un oponente como resultado de un Placaje, puede añadir un +1 adicional a la tirada, este modificador puede aplicarse después de hacer la tirada. Clásica del Viejo Mundo y Selectiva de Sylvania							
Grak	5	5	4+	4+	10+	Estúpido, Cabeza Dura, Chutar Compañero, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	250k
Crumbleberry	5	2	3+	6+	7+	Esquivar, Escurridizo, Humanoide Bala, Manos Seguras, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+). Todos los Equipos							
Lord Borak the Despoiler	5	5	3+	5+	10+	Placar, Furtivo, Juego Sucio (+2), Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	260k
Señor del Caos: Un equipo que incluya a Lord Borak gana una Re-Roll 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...							
Gretchen Wächter "The Blood Bowl Widow"	7	3	2+	-	9+	Esquivar, Echarse a un Lado, En Pie de un Salto, Perseguir, Sin Manos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración, Solitario (4+)	260k
Incorpórea: Una vez por partido, después de realizar una tirada de AG para esquivar, Gretchen puede elegir modificar la tirada de dados añadiéndole su característica de Fuerza. Hay que tener en cuenta que un 1 Natural en el dado siempre es fallo. Selectiva de Sylvania							
Roxanna Darknail	8	3	1+	4+	8+	Esquivar, Furia, Imparable, Saltar, En Pie de un Salto, Solitario (4+)	270k
Estallido de Velocidad: Una vez por partido, Roxanna puede intentar hacer hasta tres casillas adicionales (APE) en lugar de dos. Debe declarar el uso de esta habilidad después de haber movido dos casillas adicionales (APE). Liga de los Reinos Éficos							
Glottl Stop	6	6	5+	-	10+	Animal Feroz, Furia, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Cola Prensil, Mantenerse Firme, Solitario (4+)	270k
Instinto Primario: Una vez por partido, cuando haya fallado una tirada de Animal Feroz, puede golpear a un enemigo en lugar de un amigo para poder activarse normalmente. Superliga Lustriana							
Deeproot Strongbranch	2	7	5+	4+	11+	Placar, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, ¡Tronco va!, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	280k
De Confianza: Si Deeproot obtiene un resultado de Fumble al lanzar a un compañero, el jugador lanzado rebota normalmente pero tiene éxito automáticamente al aterrizar. Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Griff Oberwald	7	4	2+	3+	9+	Placar, Esquivar, Zafarse, Esprintar, Pies Firmes, Solitario (3+)	280k
Profesional Consumado: Una vez por partido, Griff puede repetir un único dado que haya sido lanzado, incluso si formaba parte de una tira de múltiples dados (no se puede repetir el dado si forma parte de una tirada de Armadura, Heridas o lesión). Copa Dedal halfling y Clásica del Viejo Mundo							
Varag Ghoul-Chewer	6	5	3+	5+	10+	Placar, En Pie de un Salto, Cabeza Dura, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	280k
Golpe Poderoso: 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 y Reto del Inframundo							
Conde Luthor von Drakenborg	6	5	2+	3+	10+	Placar, Echarse a un Lado, Mirada Hipnótica, Regeneración, Solitario (4+)	340k
Estrella del Show: Una vez por partido, cuando el Conde Luthor anote un Touchdown, su entrenador puede ganar una Reroll de Equipo, si no se usa en la siguiente Entrada, se pierde. Selectiva de Sylvania							
Lucien Swift	7	3	2+	5+	9+	Placar, Placaje Defensivo, Golpe Mortífero (+1), Solitario (4+)	340k
Valen Swift	7	3	2+	2+	8+	Manos Seguras, Pasar, Precisión, Pase Seguro, Nervios de Acero, Solitario (4+)	
Dos por Uno: Deben ser contratados juntos y cuentan como dos jugadores estrella. Además si uno de ellos abandona el campo hasta la zona de heridos, el otro sustituye su habilidad de Solitario por (2+). Liga de los Reinos Éficos							
Morg 'n' Thorg	6	6	3+	4+	11+	Placar, Cabeza Dura, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Solitario (4+)	380k
La Ballesta: Una vez por partido, si Morg falla una tirada de habilidad de Pase cuando realiza una acción de Pase o una acción de Lanzamiento de compañero de equipo puede repetirla. Todos los Equipos excepto Selectiva de Sylvania							



© INCENTIVOS ©

0-4	Animadoras Temporales	Todos los Equipos	20k
Añade +1 a las Animadoras durante el partido.			
0-3	Ayudantes a Tiempo Parcial	Todos los Equipos	20k
Añade +1 a los Ayudantes del Entrenador durante el partido.			
0-8	Entrenamiento Adicional	Todos los Equipos	100k
Añade 1 Re-Roll de Equipo durante el partido.			
0-2	Apotecarios Errantes	Todos los Equipos con opción a Apotecario	100k
Añade 1 Apotecario extra durante el partido.			
0-1	Ayudante de la Morgue	Sólo Equipos Selectiva de Silvania	100k
Permite repetir 1 tirada de Regeneración fallida durante el partido.			
0-1	Doctor de la Peste	Sólo Equipos Elegidos de Nurgle	100k
Permite repetir 1 tirada de Regeneración fallida durante el partido, alternativamente puede recuperar del KO a un jugador como si fuera un Apotecario.			
0-2	Barriles de Bloodweiser	Todos los Equipos	50k
Añade +1 a la tirada para recuperar jugadores del KO durante todo el partido .			
0-3	Soborno	Todos los Equipos / Soborno y Corrupción	100k/50k
<p>Puede usarse un Soborno cuando un jugador es expulsado por cometer Falta o usar Arma Secreta, tira 1d6, 2-6 el Soborno es exitoso y el jugador no es expulsado, no causa pérdida de turno. Solamente se puede utilizar un Soborno por falta.</p> <p>Si se protesta al Árbitro y se obtiene un 1, y el propio entrenador es expulsado, no puede usarse un Soborno para evitar la expulsión.</p>			
0-1	Mago Cambiaclimas	Todos los Equipos	30k
<p>Puedes usar el Mago una vez por partido, al inicio de tu turno, antes de activar algún jugador, tira en la tabla de Clima, puedes modificar dicha tirada en +1 o +2, -1 o -2 y aplicar el nuevo resultado hasta el final del siguiente turno del oponente. Después, volverá a aplicarse el Clima anterior.</p>			
0-1	Chef Maestro Halfling	Todos los Equipos / Copa Dedal Halfling	300k/100k
Al inicio de la primera y segunda parte del partido, después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), tira 3d6, por cada 4+ tu equipo ganará una Re-Roll extra, además el equipo rival perderá una Re-Roll de equipo.			
0-1	Novatos Embravecidos	Sólo Equipos Líneas Prescindibles	100k
<p>Adicionalmente al número de Líneas Solitarios que se añadan al equipo, tu equipo puede ganar 2d3+1 Líneas Solitarias adicionales. Estos jugadores adicionales pueden sobrepasar el límite de 16 jugadores, cuentan como Líneas Solitarios a todos los efectos, pueden ganar Xp, conseguir el MVP y ser contratados normalmente. De lo contrario serán despedidos.</p>			



© INCENTIVOS DE LIGA ©

0-1	Tamborilero del Waaagh!	Reyerta en las Yermas	50k
<p>Al inicio de cada entrada, tras haber resuelto el evento de patada inicial, pero antes de que el balón aterrice, tira 3d6, por cada 4+, puedes empujar una casilla hacia su propia Zona de Anotación a un jugador del equipo oponente. Puedes empujar varias veces al mismo jugador.</p>			
0-3	Nurgletes Brincantes	Elegidos de Nurgle	30k
<p>Al inicio del partido, un equipo puede aumentar en +1 su Factor de Hinchas y su número de Animadoras.</p>			
0-1	Herrero Rúnico Enano	Clásicos del Viejo Mundo y Superliga del Fin del Mundo	50k
<p>Durante cada secuencia de inicio de entrada, tras el Paso 2 pero antes del Paso 3, puedes seleccionar un único jugador de tu equipo que esté sobre el terreno de juego y no sea Solitario (x+), elige una de las Runas disponibles y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ La Runa funciona, ya no puedes usar el Herrero Rúnico. - 2-3 La Runa no funciona, puedes volver a usar el Herrero Rúnico en otra entrada. - 1, La Runa no funciona, ya no puedes volver a usar el Herrero Rúnico. <p>Runa de Poder.- Hasta el final de la entrada el jugador gana la habilidad Golpe Mortífero (+1). Runa de Furia.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Agallas y Furia. Runa de Velocidad.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Esprintar y Pies Firmes Runa de Hierro.- Hasta el final de la entrada el jugador gana la habilidad Mantenerse Firme y +1 Armadura. Runa de Impacto.- Hasta el final de la entrada el jugador gana las habilidades Imparable y Cuernos.</p>			
0-1	Estofado Halfling	Clásicos del Viejo Mundo / Copa Dedal Halfling	80k/60k
<p>Un estofado Halfling puede ser usado una vez por partido, inmediatamente después de que haya finalizado cualquier turno del oponente. Elige una casilla donde lanzar el Estofado Halfling y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 El disparo Impacta en el blanco. - 2-5 El disparo se desvía 1d3 en dirección aleatoria 1d8. - 1 Tira 1d3 jugadores aleatorios del banquillo de Reservas del jugador que usó el Estofado y colócalos en la zona de Inconscientes. <p>Un jugador impactado (de pie o tumbado) por el Estofado Halfling resulta Derribado y se tira Armadura aplicando un modificador +2 a la tirada de Armadura o Heridas. Además, cualquier jugador en la zona de defensa del objetivo también será impactado con un resultado de 4+.</p>			
0-1	Maestro de Balística	Clásicos del Viejo Mundo / Copa Dedal Halfling	40k/30k
<p>Durante el Paso 2 de cada secuencia de inicio de entrada, tras colocar el Balón pero antes de tirar para desviarlo, tira 1d3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Falta de Entendimiento.- Efectúa el desvío de la manera habitual. - 2 Interesante Teoría.- Reduce en 1 la distancia del d6 de desvío del Balón. Mínimo de 0. - 3 Aplicación Práctica Exitosa.- El pateador puede elegir modificar el resultado del d6 o d8, en +1, +2, -1 o -2. Hasta un mínimo de 1 y máximo de 6 u 8 respectivamente. 			
0-3	Botellas de Brebaje Intoxicante	Sólo equipos Tier 3	40k
<p>Al inicio de una entrada, después de que ambos equipos hayan desplegado pero antes de la patada inicial, entre el Paso 1 y 2, selecciona 1d3 jugadores aleatorios con el Rasgo Escurridizo sobre el terreno de juego, dichos jugadores ganan las Habilidades Agallas, Furia y Realmente Estúpido (4+).</p>			
0-1	Mascota del Equipo	Todos los Equipos	30k
<p>El Equipo gana una Re-Roll de equipo, pero para poder usarla debe tirar 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-4 La Re-Roll, no funciona durante esta mitad del partido, podrás volver a usarla en la siguiente mitad. Puedes usar Re-Roll normal de Equipo. - 5+ La re-Roll funciona como una normal. 			
0-1	Ungüento Medicinal	Todos los Equipos	60k
<p>Si un jugador de tu equipo es retirado del juego tras obtener un 10-12 Herido Grave en la Tabla de Lesiones, después de que todos los intentos de curarlo hallan fallado, puedes usar este incentivo. El jugador pasa a la zona de Reservas y puede continuar jugando. Sin embargo, al final del partido el resultado de 10-12, Herida Grave se le aplicará normalmente.</p>			
0-1	Apuesta Autorizada	Todos los Equipos	xxx k
<p>Tras el Paso 4, pero antes del Paso 5 de la Secuencia anterior al partido puedes hacer una Apuesta entre 10.000 y 100.000 mo. A que tu equipo va a ganar el partido. Si al final del partido ganas la apuesta ganarás el doble de lo apostado, si pierdes, perderás lo apostado.</p>			



0-2 PERSONAL INFAME

0-1 JOSEF BUGMAN Todos los equipos 100K



Bugman's XXXXXX: Cuando se realiza la tirada para recuperar jugadores de la zona del KO, puedes repetir las tiradas de 1.

Jugador Interesado Si el equipo de Josef Bugman no tiene 11 jugadores al inicio de cualquier entrada, puede decidir formar parte del equipo y entrar al campo a jugar durante esta entrada

NOMBRE	MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES
Josef Bugman	5	3	3+	6+	9+	Forcejear, Placaje Defensivo, Cabeza Dura, Solitario (5+)

Expulsado: Cuando termine la entrada donde haya jugado, Josef Bugman es expulsado inmediatamente y no podrá volver a jugar en este partido. No se puede Protestar ni usar Soborno.

0-1 PROFESSOR FRÖNKELHEIM Selectiva de Sylvania 130K



Tienes pensada alguna Mejora? Durante la secuencia previa al partido después de Paso 4 (elegir Incentivos) pero antes del Paso 5 (Tiradas en la Tabla de Nuffle), puedes elegir aleatoriamente 1d3 jugadores de tu equipo disponibles para jugar este partido, los cuales serán modificados por el Professor.

Hasta el final del partido, cada jugador seleccionado gana una Habilidad aleatoria de Mutaciones. Además al inicio del Paso 3 (Subida de Experiencia) de la secuencia del Post partido, tira 1d6 por estos jugadores a menos que hayan sufrido una Lesión de 15-16.

1	El jugador pierde la Habilidad, además el jugador se pierde el siguiente partido.
2-5	El jugador pierde la Habilidad.
6	El Jugador mantiene la Habilidad sin necesidad de gastar Xp y aumenta su valor en +20.000.

0-1 KARI COLDSTEEL Clásica del Viejo Mundo, Liga de Reinos Elfos, Superliga Lustriana, Superliga del fin del Mundo 50K



Si quieres un trabajo bien hecho...: Kari cuenta como 2 Animadoras Temporales.

Les enseñare como se hace: Si el equipo de Kari no puede alinear a 11 jugadores en una entrada, el entrenador puede elegir que Kari forme parte del equipo hasta el final de la entrada, pero ya no contará como 2 Animadoras Temporales.

NOMBRE	MO	F	AG	PA	AR	HABILIDADES
Kari Coldsteel	6	2	3+	5+	8+	Placar, Agallas, Furia, Solitario (4+)


Expulsada: Cuando termine la entrada donde haya jugado, Kari es expulsada inmediatamente y no podrá volver a jugar en este partido. No se puede Protestar ni usar Soborno.


0-1 MUNGO SPINECRACKER Clásica del Viejo Mundo, Reyerta en las Yermas, Reto del Inframundo 80K





Ya estoy Bien, Mungo, Gracias! Cuando un jugador de tu equipo sufra un resultado en la tabla de Heridas de 8-9 (Inconsciente) o 7-8 en la tabla de Heridas para Escurridizos, puedes tirar 1d6 antes de retirarlo del juego:


1	El jugador queda Lesionado, se aplica automáticamente resultado de Magullado y va a la zona de Lesionados.
2-4	El jugador se coloca normalmente en la Zona de Inconscientes.
5-6	El Jugador permanece en el terreno de juego y queda Aturdido.


0-1	SCHIELUND SCHARLITAN	Todos los Equipos	90K
	<p>Haré de ti una Estrella! Durante la secuencia anterior al partido, tras el Paso 4 pero antes del 5, selecciona aleatoriamente a 1d3 Jugadores de tu equipo disponibles para jugar. Hasta el final del partido estos jugadores ganan la Habilidad Profesional.</p> <p>Al final del partido, al inicio del Paso 3 de la secuencia posterior al partido tira 1d6 por cada uno de ellos excepto si han Muerto:</p>		
1	El jugador gana permanentemente la Habilidad Solitario (2+).		
2-5	El jugador no obtiene nada.		
6	El Jugador mantiene permanentemente la Habilidad Profesional, no cuesta Xp pero aumenta 20k su valor.		

0-1	AYLEEN ANDAR	Todos los Equipos	100K
	<p>Este chico tiene Potencial! Durante la secuencia anterior al partido, en el Paso 3, si tu equipo ha contratado Líneas Solitarios, Tira 1d6 por cada uno de ellos, aplicando un -1 a la Tirada por cada Línea Solitario contratado después del primero.</p> <p>Las Habilidades obtenidas en la Tabla no aumentan el Valor del Equipo para este partido. Posteriormente durante el Paso 4 de la secuencia posterior al partido pueden contratarse de manera habitual, pero su coste aumentará en 10k por cada Habilidad ganada.</p>		
1 o menos	El jugador pierde el rasgo Solitario (4+).		
2-5	El jugador gana una Habilidad Primaria Aleatoria.		
6	El Jugador gana dos Habilidades Primarias Aleatorias del mismo tipo.		

0-1	PAPA SKULBONES	Elegidos de..., Reto del Inframundo	80K
	<p>Por el Poder de los Dioses! Al inicio de cada Entrada, una vez que los equipos hayan desplegado pero antes de la Patada Inicial. Puedes intentar bendecir a un Jugador (No Jugadores Estrella ni Mercenarios). Elige un jugador de tu equipo y Tira 1d8 en la Tabla.</p> <p>Las Habilidades obtenidas se mantienen hasta el final de la Entrada, si ya tuviera alguna de las Habilidades obtenidas no tendrán más efecto. Un jugador que ya haya sido seleccionado para tirar en la Tabla, No podrá volver a ser elegido para tirar en la misma.</p>		
1	Indigno: El jugador se coloca inmediatamente en la zona de Inconscientes.		
2	Menospreciado: Elige aleatoriamente otro jugador del mismo equipo y tira de nuevo en esta Tabla.		
3	Proporciones Aberrantes: El Jugador gana las Habilidades Mano Grande y Piernas muy Largas.		
4	Tentáculos Agarradores: El Jugador gana las Habilidades Tentáculos y Cola Prensil.		
5	Aspecto Horrible: El Jugador gana las Habilidades Presencia Perturbadora y Apariencia Asquerosa.		
6	Bifurcación Espeluznante: El Jugador gana las Habilidades Brazos Adicionales y Dos Cabezas.		
7	Protuberancias Espinosas: El Jugador gana las Habilidades Garras y Cuernos.		
8	Favor de los Dioses: El Jugador gana dos Habilidades elegidas de la categoría Mutaciones.		

0-1	KROOT SHOCKWHISKER	Reto del Inframundo	70K
	<p>Un nuevo Especim... Digooo... Paciente: Una vez por partido, durante el Paso 2 de la Secuencia de final de Entrada, Elige un jugador que haya sido retirado del partido como Lesionado (No Jugador Estrella ni Mercenario), Se puede seleccionar un jugador Muerto.</p> <p>Tira 1d6 en la siguiente Tabla:</p>		
1	Ha habido... Complicaciones: El jugador tira de nuevo en la Tabla de Lesiones, se le aplica además de la Lesión Original.		
2-3	No había nada que hacer: El jugador permanece en la zona de Lesionados, mantiene su Lesión Original.		
4-5	Ejecución Chapucera: El jugador es devuelto a la zona de Reservas, gana Realmente Estúpido (4+), si ya lo tuviera aumenta a (5+). Al final de la Entrada el jugador se devuelve a la zona de Lesionados aplicando su Lesión Original.		
6	Un Trabajo Perfecto!: El jugador es devuelto a la zona de Reservas. Al final de la Entrada el jugador se devuelve a la zona de Lesionados aplicando su Lesión Original.		

0-1	GALANDRIL SILVER	Liga de los Reinos Élficos	40K
	<p>Adelante Equipo!: Siempre que el equipo que contrató a Galadril obtenga un resultado de Los Hinchas Animan en la Patada Inicial, suma 1d3 a las Animadoras del equipo, sino tuviera ninguna contará como 1.</p> <p>Además, siempre que el equipo que contrató a Galadril obtenga un resultado de 15-16 en la Tabla de Plegarias a Nuffle o un 8 en Partido de Torneo, ganará una Re-Roll de Equipo para esa entrada.</p>		

0-1	FINK DA FIXER	Reyerta en las Yermas, Reto del Inframundo	90K
	<p>Bien Hecho, Mister!: Una vez por Partido, cuando tu equipo use un Soborno, puedes repetir el d6 para ver si el Soborno es Efectivo.</p> <p>Además, al tirar en la Tabla de Protestar al Árbitro, Fink tratará el resultado de 5-6 como "Ahora que lo dices..." y una tirada de 2-4 como "Me da igual", en cambio con un resultado de 1 será expulsado y no podrá volver a ser usado en el Partido.</p>		

0-1

ÁRBITRO POCO IMPARCIAL

0-1 ÁRBITRO POCO IMPARCIAL

Todos los equipos / Soborno y Corrupción 120K/80K



Observador Minucioso

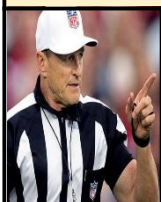
Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 5+ El jugador será expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.

No he visto nada!

Cuando el jugador que ha contratado al Árbitro poco Imparcial protesta al árbitro, puede sumar +1 a la tirada. Hay que tener en cuenta que este modificador se añade después de la tirada, por lo que un 1 Natural en el dado no fallo y el árbitro NO expulsa al Entrenador.

0-1 RANULF 'RED' HOKULI

Clásica del Viejo Mundo y Superliga Lustriana 130K



Revisión de la Jugada

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador que cometió la Falta debe elegir una de estas opciones:
Puede usar Soborno, si los tiene.
- Puede aceptar la Expulsión.
- Puede quejarse al Árbitro, tirando Armadura con +2 a la tirada;
* Si es mayor que su Armadura, tira Heridas, no se expulsa y no hay Cambio de Turno.
* Si es igual o menor, el jugador es expulsado y hay Cambio de Turno.

No estoy para Discutir!

Si Ranulf ha sido contratado para el Partido, ningún entrenador puede Protestar al Árbitro.

0-1 THORON KORENSSON

Superliga del Fin del Mundo 120K



Disciplina Estricta

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador será Expulsado. No puede usar Soborno.
Puede Protestar al Árbitro, pero si obtiene un 1, Expulsa al jugador, al Entrenador y a otro jugador Aleatorio.

Siéntese y Cállense!

Siempre que en la Tabla de Patada Inicial se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, se repite la Tirada.

0-1 JORM EL OGRO

Todos los equipos / Soborno y Corrupción 120K/80K



A Jorm no le Gustan los Tramosos!

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 4+ El jugador será Derribado, aplicando un +1 a la Tirada de Armadura o Heridas.
Puede Protestar al Árbitro

A Callar Fanáticos!

Siempre que en la Tabla de Patada Inicial se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, se Ignora ese resultado y ambos equipos reducen su Factor de Hinchas en -1 para este partido.

0-1 EL TRIPLETE PIESRODANTES

Todos los equipos / Copa Dedal Halfling 80K/40K



Incompetencia Flagrante

Si un jugador del equipo contrario comete una falta y no obtiene doble en la tirada de Armadura o Herida, tira 1d6:
- 5+ El jugador será expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.
- 2-4 El jugador no es expulsado.
- 1 El jugador que ha sufrido la Falta es Expulsado, puede usar soborno y protestar al árbitro.

Los Jugadores Inteligentes siguen las Reglas!

Al inicio de cada Entrada, antes de la Patada Inicial, tira 1d6, con un resultado de 6, un jugador del Equipo Oponente que no esté en zona de Defensa se tumna boca abajo.

No Parecen muy Contentos

Siempre que en la Tabla de Patada Inicial se obtenga un resultado de Árbitro Intimidado, Además de apicarlo normalmente, el Triplete Piesrodantes abandonará el Partido y no podrá usarse más.



0-1

MAGO

0-1 MAGO MERCENARIO DEPORTIVO

Todos los equipos

150K



Bola de Fuego

Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige una casilla del campo y tira 1d6 por cada jugador amigo o enemigo en la casilla elegida o adyacentes:

- **4+** El jugador es impactado por la Bola de Fuego.
- **1-3** El jugador evita la Bola de Fuego.

Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.

Zap!

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador rival y tira 1d6:

- Si la tirada es igual o mayor que la FU del rival, se convierte en una rana hasta el final de la entrada.
- Si la tirada es menor que la FU del rival, el hechizo no tiene efecto.

NOMBRE

MO

FU

AG

PA

AR

HABILIDADES

Rana

5

1

2+

-

5+

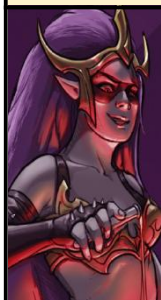
Sin Manos, Esquivar, Saltar, Piernas muy Largas, Escurridizo, Canijo

Sólo es un Rana: Cuando se tire en la tabla de lesiones contra la rana, no es necesario hacer la tirada, inmediatamente se trata como un resultado de Contusión, además no se puede hacer uso del Apotecario, ya que sólo es una rana. Al final del partido el jugador volverá a su forma original.

0-1 BRUJA MALVADA

Clásica del Viejo Mundo, Selectiva de Sylvania y Reto del Inframundo

150K



Plaga de Verrugas

Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente en el campo y tira 1d6:

- **3+** El jugador es impactado por el Hechizo.
- **1-2** El jugador evita el efecto del Hechizo.

Hasta el final de esta entrada, el jugador impactado, reduce en 1 MO, FU y AG. Además gana Presencia Perturbadora y Apariencia Asquerosa.

Zap!

Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador rival y tira 1d6:

- Si la tirada es igual o mayor que la FU del rival, se convierte en una rana hasta el final de la entrada.
- Si la tirada es menor que la FU del rival, el hechizo no tiene efecto.

NOMBRE

MO

FU

AG

PA

AR

HABILIDADES

Rana

5

1

2+

-

5+

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

Sólo es un Rana: Cuando se tire en la tabla de lesiones contra la rana, no es necesario hacer la tirada, inmediatamente se trata como un resultado de Contusión, además no se puede hacer uso del Apotecario, ya que sólo es una rana. Al final del partido el jugador volverá a su forma original.

0-1 HECHICERO DEL CAOS

Elegidos de ... y Reto del Inframundo

150K



Relámpago

Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:

- **3+** El jugador es impactado por el Relámpago.
- **1-2** El jugador evita el Relámpago.

Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.

Mutación Descontrolada

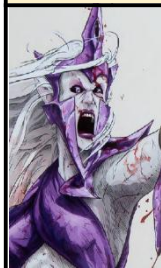
Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador de tu equipo y tira 1d6:

- **2+** Hasta el final de la entrada ese jugador gana dos Habilidades de Mutación elegidas.
- **1** Hasta el final de la entrada ese jugador gana la Habilidad Presencia Perturbadora.

0-1 HECHICERA DEPORTIVA DRUCHI

Elegidos de ... y Liga de los Reinos Elfos

150K



Relámpago

Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:


- **3+** El jugador es impactado por el Relámpago.
- **1-2** El jugador evita el Relámpago.


Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.


Mil Cortes


Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador del oponente y tira 1d6:

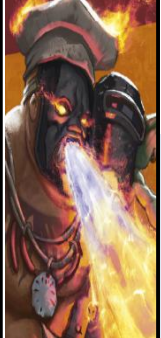
- **3+** El jugador es impactado por el Hechizo. Hasta el final de la entrada reduce en 1 MO, FU y AG.
- **1-2** El jugador evita el Hechizo.


0-1	ALTO MAGO ASUR	Liga de los Reinos Elfos	150K
	Relámpago	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. <p>Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Distorsión Temporal	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente. Puedes elegir mover ambos marcadores de Turno una casilla hacia delante o hacia atrás, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5+ El Hechizo tiene éxito, mueve ambos marcadores de Turno de la misma manera. - 1-4 El Hechizo no tiene efecto. 	


0-1	HORTICULTOR DE NURGLE	Elegidos de ... y Reto del Inframundo	150K
	Crecimiento Vigoroso	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Durante ese turno se aplicará un modificador de -2 en las tiradas de Casillas Adicionales (APE). Se aplica adicionalmente a cualquier otro modificador.</p>	
	Flora Extraña	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Puedes elegir una casilla vacía del terreno de juego y 1d3 jugadores en pie y a dos casillas o menos de la casilla elegida como blanco del Hechizo, tira 1d6 por cada jugador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-2 El Hechizo no tiene efecto. 	


0-1	NECROTEURGO DEPORTIVO	Selectiva de Sylvania	150K
	Incorpóreo	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador gana el Rasgo Sin Manos y pierde la zona de Defensa hasta el inicio de su siguiente Turno. - 1-2 El jugador evita el Hechizo. 	
	Danza Macabra de Vanhalable	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ Durante este turno cada jugador Línea de tu equipo (Incluidos Solitarios) gana 1 punto en MO, AG o PA, elegido en el momento de activar a ese jugador. - 1-2 El Hechizo no tiene efecto. 	

0-1	INGENIERO BRUJO	Reto del Inframundo	150K
	Relámpago	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente en pie del terreno de juego y Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. <p>Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Relámpago de Disformidad	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de Banda como punto de inicio del Hechizo, el Hechizo se prolonga en línea recta hasta salir por la Línea de Banda contraria, Tira 1d6 en orden por cada jugador en pie en la trayectoria del Hechizo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ El jugador es impactado por el Relámpago. Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-2 El jugador evita el Relámpago. - Después de impactar a un jugador el hechizo se acaba al sacar un 1 en 1d6.. 	

0-1	OGRO PANZAFUEGO	Reyerta en las Yermas	150K
	Bola de Fuego	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige una casilla del campo y tira 1d6 por cada jugador amigo o enemigo en la casilla elegida o adyacentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por la Bola de Fuego. - 1-3 El jugador evita la Bola de Fuego. <p>Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	
	Columna de Fuego	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige una casilla adyacente a una de las Líneas de Banda como punto de inicio del Hechizo, el Hechizo se prolonga en línea recta hasta salir por la Línea de Banda contraria, Tira 1d6 en orden por cada jugador en pie en la trayectoria del Hechizo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por el Hechizo. Un jugador impactado, es derribado y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas. - 1-3 El jugador evita el Hechizo. 	

0-1	SHAMAN GOBLIN NOCTURNO	Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas	150K
	Pie de Gorko (o Morko)	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige un jugador oponente en pie y tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6+ El jugador es Lanzado como Pase Salvajemente Fallido. - 3-5 El jugador se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.. - 1-2 El jugador evita el Hechizo. 	
	Nube de Esporas	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige un jugador oponente y en pie, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2+ El jugador gana los Rasgos Solitario (5+) y Realmente Estúpido, hasta el final de la Entrada. - 1 El jugador evita el Hechizo. 	

0-1	MAGO SACERDOTE SLANN	Super Liga Lustriana	200K
	Distorsión Temporal	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno del oponente. Puedes elegir mover ambos marcadores de Turno una casilla hacia delante o hacia atrás, tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5+ El Hechizo tiene éxito, mueve ambos marcadores de Turno de la misma manera. - 1-4 El Hechizo no tiene efecto. 	
	Temblores Tectónicos	<p>Puedes usar este hechizo al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Durante ese turno se aplicará un modificador de -2 en las tiradas de Casillas Adicionales (APE). Se aplica adicionalmente a cualquier otro modificador.</p>	
	Intercambio en la Realidad	<p>Puedes usar este hechizo al final o al inicio del turno del oponente, antes de activar cualquier jugador. Elige dos jugadores de tu equipo en pie, que no sean Solitario (x+) o que tengan el balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3+ Los jugadores intercambian sus posiciones. - 1-2 Los dos jugadores pierden su Zona de Defensa y ganan SIN Manos hasta el inicio del siguiente Turno. 	

0-1	HORATIO X. SCHOTTENHEIM	Todos los equipos	80K
	En toda tu Boc... Oooops!	<p>Puedes usar este hechizo al final del turno de cualquier jugador, antes de empezar el turno del siguiente jugador. Elige una casilla del campo, el Hechizo se desvía 1d3 casillas en dirección aleatoria determinada por 1d8, posteriormente tira 1d6 por cada jugador en pie en la casilla objetivo del Hechizo o adyacente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+ El jugador es impactado por la Bola de Fuego. - 1-3 El jugador evita la Bola de Fuego. <p>Cualquier jugador impactado, se tumba en el suelo y se aplica +1 a la tirada de Armadura o Heridas.</p>	

0-1

GIGANTE MERCENARIO

0-1

Todos los equipos

350K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 7 5+ 5+ 11+

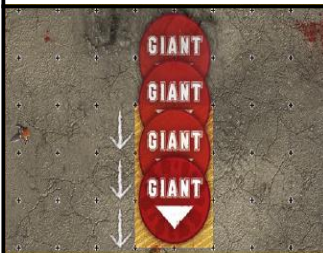
Abrirse Paso, Estúpido, Imparable, Lanzar Compañero, Golpe Mortífero (+2), Mantenerse Firme, Placaje Múltiple, Siempre Hambriento, Solitario (4+).

TAMAÑO DE PEANA : Un Gigante ocupa cuatro casillas del campo, siempre ocupará cuatro casillas, tanto si está de pie, tumbado boca arriba o Aturdido.

ZONA DE DEFENSA: La dirección en la que un Gigante está encarado determinará las casillas adyacentes que forman su Zona de Defensa.

Como otros jugadores las 8 casillas marcadas son la Zona de Defensa del Gigante, por lo que estas casillas son las válidas para Placajes, Apoyos y demás.

Si alguna de las cuatro casillas ocupadas por la Base de un Gigante es objetivo de un efecto de juego, como Mago o Carta Especial, se considera que el jugador sufre el efecto como cualquier otro jugador.



MOVIMIENTO: Un Gigante se mueve exactamente igual que cualquier otro jugador, hacia delante, hacia atrás y en diagonal, siempre que no entre en una casilla ocupada por otro jugador en pie (de cualquier equipo).

Si alguna de las cuatro casillas del Gigante está en la Zona de Defensa de un jugador contrario, debe hacer tirada de AG para esquivar si quiere salir de la Zona de Defensa como cualquier otro jugador, aplicando negativos si alguna de las cuatro casillas entra en otra Zona de Defensa de otro jugador.

ANDAR SOBRE JUGADORES BOCA ARRIBA O ATURDIDOS: Un Gigante no necesita Brincar para pasar por encima de un jugador tumbado boca arriba o aturdido, puede mover por encima de ellos siempre que le quede movimiento para pasar completamente y ninguna parte de su peana quede sobre el jugador tumbado. Si el Gigante se cae al pasar por encima, el jugador sobre el que se pasa debe empujarse hacia atrás para dejar hueco al Gigante.

RODEADO!: Si en algún momento un Gigante encuentra una o más de las cuatro casillas que ocupa obstruidas por un jugador, no puede moverse a esa casilla.

EMPUJADO: como cualquier otro jugador, un Gigante debe ser empujado a una casilla vacía, si esto no es posible hay que empujar a los jugadores de la forma habitual.

EMPUJADO FUERA DEL CAMPO: Si cualquier parte de la peana del Gigante es empujada fuera del campo, se considera que ha salido por la Banda.


LANZAMIENTO DE COMPAÑEROS: Los Gigantes pueden repetir un resultado de 1 al lanzar Compañeros.

OBSTRUCCIÓN GIGANTESCA: Un Gigante reduce en 2 los modificadores negativos a la hora de Interferir un Pase.

ESCORAR EL BALÓN: Para determinar donde se escora un balón desde alguna de las casillas que ocupa el gigante se debe utilizar un d16 y consultar la tabla siguiente.



0-2 ESCURRIDIZOS EXCEPCIONALES

						Todos los equipos	30K
MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES		
	5	2	3+	4+	6+	Escurridizo, Esquivar, Humanoide Bala, Solitario (4+).	

Un Escurridizo Excepcional debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 30.000**. Adicionalmente puede adquirir un Paquete de Rasgos, que se sumará a su valor.

HABILIDADES ADICIONALES		
0-1	Habilidad de Agilidad	+10.000
2 o más	Habilidades de Agilidad	+20.000 cada una
0-1	Habilidad General	+40.000
0-1	Habilidad de Pase	+20.000
0-1	Mutación	+30.000
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Juego Sucio (+1) 		

ATRIBUTOS		
+1	MO	+30.000
+1	AG	+40.000
+1	PA	+30.000
+1	AR	+30.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puedes aumentar cada atributo en 1 punto cada uno. Puedes reducir cada atributo en 1 punto. 		

PAQUETES DE RASGOS		
Puede cambiar Humanoide Bala por un único Paquete de Rasgos		
Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga Lustriana.	Furtivo, Juego Sucio (+1) y Solitario (5+)	+50.000
Copa Dedal Halfling y Reyerta en las Yermas.	Furtivo, Juego Sucio (+2) y Solitario (5+)	+80.000
Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.	Pogo Saltarín	+50.000
Clásica del Viejo Mundo, Copa dedal Halfling, Liga de los Reinos Élficos, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.	Arma Secreta, Motosierra, Sin Manos Y pierde Esquivar	+40.000
Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga del Fin del Mundo.	Arma Secreta y Bombardero	+40.000
Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.	Arma Secreta y Apuñalar	+20.000
Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas.	Arma Secreta, Bola con Cadena, Sin Manos, +3 FU -2 MO y pierde Esquivar	+60.000

Todos los equipos

50K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 3 3+ 4+ 9+


Solitario (4+).

✿ Un Línea Legendario debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 50.000**. Adicionalmente puede adquirir un Paquete de Rasgos, que se sumará a su valor.

HABILIDADES ADICIONALES		
0-1	Habilidad General	+20.000
2 o más	Habilidades Generales	+30.000 cada una
0-1	Habilidad de Agilidad	+30.000
0-1	Habilidad de Pase	+20.000
0-1	Habilidad de Fuerza	+30.000
0-1	Mutación	+30.000
2 o más	Mutaciones	+40.000 cada una
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Juego Sucio (+1) ni Líder 		

ATRIBUTOS		
+1	MO	+20.000
+1	PA	+30.000
+1	AR	+20.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puedes aumentar cada atributo en 1 punto cada uno. Puedes reducir cada atributo en 1 punto. 		

PAQUETES DE RASGOS Un único Paquete de Rasgos		
Cualquier Equipo		Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo.
Furtivo, Juego Sucio (+1) y Solitario (5+)	+60.000	Arma Secreta y Bombardero
Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo.		Clásica del Viejo Mundo, Liga de los Reinos Élficos, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.
Furtivo, Juego Sucio (+2) y Solitario (5+)	+90.000	Arma Secreta y Apuñalar
Cualquier Equipo		
Arma Secreta, Motosierra, Sin Manos	+60.000	

					Todos los equipos	70K
MO	FU	AG	PA	AR	HABILIDADES	
	4	4	4+	6+	9+	Solitario (4+).

☛ Un Defensor Demoledor debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 70.000**. Adicionalmente puede adquirir un Paquete de Rasgos, que se sumará a su valor.

HABILIDADES ADICIONALES		
0-1	Habilidad de Fuerza	+30.000
2 o más	Habilidades de Fuerza	+40.000 cada una
0-1	Habilidad de Agilidad	+40.000
0-1	Habilidad General	+30.000
0-1	Habilidad de Pase	+20.000
0-1	Mutación	+40.000
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Juego Sucio (+1) ni Líder 		

ATRIBUTOS		
+1	MO	+30.000
+2	MO	+50.000
Sólo Elegidos de... y Superliga Lustriana		
+1	AG	+50.000
+1	AR	+20.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puedes aumentar o reducir cada atributo en 1 punto. Las opciones de atributo +2 no pueden elegirse si ya has elegido el atributo +1. 		

PAQUETES DE RASGOS		
Un único Paquete de Rasgos		
Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reyerta en las Yermas y Superliga Lustriana.	Furtivo, Juego Sucio (+1) y Solitario (5+)	+70.000
Elegidos de..., Reyerta en las Yermas.	Furtivo, Juego Sucio (+2) y Solitario (5+)	+100.000
Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, y Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.	Golpe Mortifero (+2) y Solitario (5+)	+60.000
Clásica del Viejo Mundo, Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania, Superliga del Fin del Mundo y Superliga Lustriana.	Arma Secreta y Apuñalar	+20.000
Elegidos de...	Arma Secreta, Motosierra, Sin Manos	+60.000
Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga del Fin del Mundo.	Arma Secreta, Bola con Cadena, Sin Manos, +2 FU -1 MO	+60.000

Todos los equipos

70K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



6 3 2+ 3+ 8+

Solitario (4+).

⚙️ Un Atleta Asombroso debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 70.000**. Adicionalmente puede adquirir un **Paquete de Rasgos**, que se sumará a su valor.

HABILIDADES ADICIONALES

0-1	Habilidad de Agilidad	+30.000
2 o más	Habilidades de Agilidad	+40.000 cada una
0-1	Habilidad General	+30.000
0-1	Habilidad de Pase	+30.000
0-1	Habilidad de Fuerza	+50.000
<ul style="list-style-type: none"> No puede adquirir Defensa ni Golpe Mortífero (+1) 		

ATRIBUTOS

+1	MO	+30.000
+2	MO (Sólo Liga de los Reinos Élficos)	+60.000
+1	AG	+50.000
+2	AG (Sólo Liga de los Reinos Élficos)	+100.000
+1	PA	+30.000
+2	PA (Sólo Liga de los Reinos Élficos)	+60.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puedes aumentar o reducir cada atributo en 1 punto. Las opciones de atributo +2 no pueden elegirse si ya has elegido el atributo +1. 		

PAQUETES DE RASGOS

Un único Paquete de Rasgos

Copa Dedal Halfling, Elegidos de..., Liga de los Reinos Élficos, Reto del Inframundo y Selectiva de Sylvania.		
Mirada Hipnotica y Solitario (5+)		+60.000
Elegidos de..., Reyerta en las Yermas.		
Arma Secreta y Apuñalar		+20.000

MUTACIONES

1 Única Mutación (Elegidos de...)

Mano Grande		+30.000
Brazos Adicionales		+20.000
Dos Cabezas		+30.000
Piernas Muy Largas		+30.000

Todos los equipos

130K

MO FU AG PA AR

HABILIDADES



4 5 4+ 5+ 9+

Estúpido, Golpe Mortífero (+1), Lanzar Compañero y Solitario (4+).

☛ Un Grandullón Glorioso debe elegir al menos una o más opciones de las siguientes listas y su **coste mínimo debe ser 130.000**. Adicionalmente puede adquirir un Paquete de Rasgos, que se sumará a su valor.

HABILIDADES ADICIONALES

0-1	Habilidad de Fuerza	+30.000
2 o más	Habilidades de Fuerza	+40.000 cada una
0-1	Habilidad General	+40.000
0-1	Habilidad de Pase	+30.000
0-1	Mutación	+40.000
<ul style="list-style-type: none"> No se puede adquirir Líder 		

ATRIBUTOS

+1	MO	+20.000
+2	MO (Sólo Elegidos de..., Reto del Inframundo, Selectiva de Slivania y Superliga Lustriana)	+50.000
+1	AG	+40.000
+2	PA (Sólo Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal Halfling, Reto del Inframundo y Reyerta en las Yermas)	+60.000
+1	AR	+20.000
-1	Cualquier Atributo	-10.000
<ul style="list-style-type: none"> Puedes aumentar o reducir cada atributo en 1 punto. Las opciones de atributo +2 no pueden elegirse si ya has elegido el atributo +1. 		

PAQUETES DE RASGOS

Puede Intercambiar Estúpido por un único Paquete de Rasgos

Cualquier Equipo	Clásica del Viejo Mundo, Copa Dedal halfling, Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas y Superliga del Fin del Mundo.
Vómito, Realmente Estúpido, Regeneración, Siempre Hambriento y AG -1	Furia, Cuernos, Ira Descontrolada y Pierde Lanzar Compañero
Cualquier Equipo	Elegidos de..., Reto del Inframundo, Reyerta en las Yermas Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.
Golpe Mortífero (+2) y Solitario (5+)	Furia, Ferocidad Animal, Garras, Cola Prensil Pierde Lanzar Compañero
Clásica del Viejo Mundo, Elegidos de..., Reyerta en las Yermas, Selectiva de Sylvania y Superliga Lustriana.	
Arma Secreta, Bola con Cadena, Sin Manos, Realmente Estúpido, FU +2 y Mo -1	

* HABILIDADES *

RASGOS EXTRAORDINARIOS

ANIMAL FERROZ* <i>(Animal Savagery)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara una acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si la acción declarada es Placaje, Blitz o Habilidad Especial que sustituya al Placaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - * 1-3, Un jugador amigo en pie y adyacente, se tumba boca arriba, no causa cambio de turno a menos que llevase el balón. Después debe tirar contra su Armadura, el rival puede usar a su gusto cualquier habilidad aplicable que posea. Una vez resuelto esto puede continuar ejecutando su acción declarada normalmente. - * Si no hay jugador amigo en pie y adyacente, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.
ANIMOSIDAD (X)* <i>(Animosity)</i>	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.
SIEMPRE HAMBRIENTO* <i>(Always Hungry)</i>	<p>Si este jugador desea Lanzar Compañero, tira 1d6 después de que haya movido. Con 2+ continúa la acción normalmente, con un resultado de 1, tira otro d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, se come al Compañero, no se puede usar Apotecario ni regeneración. Borra al jugador del Roster. - 2+, el Compañero se escapa y el resultado del Lanzamiento es automáticamente un Fumble.
ESTÚPIDO* <i>(Bone Head)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 2+, el jugador continúa su acción normalmente.
DESCOMPOSICIÓN* <i>(Decay)</i>	Cuando este jugador tira en la tabla de Lesiones debe sumar +1 a dicha tirada.
MIRADA HIPNÓTICA <i>(Hypnotic Gaze)</i>	Durante su activación, después de mover, puede hacer una acción especial de Mirada Hipnótica, declara el jugador en pie objetivo y en su zona de defensa, realiza una tirada de AG aplicando un -1 por cada zona de defensa enemiga. Si se supera la tirada el jugador pierde su zona de defensa hasta su siguiente activación. Una vez usada esta habilidad finaliza la activación del jugador.
CHUTAR COMPAÑERO <i>(Kick Team-mate)</i>	Una vez por turno, además de que otro jugador realice una acción de Pase o Lanzamiento de Compañero, este jugador puede efectuar un Chutar Compañero. Para efectuarlo debes seguir las mismas reglas que con el Lanzamiento de 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.
SOLITARIO (X+)* <i>(Loner)</i>	Si este jugador desea hacer uso de una Re-Roll de equipo debe primero superar una tirada de Solitario (x+), de lo contrario no podrá repetir la tirada y perderá esa Re-Roll que deseaba usar.
SIN MANOS* <i>(No Hands)</i>	Este jugador no puede intentar coger el balón del suelo, atrapar o interferir un pase. Si lo hace falla automáticamente y rebotará, además causará pérdida de turno si voluntariamente intenta cogerlo del suelo al entrar en la casilla del balón.
INFECTADO <i>(Plague Ridden)</i>	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. 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.
POGO SALTARÍN <i>(Pogo Stick)</i>	En lugar de intentar brincar a través de jugadores tumbados, además 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 Saltar.
PROYECTIL DE VÓMITO <i>(Projectile Vomit)</i>	<p>En lugar de realizar una acción de Placaje o Blitz, puede elegir un oponente y hacer esta acción especial. Tira 1d6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador se impacta a sí mismo. No causa cambio de turno. - 2+, el jugador oponente es impactado. <p>El jugador impactado debe tirar por Armadura y Heridas normalmente, ninguna de estas tiradas puede ser modificada de ninguna manera, si se supera la tirada de Armadura, el jugador se coloca boca abajo, si no se supera, no tiene efecto.</p>
REALMENTE ESTÚPIDO* <i>(Really Stupid)</i>	<p>Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si está adyacente a un Compañero en pie que no sea Realmente Estúpido también:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-3, el jugador perderá su acción declarada y perderá su zona de defensa. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.
REGENERACIÓN <i>(Regeneration)</i>	Si este jugador sufre una herida en la tabla de Lesiones, puedes ignorar el resultado con una tirada de 4+ exitosa. Si tiene éxito puedes poner al jugador en el banquillo en reservas.
HUMANOIDE BALA* <i>(Right Stuff)</i>	Si este jugador tiene FU 3 o inferior puede ser Lanzado por un Compañero de Equipo.
ARMA SECRETA* <i>(Secret Weapon)</i>	Cuando termine la entrada en la que este jugador haya participado, incluso si ya no se encuentra en el campo al finalizar dicha entrada, este jugador será expulsado por el árbitro como si hubiera cometido una Falta.
APUÑALAR <i>(Stab)</i>	En lugar de realizar una acción de Placaje o Blitz, puede elegir un oponente y hacer esta acción especial, debe tirar por Armadura y Heridas normalmente, ninguna de estas tiradas puede ser modificada de ninguna manera, sino supera la tirada de Armadura, no tiene efecto. Si forma parte de un Blitz no puede seguir moviendo.
ESCURRIDIZO* <i>(Stunty)</i>	Cuando este jugador hace una tirada de AG para Esquivar, puede ignorar todos los modificadores negativos por zonas de defensa enemigas, a menos que tenga la habilidad Bombardeo, Motosierra o Planear. Además cuando un rival intenta interferir un Pase hecho por este jugador, puede aplicar un +1 a la tirada de AG. También deben usar la tabla de Heridas de Escurridizos.



RASGOS EXTRAORDINARIOS (Continuación)

COLARSE <i>(Swarming)</i>	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 elegir 1d3 jugadores con esta regla del banquillo de reservas y podrás colocarlos en el campo, siempre que ya tengas en el campo el mismo número de jugadores con esta regla, superando el límite de 11 jugadores en el campo; Es decir, si tienes 2 jugadores con Colarse en el Campo, podrás colocar hasta 2 adicionales. No pueden estar en las bandas ni en la línea frontal
PLANEAR <i>(Swoop)</i>	Cuando este jugador es Lanzado por un Compañero no se escora normalmente antes de aterrizar, en cambio debes colocar la plantilla de Devolución de balón en dirección a la línea de Touchdown o una de las Bandas y avanzar 1d3 casillas en la dirección aleatoria marcada por la plantilla.
ECHAR RAÍCES* <i>(Take Root)</i>	Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6: <ul style="list-style-type: none"> - 1, el jugador quedará enraizado, no podrá abandonar la casilla en la que se encuentre hasta el final de esta entrada, a menos que se tumbe en el suelo. Un jugador enraizado puede realizar cualquier acción que no implique moverse. - 2+, el jugador continúa su acción normalmente.
CANJIO* <i>(Titchy)</i>	Este jugador puede aplicar un +1 a la tirada de AG al Esquivar, además cuando un oponente intenta Esquivar a una zona de defensa de un jugador con esta habilidad no aplica modificadores negativos de AG al esquivarle.
LANZAR COMPAÑERO <i>(Throw Team-mate)</i>	Si este jugador tiene FU 5 o superior puede efectuar Lanzar Compañero con la habilidad Humanoide Bala.
¡TRONCO VA! <i>(Timmm-ber!)</i>	Si este jugador tiene MO 2 o inferior, puede aplicar +1 a la tirada de levantarse por cada jugador amigo en pie adyacente y que no esté en zona de defensa de un oponente, un resultado de 1 siempre se considera fallo.
IRA DESCONTROLADA* <i>(Unchannelled Fury)</i>	Cuando se activa a este jugador y se declara un acción, incluso si está tumbado o sin zona de defensa, debe tirar 1d6, sumando +2 si la acción declarada es Placaje, Blitz o Habilidad Especial. <ul style="list-style-type: none"> - 1-3, El jugador perderá su acción declarada. - 4+, el jugador continúa su acción normalmente.

HABILIDADES GENERALES

PLACAR <i>(Block)</i>	Si durante un Placaje se obtiene el resultado de Ambos Derribados, el jugador puede ignorar tumbarse en el suelo.
AGALLAS <i>(Dauntless)</i>	Cuando el jugador realiza una acción de Placaje, incluido el Blitz, si el rival objetivo tiene más FU que el jugador antes de aplicar modificadores por apoyos, tira 1d6 y añade la FU del jugador, si el total es superior a la FU del rival objetivo, el jugador aumenta su FU hasta igualar la del rival durante este Placaje, después deben aplicarse los apoyos. En caso de que el jugador tenga la habilidad Furia, que le permite hacer dos Placajes, debe tirar Agallas por cada uno de ellos.
JUEGO SUCIO (+1) <i>(Dirty Player)</i>	Cuando este jugador comete una Falta, puede añadir (+x) a la tirada de Armadura o Heridas.
ZAFARSE <i>(Fend)</i>	Si este jugador es empujado por una acción de Placaje, puede elegir que el rival no pueda coger impulso tras el empujón. Esta habilidad no puede usarse con empujones en cadena, Bola con Cadena o contra un oponente que tenga Imparable y haya efectuado una acción de Blitz.
FURIA* <i>(Frenzy)</i>	Cuando el jugador realice un Placaje, incluido el Blitz, debe coger el impulso obligatoriamente, además debe realizar un segundo Placaje contra el mismo objetivo. Si forma parte de un Blitz, este segundo Placaje cuesta un punto de MO, sino tuviera deberá hacer tirada de Casilla Adicional hasta agotarlas, una vez agotadas sino le queda MO no podrá realizar el segundo Placaje. Un jugador con esta habilidad no puede tener Apartar.
PATADA <i>(Kick)</i>	Si este jugador es elegido como el jugador que da la Patada Inicial, puede elegir reducir a la mitad el número de casillas que se desvía el balón, reduciendo fracciones hacia abajo.
PROFESIONAL <i>(Pro)</i>	Durante su activación este jugador puede intentar Repetir un único dado, incluso si forma parte de un grupo de dados, excepto tiradas de Armadura, Heridas o lesiones. <ul style="list-style-type: none"> - 3+, el dado elegido puede ser repetido. - 1-2, el dado no se puede repetir. Una vez usada esta habilidad, ya no se puede usar Re-Roll para esta tirada.
PERSEGUIR <i>(Shadowing)</i>	Este jugador puede usar esta habilidad cuando un oponente abandona voluntariamente su zona de defensa. Tira 1d6 y suma el MO del jugador, restando el MO del rival, si la diferencia es 6+, el jugador puede ocupar inmediatamente la casilla abandonada por el rival, sin necesidad de hacer tirada de esquivar alguna. El jugador puede usar esta habilidad múltiples veces por turno, pero sólo un jugador puede usarla si hay varios con posibilidad de hacerlo.
ROBAR BALÓN <i>(Strip Ball)</i>	Cuando este jugador elige como objetivo a un rival en posesión del balón como acción de Placaje o Blitz, puede obligar a soltar el balón en caso de obtener un resultado de empujón. El balón rebotará desde la casilla en la que se empuja al rival.
MANOS SEGURAS <i>(Sure Hands)</i>	El jugador puede repetir una tirada fallida de AG al intentar recoger el balón del suelo. Además el rival no puede usar Robar Balón.
PLACAJE DEFENSIVO <i>(Tackle)</i>	Cuando un jugador rival intenta esquivar desde la zona de defensa de este jugador, el rival no puede usar su habilidad Esquivar. Además cuando un rival es objetivo de un Placaje, o Blitz tampoco puede usarla.
FORCEJEAR <i>(Wrestle)</i>	Este jugador puede usar esta habilidad con el resultado de Ambos Derribados, en lugar de aplicarlo normalmente, ambos jugadores se tumban en el suelo boca arriba, sin necesidad de tirar Armadura.



HABILIDADES DE AGILIDAD

ATRAPAR (Catch)	El jugador puede repetir una tirada fallida de AG al intentar atrapar un balón.
RECEPCION HEROICA (Diving Catch)	El jugador puede intentar atrapar el balón si un pase, devolución del campo o patada inicial cae en la zona de defensa de este jugador, esta habilidad no funciona si el balón entra en la zona de defensa rebotando. Además tiene un +1 a la tirada de AG para atrapar un pase preciso en la propia casilla del jugador.
PLACAJE HEROICO (Diving Tackle)	Cuando un oponente obtiene un éxito en la tirada de AG y abandona la zona de defensa del jugador al Esquivar, Saltar o Brincar, el jugador puede restar 2 a dicha tirada de AG, este jugador se tumba en el suelo en la casilla abandonada, sin necesidad de tirada de Armadura. Sólo un jugador puede usar esta habilidad si hay varios con opción de hacerlo.
ESQUIVAR (Dodge)	Una vez por turno el jugador puede repetir una tirada de AG al esquivar. Además puede elegir usar esta habilidad como resultado de un Placaje.
ROMPER DEFENSAS (Defensive)	Sólo durante el turno del oponente, cualquier jugador rival con la habilidad Defensa no puede usarla si esta en zona de defensa de este jugador.
EN PIE DE UN SALTO (Jump Up)	Si este jugador está en el suelo, puede levantarse sin gastar ningún punto de MO, además puede intentar hacer acción de Placar desde el suelo, debe superar una tirada de AG con +1, si tiene éxito se levanta el jugador y hace el Placaje normalmente, sino se queda tumbado en el suelo y pierde su acción.
SALTAR (Leap)	Un jugador con esta habilidad puede elegir saltar sobre cualquier casilla adyacente a una casilla libre u ocupada por un jugador en pie o tumbado, siguiendo las reglas de brincar. Reduce en 1 el modificador para Brincar o Saltar hasta un mínimo de -1. Un jugador con la Habilidad POGO SALTARÍN (Pogo Stick) no puede aprender Saltar.
PROTEGER EL CUERO (Safe Pair of Hands)	Si este jugador es derribado o colocado boca abajo (pero no si se cae) mientras está en posesión de la pelota, la pelota no rebota. En su lugar, puedes colocar la bola en una casilla desocupada adyacente a la casilla donde este jugador es derribado o aturdido (colocado boca abajo).
ECHARSE A UN LADO (Side Step)	Si este jugador es empujado por una acción de Placaje, puede elegir a que casilla se moverá de todas las casillas vacías en su zona de defensa. Si no hay casillas vacías disponibles, no puede usar esta habilidad.
FURTIVO (Sneaky Git)	Cuando este jugador comete una Falta, no será expulsado si obtiene un doble en la tirada de Armadura.
ESPRINTAR (Sprint)	Cuando este jugador realiza cualquier acción que incluya movimiento, puede intentar hacer tres a por ellos (APE), en lugar de las dos habituales. Este jugador puede hacer hasta 3 casillas adicionales en su turno.
PIES FIRMES (Sure Feet)	Una vez por turno, puede repetir una tirada de casilla adicional fallida.

HABILIDADES DE FUERZA

LLAVE DE BRAZO (Arm Bar)	Si un oponente se cae al suelo tras fallar una tirada de AG al esquivar a un jugador con esta habilidad, puede aplicar un +1 a la tirada de Armadura o herida. Si el oponente esta en zona de defensa de varios jugadores con esta habilidad, sólo uno de ellos puede aplicarla.
LUCHADOR (Brawler)	Cuando este jugador hace una acción de Placaje (No un Blitz) puede repetir un dado con resultado de Ambos Derribados.
ABRIRSE PASO (Break Tackle)	Una vez durante su activación, después de hacer la tirada de AG por esquivar, puede añadir +1 a esa tirada si su FU es 4 o inferior, o +2 si su FU es 5 o superior.
APARTAR (Grab)	Cuando este jugador hace un Placaje (No un Blitz) puede elegir cualquier casilla vacía adyacente al rival para empujarle, sino hay casillas vacías no puede usarse esta habilidad. Además, puede anular la habilidad Echarse a un Lado del rival, cuando hace un Placaje o Blitz.
DEFENSA (Guard)	Este jugador puede apoyar en un Placaje incluso si está en zona de defensa de un rival. También apoya en las Faltas.
IMPARNABLE (Juggernaut)	Cuando este jugador hace un Blitz, puede elegir cambiar el resultado de Ambos Derribados como Empujón. Además el rival no puede usar Zafarse, Mantenerse firme o Forcejear.
GOLPE MORTÍFERO (+1) (Mighty Blow)	Cuando un oponente se tumba en el suelo como resultado de una acción de Placaje o Blitz del jugador, puede aplicar un (+x) cuando realice la tirada de Armadura o Heridas. Esta habilidad sólo funciona cuando el portador placa o hace Blitz. Esta habilidad no puede usarse con Apuñalar o Motosierra.
PLACAJE MÚLTIPLE (Multiple Block)	Cuando este jugador hace un Placaje (No un Blitz) puede elegir hacer dos Placajes, a dos oponentes diferentes en su zona de defensa. Sin embargo, debe reducir su FU en -2 hasta el final de su activación, ambos Placajes se realizan simultáneamente, deben hacerse ambos antes de resolver los mismos. Los dados de cada Placaje se tiran por separado. El jugador no puede coger impulso cuando usa esta habilidad ni tampoco usar Furia.
CRUIR (Pile Driver)	Cuando un oponente se tumba en el suelo como resultado de una acción de Placaje o Blitz del jugador, puede inmediatamente cometer una Falta contra el oponente tumbado. Para usar esta habilidad debe estar adyacente, después de usarla quedará tumbado boca arriba sin tirada de Armadura.
MANTENERSE FIRME (Stand Firm)	El jugador puede elegir no ser empujado como resultado de un Placaje o Blitz, o un Empuje en Cadena.
BRAZO FUERTE (Strong Arm)	El jugador puede aplicar un +1 a la tirada de PA cuando hace un Lanzamiento de Compañero. Un jugador sin la habilidad Lanzar Compañero no puede tener esta habilidad.
CABEZA DURA (Thick Skull)	Cuando este jugador sufre una tirada de Heridas, trata el resultado de 8 como un 7 en la tabla. Si además tiene la regla Escurridizo, sólo irá al KO con resultado de 8 en la tirada de Heridas..



HABILIDADES DE PASE

PRECISIÓN (Accurate)	Cuando este jugador realiza un Pase Rápido o Pase Corto puede añadir +1 a la tirada de PA.
CAÑONERO (Cañonero)	Cuando este jugador realiza un Pase Largo o Bomba Larga puede añadir +1 a la tirada de PA.
PARTENUBES (Cloud Burster)	Cuando este jugador realiza un Pase Largo o Bomba Larga, puedes obligar a repetir la tirada de Interferir del rival.
PASE PRECIPITADO (Dump-Off)	Cuando este jugador es elegido como objetivo de un Placaje, Blitz o acción especial (Apuñalar, motosierra...) y está en posesión del balón, puede inmediatamente intentar una acción de Pase Rápido, esta no causa Cambio de Turno, se aplican las reglas habituales de Pase. Una vez que el Pase haya sido resuelto, el rival puede continuar con su acción de Placaje.
DEJADA (Fublerooskie)	Cuando este jugador realice una acción de Movimiento o Blitz estando en posesión del balón, puede elegir soltar el balón en cualquier casilla por la que haya pasado, no causa Cambio de Turno ni rebote de balón.
PASE A LO LOCO (Hail Mary Pass)	Cuando este jugador realice una acción de Pase (o Bomba) puede elegir cualquier casilla del campo como objetivo. Independientemente del resultado de la tirada de PA, nunca será un Pase Preciso, pero es necesario hacer la tirada para determinar si el pase es Fumble o Salvajemente Impreciso. Un Pase a lo Loco no puede Interferirse ni ser usado con Ventisca.
LÍDER (Leader)	Un equipo con un jugador con esta habilidad gana una Re-Roll de Líder, sólo puede usarse si un jugador con esta habilidad esta en el campo, si el jugador sale del campo antes de haber usado esta Re-Roll, se pierde. Esta Re-Roll puede usarse en la Prórroga si no se ha gastado. Esta Re-Roll no puede perderse con el Chef Maestro Halfling
NERVIOS DE ACERO (Nerves of Steel)	Este jugador puede ignorar los modificadores negativos por estar en zonas de defensa enemigas al Pasar, Atrapar o Interferir.
ATENTO AL BALÓN (On the Ball)	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 PA, 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.
PASAR (Pass)	Este jugador puede repetir una tirada fallida de PA cuando hace una acción de Pase.
PASE EN CARRERA (Running Pass)	Cuando este jugador realiza un Pase Rápido, puede continuar moviendo después de efectuar el Pase.
PASE SEGURO (Safe Pass)	Cuando este jugador obtiene un resultado de Fumble en una acción de Pase, el balón no rebota y no causa cambio de turno, el balón se queda en posesión del Lanzador y acaba su acción inmediatamente.

MUTACIONES

MANO GRANDE (Big Hand)	Este jugador puede ignorar los modificadores negativos por zonas de defensa o por las condiciones climáticas de lluvia torrencial al intentar coger el balón del suelo.
GARRAS (Claws)	Cuando hagas una tirada de Armadura contra un rival que haya sido derribado como resultado de una acción de Placaje o Blitz hecha por este jugador, con 8+ antes de aplicar modificadores superará la tirada de Armadura.
PRESENCIA PERTURBADORA* (Disturbing Presence)	Cuando un oponente intente hacer un Pase, Lanzar Compañero, Lanzar Bomba, Interferir Pase o Atrapar un balón debe aplicar un -1 por cada jugador con esta habilidad que se encuentra a 3 casillas o menos. Incluso si está tumbado en el suelo.
BRAZOS ADICIONALES (Extra Arms)	Este jugador puede aplicar +1 cuando intenta coger el balón del suelo, Atrapar o Interferir un pase.
APARIENCIA ASQUEROSA* (Foul Appearance)	Cuando un oponente declara acción de Placaje (por sí sola o como parte de una acción Blitz), o Acción Especial, el oponente primero debe tirar 1d6 incluso si este jugador ha perdido su Zona de defensa, con un resultado de 1, el jugador no puede realizar dicha acción la cual se pierde.
CUERNOS (Horns)	Cuando este jugador realiza un Blitz puede aplicar un +1 a su FU, se aplica antes de sumar apoyos u otros modificadores de FU.
PIEL FÉRREA (Iron Hard Skin)	Un jugador con Garras no puede aplicarlas contra este jugador.
BOCA MONSTRUOSA (Monstrous Mouth)	El jugador puede repetir cualquier intento de Atrapar el balón, además no se puede usar Robar Balón contra esta jugador.
COLA PRENSIL (Prehensile Tail)	Cuando un oponente intenta Esquivar, Saltar o Brincar para abandonar la zona de defensa de este jugador debe aplicar un -1 adicional a su tirada de AG.
TENTÁCULOS (Tentacles)	Este jugador puede usar esta habilidad cuando un oponente abandona voluntariamente su zona de defensa. Tira 1d6 y suma el FU del jugador, restando el FU del rival, si la diferencia es 6+, el oponente es agarrado firmemente y no puede abandonar la casilla, terminando su movimiento inmediatamente. El jugador puede usar esta habilidad múltiples veces por turno, pero sólo un jugador puede usarla si hay varios con posibilidad de hacerlo.
DOS CABEZAS (Two Heads)	Este jugador puede aplicar un +1 a la tirada de AG cuando hace una Esquiva.
PIERNAS MUY LARGAS (Very Long Legs)	Este jugador puede reducir en 1 los negativos al intentar Brincar a través de un jugador tumbado o Saltar hasta un mínimo de -1. Además tiene +2 a la tirada de AG a los intentos de Interferir. También anula la habilidad de Rompenubes.



ARMAS SECRETAS

Cuando este jugador es activado, sólo puede realizar la acción especial de Bola con Cadena.

- Coloca la plantilla de devolución de balón en dirección a la zona de Touchdown o a una Banda.
- Tira 1d6 y mueve una casilla en la dirección indicada.
- Una Bola con Cadena obtiene éxito automático en las tiradas de AG de Esquiva.
- Si el movimiento le lleva fuera del campo, haz una tirada de Heridas.
- Si el movimiento le lleva a una casilla ocupada por el balón, éste rebota y no hay cambio de turno.

Cuando este jugador mueve a una casilla ocupada por otro jugador en pie (amigo o enemigo) debe realizar un Placaje

- Una Bola con Cadena ignora Apariencia Asquerosa.
- Debe coger siempre el movimiento de impulso.

BOLA CON CADENA* (*Ball & Chain*)

Si este jugador mueve a una casilla ocupada por un jugador tumbado en el suelo, se empuja y se tira contra su Armadura.

Si el jugador declara que desea hacer alguna Casilla Adicional, debe colocar la plantilla, tirar 1d6 y moverse:

- Si el jugador mueve a una casilla libre:
 - **2+**, el jugador mueve normalmente.
 - **1**, el jugador se cae al suelo.
- Si el jugador mueve a una casilla ocupada por un jugador en pie.
 - **2+**, el jugador mueve normalmente y efectúa el Placaje correspondiente.
 - **1**, el jugador empuja al jugador de pie y posteriormente se cae en la casilla dejada.

Si el jugador se cae o es tumbado, inmediatamente tira en Heridas, considerando el KO como resultado mínimo.

Un jugador no puede tener Placaje Heroico, Furia, Apartar, Saltar, Placaje Múltiple, En la Bola o Perseguir.

Cuando se activa este jugador y esta en pie, puede efectuar una acción especial de Lanzamiento de Bomba, esta acción No se considera ni Pase ni Lanzamiento de Compañero, pero sólo se puede ejecutar un Lanzamiento de Bomba por turno.

Una Bomba puede ser Lanzada, Atrapada e Interferida igual que un balón, usando las reglas habituales de Pase con las siguientes excepciones:

- Un jugador no puede levantarse o mover antes de Lanzar una Bomba.
- La Bomba no rebota nunca, se mantiene en la casilla destinada. Si un jugador falla al atraparla, se mantendrá en la casilla ocupada por el jugador.
- Si el Lanzamiento de Bomba es un Fumble, explotará inmediatamente en la casilla ocupada por el Lanzador.
- Si la Bomba cae en una casilla vacía o atrapada por un rival no causa cambio de turno.
- Un jugador en posesión del balón puede también coger una bomba.
- Cualquier habilidad usada para realizar un Pase (PA) puede usarse para Lanzar una Bomba, excepto En la Bola.

BOMBARDERO (*Bombardier*)

Si la Bomba es atrapada por algún jugador tira 1d6:

- **4+**, la Bomba explota como se describe a continuación.
- **1-3**, el jugador debe Lanzar la Bomba inmediatamente.

Si la Bomba abandona el campo, explota en el público y se pierde.

Cuando la Bomba cae en el suelo, sobre un jugador tumbado o en casilla ocupada por jugador y falla al atrapar, explota.

- Si la Bomba explota en una casilla ocupada, el jugador es inmediatamente impactado.
- Tira 1d6 por cada jugador adyacente a la casilla donde explota la Bomba.
 - **4+**, el jugador es impactado.
 - **1-3**, el jugador evita la explosión.

Cualquier jugador en pie impactado por la Bomba, se tumba en el suelo. Se debe tirar por Armadura y Heridas si corresponde. Igualmente para los jugadores tumbados impactados.

En lugar de efectuar una acción de Placaje o Blitz, este jugador puede hacer una acción especial de Motosierra, declara el objetivo del ataque y tira 1d6:

- **2+**, el objetivo es impactado por la Motosierra.
- **1**, el atacante es impactado a sí mismo con la Motosierra.

El jugador impactado por la Motosierra debe hacer una tirada de Armadura aplicando un +3 a la tirada.

Si se supera la tirada de Armadura, se hace la tirada de Heridas, que no puede ser modificada de ninguna manera.

Si no se supera la tirada de Armadura, el ataque no tiene efecto.

MOTOSIERRA (*Chainsaw*)

El jugador sólo puede usar la Motosierra una vez por turno (no puede combinarse con Placaje Múltiple o Furia)

Si el ataque forma parte de un Blitz no podrá continuar moviendo.

Si el jugador con Motosierra se cae o se tumba el oponente puede sumar +3 a la tirada de Armadura.

Si el jugador oponente tumba al jugador por medio de un Placaje o Blitz, aplica un +3 a la tirada de Armadura, así como si el resultado es Ambos Derribados ambos aplican el 3 a la tirada de Armadura.

Si el jugador comete Falta sobre un oponente tira 1d6 para ver si se impacta a sí mismo, sino aplica el 3 a la tirada de Armadura.



▶ REGLAS RACIALES DE EQUIPO ◀

SOBORNO Y CORRUPCIÓN <i>(Bribery and Corruption)</i>	Una vez por partido, cuando se tira por Protestar al Árbitro, puedes repetir un resultado de 1.
ELEGIDOS DE... <i>(Favoured of...)</i>	Un equipo con esta regla especial, debe escoger uno de los Poderes del Caos disponibles, el cual no podrá cambiarlo durante la liga, lo que le dará acceso a Incentivos con dicha regla especial.
LINEAS PRESCINDIBLES <i>(Low Cost Linemen)</i>	Durante la liga cuando se calcula la Valoración de Equipo (TV), no se tiene en cuenta el valor inicial de los Líneas del equipo.
SEÑORES DE LOS NO MUERTOS <i>(Masters of Undeath)</i>	Cuando un oponente con FU 4 o menos que no tenga la habilidad Regeneración o Escurrizado sufre un resultado de 15-16 Muerto, y el Apotecario no haya podido salvarlo. Puedes añadir a tu Roster un Línea Zombie al banquillo en reservas, puedes sobrepasar el límite de 16 jugadores durante este partido. Durante el post partido puedes contratarlo gratuitamente.

☆ JUGADORES ESTRELLA POR REGIÓN ☆

REYERTA EN LAS YERMAS <i>(Badlands Brawl)</i>	The Black Gobbo, Varag Ghoul - Chewer.
LIGA DE LOS REINOS ÉLFICOS <i>(Elven Kingdoms League)</i>	Eldril Sidewinder, Gloriel Summerbloom, Roxanna Darknail, Swift Twins, Willow Rosebark, Zolcath the Zoat.
ELEGIDOS DE... <i>(Favoured of...)</i>	Glart Smashrip, Hakflem Skuttlespike, Lord Borak the Despoiler.
COPA DEDAL HALFLING <i>(Halfling Thimble Cup)</i>	Deeproot Strongbranch, Griff Oberwald, Grimm Ironjaw, Karla Von Kill, Migty Zug, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal the White Dwarf.
CLÁSICA DEL VIEJO MUNDO <i>(Old World Classic)</i>	Deeproot Strongbranch, Griff Oberwald, Grimm Ironjaw, Karla Von Kill, Migty Zug, Rumbelow Sheepskin, Grombrindal the White Dwarf, Frank 'n' Stein.
SELECTIVA DE SYLVANIA <i>(Sylvanian Spotlight)</i>	Gretchen Wachter the Blood Bowl Widow, Skrull Halfheight, Bryce `The Slice`Cambuel, Wilhelm Chaney, Frank 'n' Stein.
RETO DEL INFRAMUNDO <i>(Underworld Challenge)</i>	The Black Gobbo, Glart Smashrip, Hakflem Skuttlespike, Varag Ghoul- Chewer.
SUPERLIGA DEL FIN DEL MUNDO <i>(Worlds Edge Superleague)</i>	Grimm Ironjaw, Rumbelow Sheepskin, Skrull Halfheight, Grombrindal the White Dwarf.
SUPERLIGA LUSTRIANA <i>(Lustrian Superleague)</i>	Grombrindal the White Dwarf, Karla Von Kill, Migty Zug, Zolcath the Zoat.
TODOS LOS EQUIPOS <i>(All Teams)</i>	Akhorne The Squirrel, Grak and Crumbleberry, Helmut Wulf, Morg 'n' Thorg (Excepto Selectiva de Sylvania).

⚙️ TABLA DE CLIMA ⚙️

2	Calor Asfixiante	Cuando termine cada entrada los jugadores eligen aleatoriamente 1d3 jugadores, los cuales pasan a reservas y no podrán jugar esta entrada.
3	Muy Soleado	Aplica un modificador de -1 a las tiradas que se realicen usando el Atributo de Pase (PA).
4-10	Tiempo Perfecto	Condiciones Perfectas para jugar al Blood Bowl.
11	Tiempo Lluvioso	Aplica un modificador de -1 a las tiradas de AG para coger el balón del suelo, Atrapar o Interferir un Pase.
12	Ventisca	Aplica un modificador de -1 a las tiradas de mover una casilla adicional (APE). Además sólo puede hacerse Pases Rápidos y Pases Cortos.



RESUMEN DE CAMBIOS EN LAS REGLAS BB2020

GENERALES

Desvío (Deviate).- 1d6 + 1d8

Escorarse (Scatter).- 3x1d8

Rebote (Bounce).- 1d8

Devolución de Esquina. Se usa plantilla de Dispersión con el 1,2 y 3.

STAFF

Hinchas.- Mínimo de 1 y Máximo de 6 (No cuenta al TV)

Animadoras.- 0-12

Ayudantes del Entrenador.- 0-6

Características	Mov	Fue	Ag	Pas	Arm
Maximas	9	8	1+	1+	11+
Minimas	1	1	6+	6+	3+

☠ TABLA DE PLEGARIAS DE NUFFLE ☠

		Tabla para Torneo
Tabla para Liga	1	Trampilla Traicionera: Hasta el final de esta mitad, cada vez que un jugador entre en una casilla de Trampilla, por alguna razón, tira un D6. con un resultado de 1, la trampilla está abierta y el jugador es retirado inmediatamente del juego. Tira directamente por Heridas como si hubiera salido del campo por la banda. Si el jugador estaba en posesión de la pelota, esta rebota desde la casilla de la trampilla.
	2	Amigos del Árbitro: Hasta el final de esta entrada, puede tratar una tirada de 5+ en la tabla protestar al árbitro como un resultado de 6 éxito.
	3	Estilite: Selecciona al azar un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, ese jugador obtiene la habilidad Apuñalar.
	4	Iron Man: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Ese jugador gana +1 a la AR, hasta un máximo de 11+, hasta el final del partido.
	5	Puños Americanos: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, ese jugador gana la habilidad Golpe Mortífero (+1).
	6	Malos Hábitos: Selecciona al azar 1D3 jugadores del rival que estén disponibles para jugar durante esta entrada y que no tengan el rasgo Solitario (X +). Hasta el final de esta entrada, esos jugadores obtienen el rasgo Solitario (2+).
	7	Botas Grasientas: Selecciona al azar un jugador del rival que esté disponible para jugar durante esta entrada. Hasta el final de esta entrada, reduce su MO en -1.
	8	Jugador Bendecido por Nuffle: Selecciona un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final del partido, ese jugador obtiene la habilidad Profesional.
	9	Túneles Bajo del Campo: Hasta el final de esta mitad, aplica un modificador de -1 cada vez que un jugador intente mover una casilla adicional. (APE) (-2 si ambos entrenadores han obtenido este resultado).
	10	Pases Perfectos: Hasta el final del Partido, cualquier jugador de tu equipo que complete un pase ganará 2 XP, en lugar de 1 XP habitual.
	11	Interacción de los Fans: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo causa una baja al empujar a un oponente fuera del campo, ese jugador ganará 2 XP exactamente como si hubiera causado una baja al realizar una acción de Placaje.
	12	Violencia Necesaria: Hasta el final de esta entrada, cualquier jugador de tu equipo que cause una baja gana 3 XP, en lugar de los 2 XP habituales.
	13	Frenesí de Faltas: Hasta el final de esta entrada, si un jugador de tu equipo causa una baja al cometer una Falta, ese jugador ganará 2 XP exactamente como si hubiera causado una baja al realizar una acción de Placaje.
	14	Lanzar una Piedra: hasta el final de esta entrada, si un jugador del rival "Aguanta el Balón" , al final de su turno de equipo tiras un dado de D6. Con una tirada de 5+, un fan enojado le lanza una piedra a ese jugador. El jugador es inmediatamente Derribado.
	15	Bajo Vigilancia (VAR): Hasta el final de esta mitad, el árbitro ve automáticamente a cualquier jugador del equipo contrario que cometa una falta, incluso si no se obtiene un doble natural en la tirada.
	16	Entrenamiento Intensivo: Selecciona al azar un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar en esta entrada y que no tenga el rasgo Solitario (X +). Hasta el final del partido, ese jugador gana una habilidad Primaria a tu elección.



SECUENCIA PRE-PARTIDO

- 1 - **Fan Factor:** Cada jugador tira 1d3 + Hinchas. La suma de esta tirada es el Fan Factor de cada jugador.
- 2 - **Tiempo:** Cada jugador tira 1d6, la suma de los resultados se consulta en la tabla de tiempo. (Calor asfixiante son 1d3 jugadores de cada equipo)
- 3 - **Añadir Solitarios:** Si algún equipo no tiene para alinear 11 jugadores en el campo, añade Líneas Solitarios hasta completar 11, estos se suman al TV.
- 4 - **Incentivos:** Se calculan los TV de cada equipo, el equipo con TV más alto empieza la secuencia siguiente:
 - 4.1 - **Añadir Tesorería:** El Equipo con mayor TV puede gastar dinero de su tesorería para comprar incentivos.
 - 4.2 - **Petty Chash:** El Equipo con menor TV obtendrá el "Petty Cash", que es la suma de las diferencias de TV entre los equipos más el dinero invertido de tesorería por el equipo TV mayor.
 - 4.3 - **Gastar Petty Cash:** El Equipo con el TV menor puede gastar el Petty Cash en Incentivos, si bien NO puede añadir dinero de su tesorería.
- 5 - **Tirada tabla de Plegarias de Nuffle:** Tras comprar Incentivos ambos equipos , el equipo podrá hacer una tirada en Plegarias de Nuffle por cada 50k de diferencia.
- 6 - **Determinar quién empieza**

SECUENCIA DEL PARTIDO

1. Después de colocar equipos y el balón, se debe nominar el pateador.
2. Patada Inicial
- 2 **A por el Árbitro:** Cada equipo gana un Soborno gratuito para la duración del partido.
- 3 **Disturbios:** Si el equipo Pateador esta en el turno 6,7 y 8, ambos retrasan un turno, sino avanzan un turno.
- 4 **Defensa Perfecta:** El equipo Pateador recoloca 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa enemiga (Abiertos).
- 5 **Patada Alta:** El equipo Receptor puede colocar bajo el balón a un jugador que no esté en zona de defensa.
- 6 **Los Hinchas Animan:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Animadoras, el jugador que tenga el total más alto, gana una tirada en la tabla de Plegarias de Nuffle. En caso de empate nadie gana la tirada en la tabla.
- 7 **Táctica Brillante:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Ayudantes del Entrenador, el jugador que tenga el total más alto, gana una Re-Roll de equipo que podrá usar durante esta entrada, si no se usa se pierde. En caso de empate nadie gana el Re-Roll..
- 8 **Tiempo Variable:** Efectúa una nueva tirada en la tabla de Clima y aplica el nuevo resultado, en caso de "Tiempo Perfecto" el balón se escora 3d8 antes de aterrizar. Si aterriza en casilla vacía se tira el último rebote.
- 9 **Anticipación:** El equipo receptor puede mover 1 casilla en cualquier dirección hasta 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa.
- 10 **Blitz:** El equipo lanzador puede activar 1d3+3 Jugadores que no estén en zona de defensa.
- 11 **Árbitro Buscabroncas:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Fan Factor, el jugador que tenga el total más bajo, selecciona un Jugador aleatoriamente y tira 1d6 (1 Expulsado, 2-6 Boca Abajo). En caso de empate ambos jugadores seleccionan un jugador aleatoriamente. **El jugador expulsado no puede Protestar al Árbitro.**
- 12 **Invasión de Campo:** Ambos jugadores tiran 1d6 + Fan Factor, el jugador que tenga el total mas bajo selecciona aleatoriamente 1d3 Jugadores, los cuales se colocan tumbados Boca Abajo, En caso de empate ambos jugadores seleccionan 1d3 jugadores aleatoriamente.
3. **Demasiados Jugadores:** Si se inicia el turno 1 y hay más de 11 jugadores en el campo, el rival elige 1 jugador y lo expulsa, se puede protestar, pero en caso de tener éxito la Protesta o el Soborno, el jugador se coloca en la zona de Reservas del Banquillo.



SECUENCIA POST-PARTIDO

1.- Ganancias

- Suma el Fan Factor de ambos jugadores.
- Divide el resultado entre 2 y suma +1 por cada Touchdown anotado.
- Multiplica por 10k.

2.- Actualizar Hinchas

- Victoria, 1d6, si el resultado es igual o mayor que los Hinchas, sube +1.
- Derrota, 1d6, si el resultado es inferior que los Hinchas, baja -1.
- Empate no se modifica ninguno.

3.- Experiencia de Jugadores

- Pase Completo +1xp
- Lanzamiento Compañero completo y aterrizaje exitoso +1xp
- Interferencia pase +1xp
- Convertir la Interferencia en Intercepción +2xp
- Herida +2xp (Sólo cuentan Heridas hechas por Placajes, no por ataques especiales, Faltas o Público)
- Touchdown +3xp
- MVP +4xp (Se elige aleatoriamente entre todos los jugadores excepto Star Players, Mercenarios y Muertos)

4.- Contratar y Despedir Jugadores

- Se puede contratar permanentemente cualquier Jugador Línea Solitario por su precio habitual.
- El jugador contratado mantendrá los Xp obtenidos durante el encuentro y perderá la regla Solitario (x+)
- Se puede despedir cualquier Jugador o Staff que no se desee, simplemente borrándolo de la hoja de equipo.

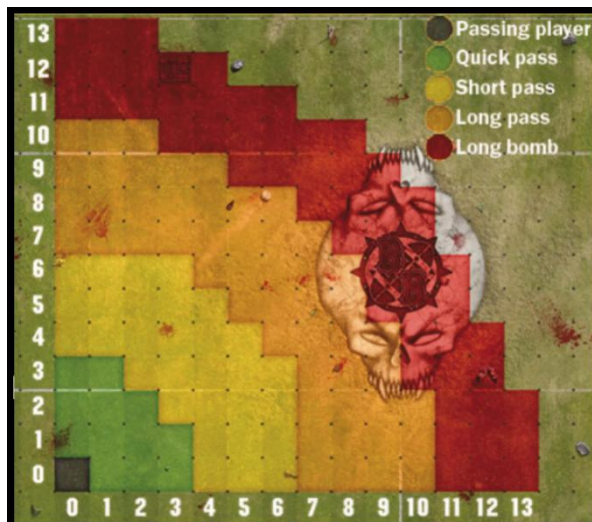
4.- Errores Costosos

- Si el equipo tiene 100.000 mo o más en la Tesorería, debe hacer una tirada en la Tabla de Errores Costosos

TABLA DE ERRORES COSTOSOS

1D6	100k – 195k	200k - 295k	300k – 395k	400k – 495k	500k – 595k	600k o más
1	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave	Catástrofe	Catástrofe
2	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave	Catástrofe
3	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave	Incidente Grave
4	x	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor	Incidente Grave
5	x	x	x	x	Incidente Menor	Incidente Menor
6	x	x	x	x	x	Incidente Menor

- **Incidente Menor:** El Equipo pierde 1d3 x 10.000 mo de su Tesorería.
- **Incidente Grave:** El Equipo pierde la mitad de su Tesorería redondeando hacia abajo.
- **Catástrofe:** El equipo pierde toda su Tesorería excepto 2d6 x 10.000 mo.



ACCION DE PASE

1	Declarar Rango y Objetivo.
2	Hacer tirada de PA
	<ul style="list-style-type: none"> Pase Rápido +0 Pase Corto -1 Pase Largo -2 Bomba Larga -3 Cada zona de defensa enemiga -1
3	Resultado de la Tirada
	<ul style="list-style-type: none"> Pase Preciso. Pase Fallido. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase. Pase Salvajemente Fallido. 1 después de modificar. Se Escora (1d8 + 1d6) Desde el lanzador. Fumble. 1 Antes de modificar, Rebote (1d8) Desde el lanzador.
4	Interferir el Pase: Salvo si la tirada es un Fumble, se determina la casilla objetivo donde aterrizará el balón (desvíos y dispersión incluidos), se coloca la regla y cualquier jugador de pie y que no haya perdido zona de defensa puede interferir el pase.
	<ul style="list-style-type: none"> Si es Pase Preciso. -3 para Interferir. Si es Pase Fallido. -2 para interferir. Si es Pase Salvajemente Fallido. -1 para interferir.
5	Atrapar el pase o la Intercepción
	<ul style="list-style-type: none"> Si el Pase es Preciso +0 Atrapar. Si el Pase es Fallido o Salvajemente Fallido -1 Atrapar. Para convertir la Interferencia al Pase en Intercepción -1 Atrapar. Balón Rebotado, Desviado o Escorado -1 Atrapar. Devuelto por el Público -1 Atrapar. Cada zona de defensa enemiga -1 Atrapar.

LANZAR COMPAÑERO DE EQUIPO

★ Cuenta como acción de Pase del turno. Se pueden lanzar jugadores tumbados.

1	Declarar Rango y Objetivo
2	Hacer tirada de PA
	<ul style="list-style-type: none"> Pase Rápido +0 Pase Corto -1 Cada zona de defensa enemiga -1
3	Resultado de la Tirada
	<ul style="list-style-type: none"> Pase Preciso. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase Pase Fallido. Dispersión (1d8x3) Desde la casilla objetivo del pase. Pase Salvajemente Fallido. 1 después de modificar. Se Escora (1d8 + 1d6) Desde el lanzador. Fumbled. 1 Antes de modificar, Rebote (1d8) Desde el lanzador.
4	Aterrizar
	<ul style="list-style-type: none"> Lanzamiento Preciso +0 Aterrizar Lanzamiento Fallido -1 Aterrizar. Lanzamiento Salvajemente Fallido -2 Aterrizar. Fumble -1 Aterrizar. Cada zona de defensa enemiga -1 Aterrizar.

★ Si aterriza en casilla ocupada, se tumba el jugador objetivo y se tira Armadura, si estaba tumbado también se tira Armadura, se repite el proceso hasta caer en casilla vacía y el jugador lanzado falla el aterrizaje cayendo al suelo.

Si aterriza en casilla ocupada por jugador de su equipo se pierde turno. Si el jugador que aterriza lleva el balón también se pierde turno

AGUANTAR EL BALÓN

1	El jugador no está en zona de defensa enemiga.
2	El jugador está en posesión del Balón.
3	El jugador esta disponible para activarlo y hacer una acción sin necesidad de hacer una tirada previa de 1d6.
4	El jugador esta disponible para mover hasta la línea de Touchdown sin necesidad de hacer tirada de Casilla Adicional o Esquivar.



Tabla de experiencia	Selecciona al azar una habilidad primaria	Elija una habilidad primaria o una habilidad secundaria al azar	Elige una habilidad secundaria	Subida aleatoria de característica
Experimentado (una Subida)	3 PE (Xp)	6 PE (XP)	12 PE (XP)	18 PE (XP)
Veterano (dos Subidas)	4 PE (XP)	8 PE (XP)	14 PE (XP)	20 PE (XP)
Estrella Emergente (tres Subidas)	6 PE (XP)	12 PE (XP)	18 PE (XP)	24 PE (XP)
Jugador Estrella (cuatro Subidas)	8 PE (XP)	16 PE (XP)	22 PE (XP)	28 PE (XP)
Súper Estrella (cinco Subidas)	10 PE (XP)	20 PE (XP)	26 PE (XP)	32 PE (XP)
Legendario (seis Subidas)	15 PE (XP)	30 PE (XP)	40 PE (XP)	50 PE (XP)

Tabla de mejora característica	
D16	Resultado
1 -7	Incrementa MO o AR en 1 (o elige una habilidad secundaria)
8-13	Incrementa MO o PAS en 1 (o elige una habilidad secundaria)
14	Incrementa AG o PAS en 1 (o elige una habilidad secundaria)
15	Incrementa FU o AG en 1 (o elige una habilidad secundaria)
16	Incrementa la característica que tú elijas en 1

TABLA DE VALOR DE SUBIDAS					
Nueva Habilidad		Valor incrementado	Subida de Característica		Valor incrementado
Selecciona al azar una habilidad primaria		+10.000 mo	+1 AR		+10.000 mo
Elija una habilidad primaria		+20.000 mo	+1 MO o +1 PA		+20.000 mo
Una habilidad secundaria al azar		+20.000 mo	+1 AG		+40.000 mo
Elige una habilidad secundaria		+40.000 mo	+1 FU		+80.000 mo

Categorías de habilidades						
Selección Aleatoria		Agilidad	General	Mutación	Pase	Fuerza
1 st D6	2nd D6					
1-3	1	Atrapar (Catch)	Agallas (Dauntless)	Apariencia Asquerosa* (Foul Appearance)	Atento al Balón (On the Ball)	Abrirse Paso (Break Tackle)
	2	Echarse a un Lado (Sidestep)	Forcejear (Wrestle)	Boca Monstruosa (Monstrous Mouth)	Cañonero (Cannoneer)	Apartar (Grab)
	3	En Pie de un Salto (Jump Up)	Furia* (Frenzy)	Brazos Adicionales (Extra Arms)	Dejada (Fumbleroskie)	Brazo Fuerte (Strong Arm)
	4	Esprintar (Sprint)	Juego Sucio (+1) (Dirty Player)	Cola Prensil (Prehensile Tail)	Líder (Leader)	Cabeza Dura (Thick Skull)
	5	Esquivar (Dodge)	Manos Seguras (Sure Hands)	Cuernos (Horns)	Nervios de Acero (Nerves of Steel)	Crujir (Pile Driver)
	6	Furtivo (Sneaky Git)	Patada (Kick)	Dos Cabezas (Two Heads)	Partenubes (Cloud Burster)	Defensa (Guard)
4-6	1	Pies Firmes (Sure Feet)	Perseguir (Shadowing)	Garras (Claws)	Pasar (Pass)	Golpe Mortífero (+1) (Mighty Blow)
	2	Placaje Heroico (Diving Tackle)	Placaje Defensivo (Tackle)	Mano Grande (Big Hand)	Pase en Carrera (Running Pass)	Imparable (Juggernaut)
	3	Proteger el Cuero (Safe Pair of Hands)	Placar (Block)	Piel Férrica (Iron Hard Skin)	Pase a lo Loco (Hail Mary Pass)	Llave de Brazo (Arm Bar)
	4	Recepción Heroica (Diving Catch)	Profesional (Pro)	Piernas muy Largas (Very Long Legs)	Pase Precipitado (Dump-off)	Luchador (Brawler)
	5	Romper Defensas (Defensive)	Robar Balón (Strip Ball)	Presencia Perturbadora* (Disturbing Presence)	Pase Seguro (Safe Pass)	Mantenerse Firme (Stand Firm)
	6	Saltar (Leap)	Zafarse (Fend)	Tentáculos (Tentacles)	Precisión (Accurate)	Placaje Múltiple (Multiple Block)



ACCIONES DE JUGADOR	
MOVER	Brincar a través de Jugadores Tumbados. - Declara la casilla objetivo, precisa de tirada exitosa de AG, Se comparan las zonas de defensa de la casilla de inicio del salto y del destino. Se aplica -1 por cada zona, sólo teniendo en cuenta el mayor negativo. Si se falla con 1 natural se cae en la casilla de inicio del salto.
PLACAR	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
BLITZ*	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
ENTREGA EN MANO*	Un jugador puede entregar en mano el balón desde una casilla adyacente.
PASAR* / LANZAR COMPAÑERO*	Un jugador puede hacer un Pase o un Lanzamiento de compañero por turno.
FALTA*	Hay que declarar el objetivo antes de mover.
LANZAR BOMBA*	Un jugador puede hacer un Lanzamiento de Bomba por turno de equipo, sigue las mismas reglas de Pase.
Acciones marcadas con * sólo se puede realizar una de cada por turno de equipo.	

IMPORTANTE: Cuando 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 un único Soborno.

PROTESTAR AL ÁRBITRO	
1	Te vas tú también! El Entrenador es expulsado junto al Jugador. Durante el resto del partido no puede volver a protestar al árbitro y debe aplicar un modificador de -1 en las tiradas de Entrenador Brillante.
2-5	Me da igual! El Jugador es expulsado y causa cambio de turno.
6	Ahora que lo dices... ! El Jugador NO es expulsado, y SI causa cambio de turno.

SOBORNOS	
1	El Soborno no funciona, el jugador es Expulsado.
2-6	El Jugador NO es Expulsado, NO causa cambio de Turno

NOTA: Sólo se puede usar un único soborno por cada expulsión. Si en la tirada de Protestar al Árbitro se obtiene un 1, NO esta permitido el uso de Soborno.

☺ **IMPORTANTE:** 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 HERIDAS	
2-7	Aturdido
8-9	Inconsciente
10-12	Herido grave

TABLA DE HERIDAS ESCURRIDIZOS	
2-6	Aturdido
7-8	Inconsciente
9	Magullado
10-12	Herido grave

TABLA DE LESIONES	
1-6	Magullado
7-9	Apaleado, Se pierde el Próximo Partido
10-12	Tirita (+1 a próximas tiradas de esta tabla) y Se pierde el Próximo Partido.
13-14	Pierde Característica y Se pierde el Próximo Partido.
15-16	Muerto y Se pierde todos los Próximos Partidos.

TABLA DE PERDIDA DE CARACTERÍSTICA		
1-2	Cabeza Fracturada	-1AR
3	Rodilla Aplastada	-1MO
4	Brazo Roto	-1PA
5	Pinzamiento Cervical	-1AG
6	Hombro Dislocado	-1FUE



CAMBIOS 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 es **Tumbado** boca arriba durante el turno de su equipo.
 - 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, incluso aunque el balón rebote y 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 sea atrapado por un jugador de su equipo.
 - Ningún jugador del equipo activo atrapa el balón tras una acción de **Pase** o una 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 o en posesión de un jugador rival.
- Un jugador del equipo activo con el balón en su posesión es **Lanzado por un Compañero de Equipo**:
- No logra Aterrizar de pie
 - Aterriza entre el público
 - Es devorado por un Troll
- “Aunque el balón rebote y sea atrapado por un jugador de su equipo.”*
- Un jugador del equipo activo es **Lanzado por un Compañero de Equipo** y aterriza sobre un jugador de su propio equipo.
 - Un jugador del equipo activo es **Expulsado** por el árbitro, a menos que haya tenido éxito el **Soborno**.
 - Se anota un **Touchdown**.
 - Un Jugador **Lanza una Bomba** y resulta Derribado por su propia **Bomba**.

NO CAUSA CAMBIOS DE TURNO

- Un Troll es Derribado al usar su propio **Vómito**.
- Un jugador es Derribado al usar su propia **Sierra Mecánica**.
- Un Jugador del equipo activo se coloca **Tumbado** al ser impactado por una **Bomba**.

*“los casos anteriores **SI** causan cambio de turno cuando el jugador porta el balón”*



CÓDIGO DE COLORES DE HABILIDADES SUGERIDO

GENERALES	GENERAL	AGILIDAD	AGILITY
PLACAR	BLOCK	ESQUIVAR	DODGE
PLACAJE DEFENSIVO	TACKLE	ATRAPAR	CATCH
FORCEJAR	WRESTLE	ECHARSE A UN LADO	SIDESTEP
AGALLAS	DAUNTLESS	EN PIE DE UN SALTO	JUMP UP
FURIA	FRENZY	ESPRINTAR	SPRINT
JUEGO SUCIO +1	DIRTY PLAYER +1	FURTIVO	SNEAKY GIT
MANOS SEGURAS	SURE HANDS	PIES FIRMES	SURE FEET
PATADA	KICK	PLACAJE HEROICO	DIVING TACKLE
PERSEGUIR	SHADOWING	PROTEGER EL CUERO	PAIR OF SAFE HANDS
PROFESIONAL	PRO	RECEPCIÓN HEROICA	DIVING CATCH
ROBAR BALÓN	STRIP BALL	ROMPER DEFENSAS	DEFENSIVE
ZAFARSE	FEND	SALTAR	LEAP

FUERZA	STRENGTH	PASE	PASS
Golpe Mortífero	MIGHTY BLOW	LÍDER	LEADER
DEFENSA	GUARD	ATENTO AL BALÓN	ON THE BALL
ABRIRSE PASO	BREAK TACKLE	CAÑONERO	CANNONER
APARTAR	GRAB	DEJADA	FUMBLEROOSKIE
BRAZO FUERTE	STRONG ARM	NERVIOS DE ACERO	NERVES OF STEEL
CABEZA DURA	THICK SKULL	PARTENUBES	CLOUD BURSTER
CRUJIR	PILE DIVER	PASAR	PASS
IMPARABLE	JUGGERNAUT	PASE EN CARRERA	RUNNING PASS
LLAVE DE BRAZO	ARM BAR	PASE A LO LOCO	HAIL MARY PASS
LUCHADOR	BRAWLER	PASE PRECIPITADO	DUMP OFF
MANTENERSE FIRME	STAND FIRM	PASE SEGURO	SAFE PASS
PLACAJE MÚLTIPLE	MULTIPLE BLOCK	PRECISIÓN	ACCURATE

MUTACIÓN	MUTATION
APARIENCIA ASQUEROSA	FOUL APPEARANCE
BOCA MONSTRUOSA	MONSTROUS MOUTH
BRAZOS ADICIONALES	EXTRA ARMS
COLA PRENSIL	PREHENSILE TAIL
CUERNOS	HORNS
DOS CABEZAS	TWO HEADS
GARRAS	CLAWS
MANO GRANDE	BIG HAND
PIEL FÉRREA	IRON HARD SKIN
PIERNAS MUY LARGAS	VERY LONG LEGS
PRESENCIA PERTURBADORA	DISTURBING PRESENCE
TENTÁCULOS	TENTACLES



BLOOD BOWL ETIQUETTE

I - SIEMPRE SÉ EDUCADO Y RESPETUOSO CON TU Oponente EN TODO MOMENTO.

II - SIEMPRE DÍ LA VERDAD Y NUNCA HAGAS TRAMPAS.

III - Ofrece a tu oponente un gesto de cortesía antes de que el partido comience, como desearle buena suerte, un apretón de manos, etc.

IV - Evita usar un lenguaje que tu oponente o las personas a tu alrededor puedan encontrar ofensivo.

V - Sé puntual para tu partido y lleva todas las cosas que necesites para jugar.

VI - Dale a tu oponente la oportunidad de examinar tu Roster de equipo antes de que empiece el partido.

VII - Si tu oponente tiene alguna pregunta o dudas acerca del Roster de tu equipo, debes contestar verazmente y asegurarte de que tu oponente entiende la respuesta.

VIII - Asegúrate de que tu oponente tiene claros todos los Incentivos o reglas especiales que pudiera tener tu equipo, y que sabe lo que hacen.

IX - Cuando cuentes el número de casillas que uno de tus jugadores va a mover, hazlo de manera cuidadosa y precisa. También debes permitir que tu oponente tenga la oportunidad de comprobar cualquier movimiento antes de que muevas la miniatura, si así lo desea.

X - Cuando lances los dados, asegúrate que aterrizan correctamente (lay flat), son claramente visibles para todos los jugadores, y dale a tu oponente la oportunidad de examinar los resultados de la tirada antes de recoger los dados.

XI - Siempre pide permiso a tu oponente antes de tocar sus miniaturas.

XII - Recuerda a tu oponente las reglas o habilidades que haya podido olvidado utilizar, o que haya usado incorrectamente, especialmente si al hacerlo tu oponente consigue un beneficio o ventaja personal.

XIII - Nunca manipules deliberadamente el tiempo dedicado para un turno o partido para conseguir ventaja, ya sea jugando demasiado rápido o perdiendo tiempo.

XIV - Intenta no distraer a tu oponente cuando estén tratando de concentrarse y asegúrate de respetar su espacio personal.

XV - Nunca te quejes de tu mala suerte o de la buena suerte de tu oponente.

XVI - Siempre sé humilde en la victoria y elegante en la derrota.

XVII - Nunca amañes el resultado de un partido bajo ninguna circunstancia.



**REGLAMENTO OFICIAL****P: ¿Puede un equipo utilizar más de una Segunda Oportunidad en el mismo turno? (p.24)**

R: Sí. Aunque hay que tener cuidado, ya que si las usas todas al principio de una mitad, ¡te enfrentarás a bastantes turnos sin ninguna! Recuerda que nunca puedes repetir una tirada de dados ya repetida.

P: ¿Se pierden para la segunda parte las Segundas Oportunidades de equipo que no se hayan gastado durante la primera parte, ya que dice que sólo se reponen las Segundas Oportunidades de equipo gastadas y las que no se utilizan no se mantienen? (p.24)

R: No. Lo que esto significa es que un equipo siempre empezará cada tiempo con su reserva completa de Segundas Oportunidades, y las que no se gasten en el primer tiempo no podrán guardarse para añadirlas a su reserva de tiradas de equipo. Un equipo que empieza la primera parte con 3 Re-roll de equipo, también empezará la segunda parte con 3 Re-rolls.

P: Si un jugador vuelve a tirar un solo dado de una Segunda Oportunidad con una habilidad (por ejemplo, Luchador), ¿puede entonces utilizar una Re-roll de equipo que le permita volver a tirar los otros dados de la misma Segunda Oportunidad? (p.24)

R: No.

P: ¿Qué significa exactamente que una Segunda Oportunidad de Equipo puede ser usada como Segunda Oportunidad? (p.24)

R: Una Segunda Oportunidad de Equipo sólo puede usarse cuando el equipo está activo durante su propio turno. Puede ser usada para repetir toda la tirada de dados durante su turno, incluido cualquier re-tirada de dados de alguna habilidad o rasgo usado durante su turno. No puede usarse para repetir una tirada de: Desvío, Dispersión, Rebote, Armadura, Heridas, Devolución, Soborno y Protestar al Árbitro.

P: Si un jugador con un PA de 1+ obtiene un 1 en una tirada de Habilidad de Pase, después de que se hayan aplicado los modificadores, ¿sigue siendo un Pase Preciso? (p.29)

R: Sí.

P: ¿Puede un equipo quitarse una Segunda Oportunidad de Equipo durante la Liga para bajar su propia valoración de equipo? (p.34)

R: No, una Segunda Oportunidad de Equipo que se ha adquirido, se queda permanentemente durante la liga.

P: Cuando se tira el resultado de Calor sofocante en la tabla de Clima, ¿se tira un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectados, o ambos entrenadores tiran un D3 por separado? (p.37)

R: Se tira un solo D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Durante el paso determinar el equipo que patea, ¿el equipo que gana el lanzamiento de la moneda o el sorteo se convierte automáticamente en el equipo que patea, o puede elegir ser el equipo que patea o el que recibe? (p.38)

R: Pueden elegir.

P: Si un equipo con la regla Líneas de Bajo Coste está obligado a contratar Jugadores Solitarios para completar el mínimo de 11 ¿Sumarían estos jugadores su coste a la Valoración del Equipo? (p.38 y 106)

R: No.

P: ¿Los incentivos comprados en el paso 4 de la secuencia previa al partido se suman al valor actual del equipo (CTV) cuando se recalcula el CTV cuando se recalcula el CTV para determinar qué equipo es el no favorito? (p.38)

R: Sí.

P: Si un jugador es expulsado como resultado de "Demasiados jugadores", ¿puede el entrenador Protestar al árbitro o usar un Soborno para evitar que sean expulsados? (P.40)

R: Sí. No obstante, los jugadores que eviten ser expulsados de este modo no permanecerán en el campo y en su lugar pasarán a la zona de reservas en el banquillo.

P. Cuando un equipo coloque jugadores adicionales en el campo como resultado del rasgo Colarse y esto hace que el número de jugadores en campo suba por encima de 11, pueden los jugadores de dicho equipo ser expulsados por la regla de "demasiados jugadores" durante esa entrada? (P.40 y P.87)

R: No. La regla de "demasiados jugadores" se usa cuando hay más jugadores de los que el equipo tiene permitidos poner sobre el campo (normalmente 11). El Rasgo Colarse incrementa el número de jugadores que ese equipo tiene permitidos poner en el campo (1D3) durante esa entrada. Mientras el equipo no exceda ese número de jugadores, éstos no podrán ser expulsados por la regla de "demasiados jugadores". Si hay algún jugador adicional por encima del límite para el Equipo que usa Colarse esos sí pueden ser expulsados por "demasiados jugadores" del modo normal.

P: ¿Qué sucede si un equipo no puede designar a un jugador pateador porque todos sus jugadores están en la línea central o en una zona ancha? (p.40)

R: En este caso, simplemente nombra a un jugador en la Línea central.

P: Si en una Patada Inicial se da un resultado de Blitz, se pueden activar 1d3+3 jugadores desmarcados. ¿Estos jugadores deben estar desmarcados cuando se tira el resultado de la Patada Inicial o pueden activarse durante la resolución del Blitz, como resultado de un empujón a un jugador contrario para desmarcar un jugador propio?

R: Los jugadores deben estar desmarcados cuando se tira el resultado de la Patada Inicial.



P: Si un equipo tiene menos de 11 jugadores disponibles para un partido, ¿es necesario coger suficientes Líneas Solitarios para completar hasta 11 jugadores antes de coger otros Incentivos como son los Jugadores Estrella? (P.38)

R: Sí.

P: Después de comprar los incentivos, ¿se añade el valor de los incentivos al valor actual del equipo (CTV) cuando se vuelve a calcular el CTV para determinar qué equipo es el "no favorito"? (p.38)

R: Sí.

P: ¿Existe un orden establecido en el que los entrenadores compran incentivos, o se hace simultáneamente? (p.38)

R: Los incentivos son comprados por ambos equipos simultáneamente.

P: Durante un resultado de Blitz en la tabla de Patada Inicial, ¿puedo usar una Segunda Oportunidad de equipo? (p.41)

R: No. Este Blitz no es un turno de equipo. Representa que el equipo que patea entra en acción antes que el equipo que recibe.

Q: ¿Puede un entrenador intentar Protestar al árbitro si un jugador es expulsado como consecuencia del resultado de un Árbitro Buscabroncas en la tabla de Patada Inicial? (p.41)

R: No.

P: Si se produce un empate por una invasión del terreno de juego en la tabla de Patada Inicial, ¿se tira un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectados, o ambos entrenadores tiran un D3 por separado? (p.41)

R: Se tira un único D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Las reglas para los turnos de equipo establecen que un turno de equipo termina cuando todos los jugadores elegibles han sido activados. Sin embargo, las reglas para la activación de jugadores establecen que los entrenadores no están obligados a activar a todos los jugadores. ¿Significa esto que los entrenadores pueden elegir terminar su turno de equipo sin activar a todos sus jugadores elegibles si así lo desean? (p.42)

R: Sí.

Q: ¿Puede un jugador realizar una acción especial además de mover antes de hacer la acción especial? (p.43)

R: No, a menos que la acción especial lo especifique o forme parte de una Blitz, igualmente después de efectuar la acción especial ya no se podrá mover.

Q: Un jugador con en pie de un salto, ¿debe tirar un dado para levantarse usando la habilidad si tiene Movimiento 2 o menos? (p.44 y 75)

R: No.

P: Durante un resultado de Blitz en la tabla de Patada Inicial, si un jugador del equipo receptor es derribado, ¿termina el Blitz? (p.41)

R: No.

P: Cuando se obtiene un resultado de Blitz en la tabla de Patada Inicial, se indica que un jugador puede realizar una acción de Blitz y otro puede realizar una acción de Lanzar a un compañero de equipo. ¿Están incluidas en los D3+3 jugadores que se pueden activar, o son adicionales? (p.41)

R: Se incluyen como parte del D3+3.

P: Cuando se realiza una tirada de habilidad de pase, si la tirada no es un 1 natural, pero se reduce a menos de 1 después de aplicar los modificadores, ¿se trata de un pase impreciso o de un pase salvajemente impreciso? (p.49)

R: Se trata de un pase salvajemente impreciso.

P: Si un pase impreciso o salvajemente impreciso sale fuera de los límites, ¿se tira por interferencia de pase antes o después del saque de banda? Si es antes, ¿dónde se cuenta el balón a efectos de colocar la regla de alcance para determinar qué jugadores pueden intentar interferir? (p. 50)

R: Antes. Cuando se coloca la regla de alcance para determinar qué jugadores pueden intentar interferir, se trata el balón como si ocupara la última casilla sobre la que estaba antes de salir de los límites.

P: Cuando se resuelve un Pase, ¿se trata la casilla que tiene el logotipo de Blood Bowl de la plantilla de lanzamiento como la primera casilla del recorrido, o se trata como la "casilla 0" y la distancia se mide desde esa casilla? (p.51)

R: Se trata como la casilla 0.

Q: Un jugador lanzado aterriza en una casilla ocupada y después rebota a otra casilla ocupada ¿Serían derribados los dos jugadores de las casillas ocupadas? (p.54)

R: Sí.

Q: Un jugador lanzado aterriza en una casilla ocupada y después rebota hasta aterrizar en una casilla libre ¿Esto causaría una pérdida de turno incluso si no porta el balón? (p.54)

R: Sí.

P: Si un jugador con Golpe Mortífero (+X) realiza un Placaje y elige el resultado "ambos derribados", cayendo los dos, ¿Puede aplicar los efectos del GM (+X)? (p.57 y 80)

R: No, debido a que cuando la tirada de armadura se hace para el contrincante, el jugador con Golpe Mortífero (+X) está en el suelo y por tanto no puede usar la habilidad.

P: Cuando un jugador realiza una acción de Blitz, ¿tiene que designar el objetivo de la acción de Placaje antes de que el jugador se mueva? (p.59)

R: Sí.

P: ¿Qué ocurre si un jugador sufre una reducción de característica como resultado de una lesión, pero la característica que se reduciría ya está en su valor mínimo? Por ejemplo, un jugador de FU 1 que sufre una luxación de hombro (-1 FU). (p.61)



P: Si un jugador desea Brincar a través de otro jugador y no le queda Movimiento. ¿Puede hacer movimientos de A por Ellos para completar la acción de Brincar? ¿Cuántas son necesarias? (p.45)

R: Si, son necesarias dos tiradas de A por Ellos, una por cada casilla. Si falla la primera tirada se caerá en la casilla desde donde iniciaba el Brincar.

P: ¿Qué es exactamente una acción Blitz? (p.46)

R: Una acción Blitz es una única acción declarada que comprende tanto una acción de movimiento como una acción de Placaje. Si un jugador que ha declarado una acción Blitz se ve obligado a perder su acción, entonces perderá toda la acción Blitz.

P: ¿Un jugador que ha declarado una acción Blitz tiene que realizar una acción de Placaje como parte de su acción Blitz, o puede elegir no hacerlo? (p.46)

R: Puede elegir no hacerlo. Sin embargo, esto seguirá utilizando la acción Blitz del equipo para ese turno.

P: ¿Puede un jugador declarar una acción Blitz aunque no tenga ningún objetivo a su alcance? (p.46)

R: Sí. Deben declarar un objetivo de la acción de Placaje (incluso si el objetivo no está al alcance), y esto seguirá utilizando la acción Blitz del equipo para ese turno.

Q. Cuando un jugador declara una acción de blitz y como objetivo un jugador rival, ¿Puede cambiar el objetivo de la Blitz durante el movimiento? (p.43)

R: No, cuando un jugador declara un objetivo de la Blitz no puede cambiarlo por otro.

P: ¿Puede un jugador realizar una acción de Pase a un jugador de su mismo equipo en una casilla adyacente? (p.48)

R: Sí.

P: Cuando se realiza una tirada de habilidad de pase, si la tirada no es un 1 natural, pero se reduce a menos de 1 después de aplicar los modificadores, ¿se trata de un pase impreciso o de un pase salvajemente impreciso? (p.49)

R: Se trata de un pase salvajemente impreciso.

P: ¿Qué sucede si un jugador tira una Habilidad al azar y gana una que podría tener, pero que no puede usar realmente? Por ejemplo, si un jugador con el rasgo "Sin manos" gana la habilidad "Atrapar". (p.74)

R: En estos casos, tira de nuevo hasta que obtenga una habilidad que pueda utilizar.

P: ¿Pueden los jugadores que están en el suelo, aturdidos o que han perdido su Zona de Defensa seguir utilizando habilidades como Esquivar, Placar, Echarse a un Lado o Forcejeo (entre otras)? (p.74)

R: No. Un jugador que está en el suelo, Aurdido o haya perdido su zona de Defensa no puede usar ninguna Habilidad o Rasgo a menos que esté específicamente indicado en la descripción de esa Habilidad o Rasgo.

P: Si un jugador intenta esquivar a un jugador con la

R: No puede reducirse más, por lo que debe tirar de nuevo en la tabla hasta obtener un resultado posible.

P: Si un jugador es expulsado, ¿que ocurre primero: usar un Soborno o Protestar al Árbitro? (p.63 y 91)

R: Protestar al Árbitro siempre va primero, posteriormente se puede usar Soborno, si lo hubiera.

P: Si un entrenador es expulsado por Protestar al Árbitro, no Podría usar Soborno para esta expulsión ¿ o sería para todo el resto del encuentro? (p.63 y 91)

R: No podría usar el Soborno sólo para esta expulsión, cualquier otra posterior puede seguir usando los Sobornos.

R: Si un jugador que sufre una reducción de característica ya está en su valor mínimo, no puede reducirse más. En su lugar, vuelve a tirar en la tabla de lesiones duraderas hasta que se obtenga un resultado diferente que se pueda aplicar.

Q. Durante la fase final de la entrada ¿Qué ocurre primero: expulsión de armas secretas o efectos del tiempo como calor asfixiante ? (p.66)

R: Durante la fase final de la entrada, las armas secretas son expulsadas siempre antes de cualquier otro efecto.

Q. Si un jugador efectúa una acción especial de Patear compañero de equipo y esta es precisa ¿ganaría xp como si fuera un lanzamiento de compañero de equipo? (p.70)

R: No.

P: Si un jugador convierte una Interferencia en una Intercepción, ¿ganará 2 puntos de experiencia por la Intercepción, o 3 puntos de experiencia - 2 por la Intercepción y 1 por la Interferencia inicial? (p.70)

R: Ganarán 2 puntos de experiencia por la Intercepción.

P: ¿Qué ocurre cuando un jugador con un PA de "-" tira una mejora a su PA? (p.71)

R: O elige otra opción de la lista, o mejora su PA a 6+.

P: Si un jugador, aleatoriamente, selecciona una mejora de característica y decide que no quiere coger la mejora que le ha salido, puede en su lugar coger una habilidad secundaria. ¿Podría elegir una primaria si se quiere? (P.71)

R: Sí

Q. Si contratas a un Línea Solitario que hay aganado alguna subida durante el paso 3 de la secuencia post partido ¿Cuánto costaría contratar a este jugador permanentemente? (p.72)

R: Ese jugador costaría lo mismo que su Valor actual, incluida la subida.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad "Pies Firmes" en jugadas fuera de la activación de un jugador, como las que se obtienen del resultado del Blitz en la tabla de eventos de saque? (p.75)

R: No. La habilidad Pies Firmes sólo puede usarse durante la activación de ese jugador.

P: ¿Puede un "arbitro poco imparcial" emplearse contra un jugador contrario con Furtivo que haya sacado un doble



habilidad "Placaje Heroico" y falla la tirada original de esquivar, pero luego hace una tirada de Segunda Oportunidad y tiene éxito, ¿puede el jugador con "Diving Tackle" usar esta habilidad en el nuevo intento? (p.75)

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad de Furtivo que realiza una acción de Falta ser expulsado si saca un doble natural en la tirada de Herida? (p.75)

R: Sí.

P: ¿Qué ocurre si el balón cae en las zonas de defensa de varios jugadores del mismo equipo con la habilidad de "Recepción Heroica"? (p.75)

R: Cada jugador puede intentar atrapar el balón, en el orden que elija el entrenador.

P: ¿Qué ocurre si el balón cae en las zonas de defensa de varios jugadores de equipos contrarios con la habilidad de "Recepción Heroica"? (p.75)

R: Cada jugador puede intentar atrapar el balón, en el orden que elija el entrenador del equipo activo.

Q: ¿Puede usarse la habilidad Esquivar en jugadas fuera de la activación de un jugador, como las proporcionadas por "Sobre el Balón", o el resultado de Blitz en la Tabla de Patada Inicial? (p.75)

R: No. La habilidad de Esquiva sólo puede usarse para repetir una tirada de Esquivar durante la activación de ese jugador en su propio turno de equipo.

P: Si un jugador con la habilidad "Proteger el Cuero" es el objetivo de una acción de Placaje realizada por un jugador con la habilidad "Robar Balón" y sufre un resultado de Empujado, ¿puede seguir usando "Proteger el Cuero"? (p.75)

R: No.

P: Si un jugador con la habilidad "Proteger el Cuero" es derribado, y no hay casillas vacías en las que pueda colocar el balón, ¿qué ocurre? (p.75)

R: La habilidad "Par de Manos Seguro" no se puede utilizar en este caso, por lo que el balón rebotará de forma normal.

P: ¿Se puede utilizar cualquiera de las habilidades de pase que se usan al realizar una acción de pase también al realizar una acción de lanzamiento de compañero? (p.79)

R: No.

P: ¿Se trata un pase tipo Pase a lo Loco como una bomba larga cuando se determinan los modificadores para comprobar la precisión? (p.79)

R: Sí.

P: Si un jugador con la tirada de líder es retirado del campo antes de que su tirada de líder haya sido utilizada, entonces la tirada de líder se perderá. Si el jugador vuelve al campo posteriormente (por ejemplo, si se recupera de un KO), ¿está disponible de nuevo la nueva tirada? (p.79)

R: Sí.

para la tirada de armadura y no haya sido expulsado debido a Furtivo? (P. 75 y 95)

R: Sí

Q. Un jugador con el rasgo Animal Feroz y la habilidad en pie de un salto ¿Necesita obtener un 2+ en la tirada para hacer un Placaje desde el suelo con en pie de un salto? (p.75 y 81)

R: Si.

Q. Un jugador con el rasgo apuñalar y la habilidad en pie de un salto, Si obtiene un 2+ en la tirada para hacer un Placaje desde el suelo con en pie de un salto ¿puede usar apuñalar en lugar de un Placaje normal? (p.75 y 86)

R: Si.

P: Si un jugador con Agallas, declara un Placaje y no obtiene el resultado deseado en la tirada de Agallas ¿Puede no continuar con la acción de Placaje? (p.76)

R: No, debe continuar la acción de Placaje.

Q: ¿Puede un jugador con la habilidad Pro usar la repetición de la tirada fuera de su activación, por ejemplo, para atrapar o interceptar el balón? (p.77)

R: No. La habilidad Pro sólo puede usarse durante la activación de ese jugador.

Q.¿Que tiradas se puede repetir con la habilidad Profesional? (p.77)

R: Se puede repetir un único dado tanto de una tirada única como de una reserva de dados. No puede usarse para repetir tiradas de Armadura, Heridas o Lesiones, cualquier tirada fuera de la activación del jugador o protestar al árbitro y sobornos.

Q. Si un jugador intenta esquivar a un jugador con la habilidad perseguir ¿Qué tirada va primero, esquivar o perseguir? (p.77)

R: La tirada de esquiva va primero, una vez resuelta el jugador puede tirar para perseguir si así lo desea.

P: Si un jugador tiene las habilidades Pro y Luchador, ¿puede volver a tirar un solo resultado de "Ambos derribados" para la habilidad Peleador, y luego usar la habilidad Pro para intentar volver a tirar otro dado de la misma reserva de dados? (p.77 & 80)

R: Sí, siempre que no se vuelva a tirar el mismo dado más de una vez.

P: Cuando un jugador con Furia placa a un jugador con Apariencia Asquerosa, si el primer Placaje resulta en que el jugador debe seguir y hacer el segundo Placaje, ¿es necesario volver a lanzar la tirada de Apariencia Asquerosa? (P.77 y 78)

R: Sí.

P: ¿Puede la habilidad Robar Balón emplearse contra un jugador que tenga Mantenerse Firme para hacerle soltar el balón? (P.77 y 80)

R: Sí. Si el jugador escoge no ser empujado, soltará el balón en la casilla donde esté.

P: ¿Puede un jugador con Garras y Golpe Mortífero (+X) usar las habilidades conjuntamente para permitirle superar la armadura de un jugador en menos de 8+ proporcionada por la habilidad de Garras (P.78 y 80)

R: No.

Q. Un jugador con el rasgo apuñalar y furia, si declara una



P: Si varios jugadores de un equipo tienen la habilidad Atento al Balón, ¿pueden moverse todos si un jugador contrario declara una acción de pase? (p.79)

R: Sí, si el entrenador que los controla lo desea.

P: ¿Exactamente cuándo puede mover un jugador con Pase en carrera moverse después de que el pase haya sido resuelto? (P.79).

R: Después de que el pase haya sido recibido con éxito, suponiendo que no se hay producido cambio de turno.

P: ¿Qué ocurre cuando un jugador con el rasgo de Bombardeero y la habilidad de Pase seguro obtiene un Fumble a un lanzamiento cuando realice la acción especial de Lanzar Bomba? (P. 79 y 83)

R: La bomba no caerá y no explotará en las manos del jugador. La activación del jugador, terminará.

P: ¿Puede un jugador que realice la acción especial de Pase a la carrera moverse después de lanzar la bomba? (P.79 y 83)

R: Sí.

P: El Luchador dice que un jugador puede usar esta habilidad cuando hace una acción de Placaje por sí mismo (pero no como parte de una acción de Blitz). ¿Puede un jugador con esta habilidad usarla cuando tiene una asistencia de un jugador de su mismo equipo? (p.80)

R: Sí. La parte de por sí sola simplemente significa que sólo puede usarse como una acción de Placaje normal, y no como parte de otra acción que incluya un Placaje (como una acción Blitz).

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Apartar elegir no usarla si lo desea? (p.80)

R: Sí. Recuerda que sólo las habilidades y rasgos marcados con un * son obligatorios.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Defensa seguir dando asistencias ofensivas y defensivas cuando ha perdido su zona de Placaje? (p.80)

R: No.

P: ¿Puede un jugador en el suelo, sin aturdir, que falle su tirada de Animal Feroz derribar a un compañero de su mismo equipo? (p.81)

R: Sí.

P: Si un jugador con el rasgo Animal Feroz desea utilizar el rasgo Mirada Hipnótica, ¿el bonus +2 a su tirada de Animal Feroz será como si estuviera realizando una acción de Placaje o de Blitz? (p.81 & 85)

R: No.

P: ¿Cuándo debe hacer la tirada de Animosidad un jugador que pretende hacer runa entrega en mano o un pase, al declarar la acción o justo antes de hacer la entrega o pase en mano ? (p.81)

R: Animosidad debe tirarse justo antes de hacer la entrega o el pase.

acción de Placaje o blitz y el primer Placaje resulta un empujón ¿Podría sustituir el segundo Placaje por apuñalar? (p.77 y 86)

R: Si.

P: Si un jugador con la habilidad Apariencia Asquerosa es elegido como objetivo de una acción Blitz, ¿cuándo se tira para ver si la acción se pierde? (p.78)

R: En cuanto se declara la acción Blitz. Esto significará que, si fallan, perderán toda su acción y no podrán realizar ni la acción de Mover ni la de Placar como parte de la acción Blitz.

P: Cuando un jugador con la habilidad Pase Precipitado es designado como objetivo de una acción Blitz, ¿cuándo realiza su acción de Pase Rápido? (p.79)

R: Tan pronto como sea designado como objetivo de la acción Blitz.

Q. ¿Pueden varios jugadores del mismo equipo usar la habilidad atento al balón en la misma acción de pase? ¿Qué pasaría si uno de ellos cae al suelo antes de que otro use la habilidad? (p.9)

R: Si. Si uno de ellos cae al suelo se acaba inmediatamente la secuencia, y el resto pierde la oportunidad de usar la habilidad.

P: ¿Se puede utilizar la habilidad Defensa para dar asistencias ofensivas y defensivas cuando un jugador está realizando una acción de Falta? (p.80)

R: Sí.

P: Si un jugador con Placaje Múltiple también tiene la habilidad Apartar, ¿puede colocar al segundo jugador rival que Placa en la casilla que inicialmente ocupaba el primer jugador rival que Placó? (p.80)

R: No, ya que ambas acciones de Placaje ocurren simultáneamente.

P: Cuando un jugador con la habilidad Placaje múltiple declara a dos jugadores adversarios adyacentes como objetivo de su Placaje, ¿se conceden ambos adversarios asistencias defensivas entre sí si no hay otros jugadores del equipo activo marcándolos? (p.81)

R: No.

P: ¿La acción de falta gratuita del Crujir ocurre antes o después de hacer la tirada de armadura (y potencialmente una tirada de lesión) para el jugador que es derribado? (p.80)

R: Después, siempre que el jugador siga en el campo, por supuesto.

P: La habilidad Crujir establece que el jugador que realiza la acción de Placaje puede realizar una acción de falta gratuita contra el jugador derribado. ¿Significa esta acción de falta gratuita que no cuenta para la acción de falta del equipo por turno, o significa que el jugador puede realizar esta acción gratuitamente? (p.80)

R: Significa que el jugador puede realizar esta acción de forma gratuita. Esta habilidad no se puede utilizar si el



Q. ¿Está obligado un jugador con Bola con Cadena a usar todo su movimiento? (p.82)

R: No.

P: ¿Qué ayudas, si las hay, recibe un jugador de Bola y Cadena cuando se ve obligado a bloquear a un jugador amigo según la acción especial de movimiento de Bola y Cadena? (p.82)

R: Ninguna.

Q. ¿Si un jugador con Bola con Cadena hace un Placaje contra un jugador de su propio equipo, cual entrenador elige el resultado de los dados de Placaje? (p.82)

R: El entrenador del jugador Bola con Cadena.

Q. ¿Las habilidades que se aplican al balón, pero que no forman parte de un pase, pueden aplicarse a una bomba? (p.83)

R: No, una bomba no es un balón.

Q. ¿Puede usarse algún tipo de reroll para repetir una tirada de explosión de una bomba? (p.83)

R: No.

P: Si un jugador Interfiere una bomba, pero no consigue convertirla en una intercepción, ¿se dispersará de la casilla en la que se encuentra o la dejará caer? (p.83)

R: Se dispersará desde la casilla en la que se encuentre, de la misma manera que un balón Interferido.

P: Usando el rasgo Bombardero, ¿puede usarse una Segunda Oportunidad cuando se determina, si una bomba que es atrapada, explota?

R: No.

Q. ¿Si un jugador que lanza una Bomba obtiene un Fumble, causa un cambio de turno? (p.83)

R: No.

P: Si saco un 1 cuando se hace la tirada para ver si puedo usar una Motosierra o Vómito, ¿se produce un fin de turno? (p.84 & 86)

R: No. El jugador es colocado en el suelo y se hace una tirada de lesión contra él. No se le derriba. Sólo se produce una pérdida de balón si está en posesión del mismo.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo Motosierra elegir realizar una acción estándar de Placaje en lugar de una acción especial de Ataque con Motosierra? (p.84)

R: Sí.

Q. Un jugador con el rasgo Motosierra que ejecuta una acción de falta con ella ¿Obtiene los mismos apoyos que cuando comete una falta normal? (p.83)

R: Si.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo Mirada Hipnótica

equipo ya ha utilizado su acción de Falta para ese turno de equipo, y si se utiliza significará que otro jugador no puede realizar también una acción de Falta durante el mismo turno de equipo.

P: ¿Puede el rasgo Apuñalar usarse conjuntamente con la habilidad de Placaje múltiple para hacer dos acciones especiales de Apuñalar (p.80 y 86)

R: Sí.

P: Si un jugador con Animal Feroz derriba a una miniatura amiga, ¿está obligado a usar Garras, Crujir, Golpe Mortífero (X+) (o cualquier otra Habilidad que afecte a las tiradas de Armadura o Herida), o puede elegir no hacerlo? (p.81)

R: Las únicas habilidades que el entrenador contrario puede elegir para que el jugador con Animal Feroz utilice son Garras y Golpe Mortífero (+X). En este caso, trata el derribo como el resultado de una acción de Placaje.

P: Si un jugador con Animal Feroz derriba a un compañero que aún no se ha activado durante ese turno de equipo, ¿puede el jugador derribado seguir activándose siempre que no haya sido aturdido o retirado del campo? (p.81)

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador enraizado debido al rasgo Echar raíces usar una habilidad como puede ser Crujir o Forcejear para mantenerse en el suelo y por tanto dejar de estar enraizado? (p.87)

R: Sí.

Q. Si un jugador en posesión del balón es afectado por el hechizo Zap! Y el balón rebota ¿Hay un cambio de turno? (p.94)

R: No.

P: Si tengo el incentivo de Árbitro poco imparcial, ¿significa esto que mi entrenador no puede ser expulsado cuando discuta la decisión arbitral debido a que el Árbitro poco imparcial da un bonus de +1 cuando Protesta al Árbitro y el entrenador es sólo expulsado al sacar un 1? ¿O un 1 natural en la tirada es siempre un fallo? (P.95)

R: Un 1 natural no es siempre un fallo cuando se hable de Protestar al Árbitro, así que tener un Árbitro poco imparcial significa que el entrenador no puede ser expulsado ya que siempre se recibe el +1 a la tirada.

P: Para anotar puntos adicionales de la Liga, ¿un equipo anotará el +1 adicional por conceder 0 touchdowns sólo si su oponente concede el juego sin haber anotado un touchdown, o esto significa que un equipo simplemente necesita no conceder un touchdown durante el juego (es decir, 1-0, 2-0, 3-0, etc.)? (p.98)

R: Un equipo anotará este punto de Liga extra si su oponente no consigue anotar ningún touchdown.

P: Al volver a contratar jugadores, ¿se aplica la tarifa de 20.000 mondas de oro del agente por cada temporada anterior, incluida la que acaba de terminar? (p.100)

R: Sí.



realizar la acción especial Mirada Hipnótica en la misma activación en la que declaró una acción de Placaje, una acción de Blitz, una acción de Falta o una acción de Pase? (p.85)

R: No. La Mirada Hipnótica es una acción especial, y por lo tanto debe ser declarada al comienzo de la activación de un jugador como todas las demás acciones (p.42). La acción especial de Mirada Hipnótica permite a un jugador moverse antes de realizar la acción especial de Mirada Hipnótica si así lo desea.

P: Un jugador que haya declarado la acción de Mirada hipnótica debe declarar el objetivo de esa Mirada hipnótica cuando se active, antes de mover? (P.85)

R: Sí

Q. ¿Puede un jugador usar una Reroll de Equipo para repetir una tirada fallida de Solitario (X+)? (p.85)

R: No.

Q. ¿Puede un jugador con el rasgo Sin Manos intentar Interferir un Pase? (p.82)

R: No.

Q. ¿Un jugador con la Habilidad Pogo Saltarín, sufre el -1 a la tirada cuando intenta Saltar a un jugador con Cola Prensil? (p.85)

R: No, un jugador con Pogo Saltarín ignora todos los modificadores negativos a la tirada de Saltar.

Q. ¿Un jugador con la Habilidad Pogo Saltarín, sufre el -2 a la tirada cuando intenta Saltar a un jugador Placaje Heroico? (p.85)

R: No, un jugador con Pogo Saltarín ignora todos los modificadores negativos a la tirada de Saltar.

P: El rasgo de Arma Secreta establece que al final de una entrada en la que han participado serán expulsados por cometer una falta. ¿Significa esto que puedes Protestar al Árbitro en este caso? (p.86)

R: Sí.

Q. ¿Un jugador que sufre una Herida y hace con éxito su tirada de Regeneración (4+), obtendría Xp el jugador que ha causado la Herida? (p.85)

R: Sí.

Q. ¿Las habilidades que se aplican al balón, pero que no forman parte de un pase, pueden aplicarse a una bomba? (p.83)

R: No, una bomba no es un balón.

ZONA MORTAL

Q. ¿Qué ocurre si un jugador tiene una de las dos habilidades temporales que se ganan al usar a Papa Skulbones con la regla especial de "El poder de los dioses"? (p.16)

R: El jugador ganará la habilidad que no tuviera anteriormente hasta el final de la entrada.

Q. ¿Qué ocurre si un jugador con la habilidad solitario (4+) gana la habilidad solitario (2+) como resultado de la

P: Al rehacer el equipo, son las tasas de los agentes (Los +20000 mo por temporada jugada) añadidos al draft de la lista de equipo o esas +20000 mo son sólo usadas para refichar al jugador en cuestión? (P.100)

R Solo para refichar al jugador en cuestión. De este modo, un jugador que valga 50.000 mo podría ser fichado por 70.000 mo del presupuesto en su segunda temporada pero valdría 50000 mo a efector de la lista de valor del equipo.

P: ¿Puede un equipo con la regla especial Maestros de la No Muerte seguir intentando resucitar a los muertos si el Nigromante ha sido expulsado? (p.106)

R: Sí.

Q. Si uno de los jugadores de la dupla de Grak y Crumbleberry o de los Swift Twins debe colocarse en la zona de Inconscientes o Heridos, el otro jugador de la pareja reemplaza su Solitario (4+) por Solitario (2+). Si posteriormente el jugador de Inconscientes o Heridos vuelve al terreno de juego por cualquier motivo, volvería el jugador a tener Solitario (4+) o mantendría el (2+)? (p.130 y 133)

R: El jugador que reemplazo el solitario (2+) lo mantendría para el resto del encuentro.

P: ¿Puede la regla especial Profesional Consumado de Griff Oberwald obligar a un jugador rival a volver a tirar un dado? (p.130)

R: No, sólo se puede utilizar para volver a tirar un dado lanzado por el propio Griff Oberwald.

Q. La regla especial de Hakflen Skuttlespike, indica que debe usarse al inicio de su activación ¿puede usarse esta habilidad en cualquier momento durante su activación? (p.83)

R: No, solo al inicio de su activación.

P: ¿Qué ocurre si Grombrindal da la habilidad Golpe Mortífero (+1) a un jugador que ya tiene esa habilidad? (p.133)

R: No tendrá ningún efecto.

P: ¿Puede Grombrindal usar su Sabiduría del Enano Blanco para dar a otro jugador estrella una de las habilidades de la lista? (p.133)

R: ¡Sí! ¡Incluso el más condecorado de los jugadores puede beneficiarse de la gloriosa sabiduría del Enano Blanco!



habilidad de Schielund Scharlitan's? (p.21)

R: El jugador mantendrá su Solitario (4+).

Q. Si un jugador en posesión del balón es afectado por el hechizo Zap! Y el balón rebota ¿Hay un cambio de turno? (p.28)

R: No.

Q. ¿Qué ocurre cuando Horatio X. lanza su hechizo y se desvía fuera del tablero? (p.32)

R: El hechizo no tiene efecto.

P: Si un jugador es empujado por un Tamborilero del Waaagh, ¿puede aun así usar habilidades que se usarían cuando el jugador es normalmente empujado como Mantenerse firme o Echarse a un lado?

R: Sí.

Q. ¿Que ocurre si un jugador que tiene todas las habilidades que otorga temporalmente el Herrero Rúnico enano? (p.37)

R: Nada, no tiene efecto el Herrero Rúnico.

Q. ¿Qué ocurre cuando La Olla Caliente Halfling se desvía fuera del tablero? (p.37)

R: La Olla no tiene efecto.

Q. Si obtienes un 1 después de determinar la casilla objetivo del disparo de la Olla Caliente Halfling, el impacto lo sufren 1d3 jugadores del banquillo ¿Sufren el impacto los jugadores de ambos banquillos o solo del propio? (p.37)

R: Sufren impacto sólo los de tu propio banquillo.

Q. ¿Puedo usar las Botellas de Brebaje Intoxicante sobre jugadores escurridizos de mi rival? (p.39)

R: No, las Botellas solo pueden usarse sobre jugadores escurridizos propios.

Q. ¿Puede usarse el dinero de la diferencia de valoración para comprar apuestas autorizadas? (p.39)

R: No, apuestas autorizadas solo puede pagarse con dinero de tesorería.

P: En un partido de BB 7, puede colocarse el balón en el centro del campo para la patada inicial? (P.93)

R: Sí

Q. En Blood Bowl 7, si el balón aterriza en una casilla entre ambas líneas de Despliegue Y La tirada de Patada Inicial se obtiene Patada Alta ¿Puede un jugador del equipo receptor colocarse debajo del Balón ? (p.94)

R: Si.

Q. En Blood Bowl 7 ¿Puede un jugador con la Habilidad Atento al Balón moverse a la zona entre ambas líneas de Despliegue ? (p.94)

R: Si.

SPIKE Nº 13 - KHORNE

Q. Cuando Scyla Anfingrimm usa su habilidad especial de furia del dios de la sangre para hacer dos Placajes ¿debe completar completamente el primer Placaje antes de iniciar el segundo Placaje? (p.14)

R: Si.

SPIKE Nº 14 - NORSES

Q. Puede un jugador nórdico tumbado hacer una tirada para levantarse por cada Cervecerdo que esté a rango de la Habilidad Tríncame de varios Cerverceros ? (p.5)

R: No, solo puede hacer una única tirada.

Q. Si un Cervecerdo se levanta como resultado de la tirada de Tríncame de otro Cervecerdo, podría este usar su habilidad también? (p.5)

R: No.

SPIKE Nº 15 - AMAZONAS

Q. ¿Puede la Habilidad Golpe en Carrera ser usada como parte de una acción de Blitz? (p.5)

R: Si, puede usarse durante una acción de Placaje y una acción de Blitz contiene un Placaje.

Q. ¿Puede la Habilidad Golpe en Carrera usarse después de hacer el primer Placaje si el jugador tiene Furia? (p.5)

R: no, furia requiere que el jugador deba continuar con un segundo Placaje. Golpe en Carrera podría usarse después del segundo Placaje.

Q. Cuando un jugador es afectado por la Maldición de Estelle la Veneaux ¿Significa que el jugador puede activarse al final de su proximo turno o que no puede activarse durante su proximo turno? (p.11)

R: El jugador no puede activarse durante todo su próximo turno.

SPIKE ALMANAC 2021

Q. Cuando Scyla Anfingrimm usa su habilidad especial de furia del dios de la sangre para hacer dos Placajes ¿debe completar completamente el primer Placaje antes de iniciar el segundo Placaje? (p.14)

R: Si.

Q. Si Kreek Rustgouger es expulsado por el uso de Arma Secreta, pero su entrenador protesta al Árbitro con éxito ¿Podría seguir usando su Habilidad especial de Volveré la proxima vez que sea expulsado? (p.5)

R: No.



**REGLAMENTO***** Página 38 – Incentivos – Petty Cash**

- Cambiar el primer párrafo:

- El Equipo con mayor TV puede gastar dinero de su tesorería para comprar incentivos.
- El Equipo con menor TV obtendrá el "Petty Cash", que es la suma de las diferencias de TV entre los equipos más el dinero invertido de tesorería por el equipo TV mayor.
- EL Equipo con menor TV puede gastar el dinero recibido "Petty Cash" en los Incentivos deseados, pero **NO** podrá añadir oro alguno de su Tesorería.

*** Página 54 – Aterrizar en casilla ocupada**

- Cambiar el párrafo:

Si después de los 3 desvíos el jugador aterriza en una casilla ocupada:

- El Jugador que ocupa la casilla es Derribado, con su pertinente tirada de Armadura y posible Herida. Si este jugador era de su propio equipo se produce un Cambio de Turno.
- El Jugador que aterriza rebota una casilla y automáticamente es Derribado, con su pertinente tirada de Armadura y posible Herida. Sólo causa un cambio de Turno si este jugador es portador del Balón.
- Si el jugador que aterriza rebota en una casilla ocupada, repite el proceso hasta que aterrice en una casilla vacía.

*** Página 64 – Retener el Balón**

- Cambiar el punto 4 para que diga:

4. Si el jugador es capaz de entrar en la zona de Touchdown del contrario sin necesidad de tirar ningún dado. Esto incluye, pero no se limita a, que el jugador tenga que esquivar, saltar, precipitarse, saltar por encima de un jugador en el suelo o blitz.

*** Página 75 – En Pie de un Salto**

- Añadir la siguiente frase:

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

*** Página 75 - Proteger el Cuero**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir utilizándose si el jugador está en el suelo.

*** Página 78 - Aspecto de falta**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 78 - Piel Dura de Hierro**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 85 - Solitario (X+)**

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo debe seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 86 - Regeneración**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 86 – Humanoide Bala**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 86 - Ecurridizo**

- Añadir la siguiente frase:

Esta Habilidad puede seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba, Aturdido o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 87 - Colarse**

- Añadir lo siguiente:

Los jugadores que se cuelan deben ser colocados en su mitad del campo. Cuando se use Colarse, un entrenador no puede poner más jugadores con el rasgo Colarse en el campo que el número de jugadores de ese equipo con dicho rasgo. De este modo, si un entrenador tiene 2 jugadores con el rasgo Colarse ya en el campo y tirando el dado obtiene para 3 jugadores más, sólo un máximo de 2 podrán ser introducidos en el campo.

*** Página 87 - ¡Arbol va!**

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo puede seguir usándose si el jugador está suelo boca arriba o ha perdido su Zona de Placaje.

*** Página 94 - Mago - Bola de Fuego**

- Sustituir la primera frase por la siguiente:

Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

*** Página 82 - Bola y Cadena**

- Añadir la siguiente frase:

Este Rasgo debe seguir usándose si el jugador está en el suelo boca arriba o ha perdido su Zona de Placaje.

-* Página 83 - Bombardero

- Cambiar el tercer punto del último párrafo para que diga Los jugadores que estén de pie y sean alcanzados por la explosión se colocan Tumbados.

*** Página 100 – Re-draft**

- Añadir lo siguiente al final de la sección:

El valor de los Fans Dedicados de un equipo se trasladará a la nueva lista del Draft de Equipos. Los equipos no tienen que pagar por ellos, son gratuitos, aunque seguirán afectando al valor del equipo.

*** Página 131 – Hakflem Skuttlespike**

- Cambia su valor a 210.000 mo

*** Página 132 – Morg'n Thorg**

- Incrementa su valor a 380.000 mo.



ZONA MORTAL

* Página 19 – Ayleen Ander

- Se cambia la segunda frase para leerse:
Tira un D6 por cada uno, aplicando un modificador de -1 a las tiradas por cada jornalero cogido después del primero.

* Página 43 – Escurridizos excepcionales. Características opcionales

- Cambiar la primera frase para leerse:
Cualquier jugador Stunty o Escurridizo puede mejorar o reducir cualquier característica como sigue. Cada opción puede escogerse sólo una vez.

* Página 45 – Líneas legendarios – Características opcionales

- Cambiar la primera frase para leerse:
Cualquier línea legendario puede mejorar o reducir cualquier característica como sigue. Cada opción puede escogerse sólo una vez.

* Página 47 – Defensores Demoladores – Características opcionales

- Cambiar la primera frase para leerse:
Cualquier Defensor demolador puede mejorar o reducir cualquier característica como sigue. Cada opción puede escogerse sólo una vez.

* Página 49 – Atletas Asombrosos – Opciones características

- Cambiar la primera frase para leerse:
Cualquier Atleta asombroso puede mejorar o reducir cualquier característica como sigue. Cada opción puede escogerse sólo una vez.

* Página 51 – Grandullones Gloriosos – Opciones características

- Cambiar la primera frase para leerse:
Cualquier Grandullón glorioso puede mejorar o reducir cualquier característica como sigue. Cada opción puede escogerse sólo una vez.

* Página 94 – Blood Bowl 7 – Set-up

- Añadir lo siguiente:
Cuando el equipo que saca patea la bola, se producirá Touchback si el balón abandona el campo o si pasa la línea de Placaje en el tercio del terreno de juego del equipo pateador. Si el balón aterriza en una casilla en el medio del campo, no se producirá dicho Touchback.

* Página 54 – Gigantes – Tamaño de Peana y Zonas de Defensa

- Añade lo siguiente al final del segundo párrafo:
Cuando un gigante acaba su movimiento o usa el movimiento de impulso tras un Placaje, puede cambiar su encaramiento como desee, si lo hace usando el movimiento de impulso tras un Placaje debe seguir en la zona de defensa del jugador placado.

* Página 23 – Hechicero del Caos - Relámpago

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 24 – Hechicera Deportiva Druchii - Relámpago

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 25 – Alto Mago Asur - Relámpago

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 27 – Horticultor de Nurgle - Flora Extraña

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 27 – Necrotaurgo Deportivo - Incorpóreo

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 29 – Ingeniero Brujo - Relámpago

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 29 – Ingeniero Brujo - Relámpago de Disformidad

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 30 – Ogro Panzafuego - Bola de Fuego

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 30 – Ogro Panzafuego - Columna de Fuego

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 31 – Shamán Goblin Nocturno - Pie de Gorko

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

* Página 32 – horatio X. Schottenheim - En toda tu Boc...

- Sustituir la primera frase por la siguiente:
Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.



CORRECCIÓN DE ERRATAS Y VERSIONES

* Versión 1.22

- Se elimina el Equipo de Demonios de Khorne.
- Corrección pág. 72 Árbitro Poco Imparcial.
- Corrección pág. 79 Defensores Demoledores.

* Versión 1.23

- Se incluyen 4 Star Players del Almanac
- Corrección Incentivo tamborilero del Waaagh!

* Versión 1.24

- Se incluyen 3 Star Players nuevos de Spike 14
- Se cambia el antiguo equipo Nórdico por el nuevo, con sus dos variantes.

* Versión 1.25

- Se incluyen 3 Star Players nuevos de Spike 15.
- Se incluye nuevo equipo de Amazonas.
- Se corrigen errores en Jugador estrella Barik Tirolargo.
- Se añade tabla de Pase y Tabla de Colores sugeridos para Habilidades.
- Añadidas las faqs y erratas de Mayo 2022.

* Versión 1.26


- Se incluyen 8 Star Players nuevos de Almanac 2022.
- Cambio de nomenclatura de Animal Salvaje a Animal Feroz.
- Solucionadas correcciones menores.
- Añadidas las Faqs de Noviembre 2022.

* Versión 1.27

- Se sustituye el Equipo Vampiro por el Publicado en Spike 16.
- Se incluyen los 3 Nuevos Jugadores Estrellas de la Spike 16.

****Pendiente actualizar las Faqs de Mayo, en cuanto salgan las de Noviembre****



LIGA										NOMBRE DEL EQUIPO		RAZA		ENTRENADOR					
										HABILIDADES		LESION		XP		VALOR			
Nº	NOMBRE	POSICION	MO	FU	AG	PA	AR												
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
										TESORERIA		ESCUDO		RE-ROLL DE EQUIPO		X			
										FANS DEDICADOS				ANIMADORAS		X		10.000 mo	
														AYUDANTES ENTRE.		X		10.000 mo	
										VALORACIÓN (TV)				MÉDICO		X		50.000 mo	
										VALORACIÓN									

