



Guía rápida no oficial DE

Blood Bowl SIETE

SECUENCIA DE JUEGO

SECUENCIA PRE-PARTIDO

1. HINCHAS

Cada entrenador tira 1D3 y le suma su atributo Hinchas. Esto determina el "Factor de Hinchas" del equipo.

2. CLIMA

Cada entrenador tira 1D6, se suman ambos resultados y se consulta la Tabla de Clima

3. CONTRATAR SUSTITUTOS

Si un equipo no puede convocar a 7 jugadores para un partido de liga, contrata temporalmente los sustitutos necesarios.

4. INCENTIVOS

Ambos entrenadores deciden si adquirirán algún incentivo para el partido.

5. PLEGARIAS DE NUFFLE

Si un equipo tiene ahora una Valoración actual de equipo inferior a la del otro, quizá pueda tirar en la Tabla de Plegarias de Nuffle.

6. DETERMINAR EQUIPO PATEADOR

Se tira una moneda o unos dados para decidir que equipo dará la patada inicial y cuál será el receptor en la primera entrada y empezará jugando.

SECUENCIA DE INICIO DE ENTRADA

1. DESPLIEGUE

Empezando por el equipo que patea, ambos entrenadores colocarán a sus equipos sus propias Líneas de Escaramuza.

2. PATADA INICIAL

El entrenador del equipo pateador coloca el balón, luego tira un D8 y un D6 para determinar la desviación. Si el balón cae en el centro del campo, no se provoca el touchback.

3. EVENTO DE PATADA INICIAL

El entrenador del equipo pateador tira 2D6 en la tabla de Eventos de Patada Inicial.

CONTRATAR EQUIPO DE BLOOD BOWL SIETE

En Blood Bowl Siete, los equipos se forman igual que los demás equipos de Blood Bowl, utilizando las mismas listas de equipos. Sin embargo, hay algunas diferencias clave que debes tener en cuenta:

- **Presupuesto del Equipo :** Al armar un equipo de Blood Bowl Sevens, dispones de un presupuesto de 600,000 piezas de oro para gastar en jugadores, Personal de Banquillo, repeticiones de equipo y otros elementos.
- **Numero de Jugadores :** En BB7, un equipo no puede ser conformado con menos de 7 ni más de 11 jugadores permanentes en la plantilla. Además, solo se pueden seleccionar un máximo de 4 jugadores "Especialistas" (cualquier jugador que no sea un Lineman, como Blitzers, Catchers, etc.). Las restricciones regulares con respecto a la cantidad de jugadores "Especialistas" todavía se aplican (por ejemplo, el equipo Elven Union todavía solo está permitido con 0-2 Blitzers).
- **Comprar Rerolls de Equipo :** Cada equipo puede comprar de 0 a 6 Rerolls de equipo al ser conformado inicialmente. Los Rerolls de equipo deben comprarse al doble del precio de compra regular. Por ejemplo, si un equipo normal puede comprar repeticiones de equipo por 60,000 piezas de oro, entonces el precio se duplica a 120,000 piezas de oro en Blood Bowl Sevens.
- **Contratar Cuadro Técnico:** Al igual que un equipo normal de Blood Bowl, cada equipo de Blood Bowl Siete puede contratar Personal de Banquillo adicional. Sin embargo, la cantidad y el precio de compra del siguiente Personal de Banquillo han sido ligeramente ajustados:

CUADRO TÉCNICO	CANTIDAD	PRECIO
Apotecario	0-1	80.000 M.O
Asistente d'Entrenador	0-3	20 000 M.O
Animadoras	0-6	20 000 M.O
Hinchas	0-6	20 000 M.O

TABLA DE CLIMA

2D6 RESULTADO

- 2** **Calor Asfixiante:** ¡Algunos jugadores se desmayan por el calor insoportable! 1D3 jugadores aleatorios de cada equipo que están en el campo cuando termine una entrada son colocados en la zona de RESERVAS. No entraran la siguiente entrada.
- 3** **Muy Soleado:** Hace un día excelente, pero el cielo despejado y la luz del sol dificultan el juego de pase. Aplica un modificador de -1 a todos los chequeos de Pase.
- 4-10** **Clima Perfecto:** El ambiente perfecto para jugar a Blood Bowl.
- 11** **Lluvioso:** ¡Una lluvia torrencial deja a los jugadores empapados y el balón resbaladizo! -1 a los chequeos de Agilidad para intentar atrapar o recoger el balón, o al intentar interferir en un pase.
- 12** **Ventisca:** El ambiente helado y la nieve que cae hacen que el suelo sea traicionero. Aplica un modificador de -1 a los intentos de forzar la marcha. Además, la mala visibilidad hace que solo puedan intentarse Pases Rápidos y Pases Cortos



INCENTIVOS

INCENTIVOS	CANTIDAD	PRECIO
Animadoras temporales	0-2	30 000 M.O
Ayudantes a tiempo parcial	0-1	30 000 M.O
Barril de Bloodweiser	0-2	50 000 M.O
Medidas desesperadas	0-5	50 000 M.O
Incentivos Especiales	0-5	100 000 M.O
Entrenamiento adicional	0-6	150 000 M.O
Sobornos	0-3	100 000 M.O ⁴
Apotecario Errante ¹	0-2	100 000 M.O
Ayudante de la Morgue ²	0-1	100 000 M.O
Doctor de la Plaga ³	0-1	100 000 M.O
Maestro Chef Halfling	0-1	300 000 M.O ⁵
Mercenarios	0-3	Consultar precios

1.No disponible para equipos sin Apotecario.

2.Solo disponible para equipos "Selectiva de Silvania".

3.Solo disponible para equipos "Favoritos de Nurgle".

4. 50,000 M.O para equipos de "Soborno y Corrupción".

5.100,000 M.O para equipos de "Copa Dedal Halfling".

TABLA DE PLEGARIAS DE NUFFLE

D8 RESULTADO

1 **Trampilla Traicionera:** Hasta el final de esta primera parte del partido, cada vez que algún jugador entre en una casilla de trampilla por cualquier motivo, tira 1D6. Si sacas un 1 la trampilla se abre i el jugador es inmediatamente retirado del juego y tira por heridas. Si el jugador estaba en posesión del balón, éste rebota desde la casilla de la trampilla.

2 **Amigos del Árbitro:** Hasta el final de la próxima jugada, puedes tratar un resultado de 5 o 6 en la tabla "Discutir la Decisión" como un resultado de "Bueno, Cuando lo Miras Así..." y un resultado de 2-4 como un resultado de "¡No Me Importa!".

3 **Puñal:** Selecciona al azar a un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar durante la próxima jugada y que no tenga la habilidad "Solitario (X+)". Hasta el final de la próxima jugada, ese jugador obtiene la habilidad "Apuñalar".

4 **Musculos de Hierro:** Elige a un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar durante la próxima jugada y que no tenga la habilidad "Solitario (X+)". Hasta el final de este partido, ese jugador aumenta su AV en 1, hasta un máximo de 11+.

5 **Nudilleras:** Elige a un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar durante la próxima jugada y que no tenga la habilidad "Solitario (X+)". Hasta el final de la próxima jugada, ese jugador obtiene la habilidad "Mighty Blow (+1)".

6 **Malos Hábitos:** Selecciona al azar D3 jugadores del equipo contrario que estén disponibles para jugar durante la próxima jugada y que no tengan la habilidad "Solitario (X+)". Hasta el final de la próxima jugada, esos jugadores obtienen la habilidad "Solitario (2+)".

7 **Tacos Resbaladizos:** Selecciona al azar a un jugador del equipo contrario que esté disponible para jugar durante la próxima jugada. A ese jugador le manipularon las botas. Hasta el final de la próxima jugada, su MA se reduce en 1.

8 **Estatua Bendita de Nuffle:** Elige a un jugador de tu equipo que esté disponible para jugar durante la próxima jugada y que no tenga la habilidad "Solitario (X+)". Hasta el final de este partido, ese jugador obtiene la habilidad "Pro".

SECUENCIA DE JUEGO

SECUENCIA POSTPARTIDO

Después de un partido, ambos entrenadores deben seguir la secuencia completa de postpartido según se describe a continuación:

1. RESULTADOS Y GANANCIAS:

Se registran los detalles del juego, su resultado y las ganancias de cada equipo. Las ganancias se determinan dividiendo la suma del Factor de Afición de ambos equipos entre 2 y luego sumando 10.000 piezas de oro por cada uno de tus Touchdowns.

2. ACTUALIZACIÓN DE HINCHAS:

Registra cualquier cambio en los fans basado en el resultado del juego:

- El ganador tira un D6. Si es igual o mayor que su característica actual de Fans Dedicados, esta aumenta en 1. En caso contrario, los Fans Dedicados permanecen sin cambios.
- El perdedor tira un D6. Si es menor que su característica actual de Fans Dedicados, esta disminuye en 1. En caso contrario, los Fans Dedicados permanecen sin cambios.
- En caso de empate, ninguno de los equipos cambia sus Fans Dedicados.

3. AVANCE DE JUGADORES:

Después de cada partido de Blood Bowl Sevens, un jugador de tu equipo adquiere automáticamente una nueva habilidad seleccionada al azar. Puedes elegir que un único jugador obtenga una habilidad primaria seleccionada al azar, o que un jugador seleccionado al azar obtenga una habilidad secundaria seleccionada al azar.

4. CONTRATACIÓN Y DESPIDO:

Puedes gastar cualquier cantidad de oro de la Tesorería para comprar nuevos jugadores o Personal de Banquillo. Los jugadores lesionados pueden ser despedidos.

5. ERRORES COSTOSOS:

Si tienes 100.000 piezas de oro o más almacenadas en tu Tesorería, tira un D6 en la Tabla de Errores Costosos.

6. PREPARACIÓN PARA EL PRÓXIMO PARTIDO:

El Valor del Equipo y el Valor del Equipo Actual se actualizan para el próximo enfrentamiento.



TABLA DE EVENTOS DE PATADA INICIAL

2D6 RESULTADO

- 2** **Árbitro Intimidado:** Cada equipo obtiene un Soborno gratuito. Este Soborno debe usarse antes del final del juego o se pierde.
- 3** **Tiempo Muerto:** Si el marcador de turno del equipo que patea está en el turno 4, 5 o 6 para esta parte, ambos entrenadores mueven su marcador de turno un espacio hacia atrás. De lo contrario, ambos entrenadores mueven su marcador de turno un espacio hacia adelante.
- 4** **Defensa Sólida:** D3+1 jugadores abiertos del equipo que patea pueden ser retirados y colocados nuevamente en ubicaciones diferentes, siguiendo todas las reglas habituales de colocación.
- 5** **Patada Alta:** Un jugador abierto del equipo receptor puede ser movido cualquier número de casillas, independientemente de su MA, y colocado en la misma casilla en la que aterrizará el balón.
- 6** **Los Fans Animam:** Ambos entrenadores tiran un D6 y suman el número de animadoras en su lista de selección de equipo. El entrenador con el total más alto puede tirar inmediatamente una vez en la tabla de Plegarias a Nuffle. En caso de empate, ninguno de los entrenadores tira en la tabla de Plegarias a Nuffle. Ten en cuenta que si sacas un resultado que está actualmente en efecto, debes repetirlo.
- 7** **Entrenamiento Brillante:** Ambos entrenadores tiran un D6 y suman el número de entrenadores asistentes en su lista de selección de equipo. El entrenador con el total más alto gana un Reroll de equipo para la próxima jugada. Si esta tirada de equipo no se usa antes del final de la jugada, se pierde. En caso de empate, ninguno de los entrenadores gana un Reroll de equipo.
- 8** **Clima Cambiante:** Realiza una nueva tirada en la tabla de Clima y aplica ese resultado. Si las condiciones meteorológicas son "Condiciones Perfectas" como resultado de esta tirada, el balón se dispersará antes de aterrizar.
- 9** **Anticipación:** D3+1 jugadores abiertos del equipo receptor pueden moverse inmediatamente una casilla en cualquier dirección.
- 10** **iBlitz!:** D3+1 jugadores abiertos del equipo que patea pueden activarse de inmediato para realizar una acción de Movimiento. Uno puede realizar una acción de Blitz y otro puede realizar una acción de Lanzar Compañero de Equipo. Si un jugador cae o es derribado, no se pueden activar más jugadores y el Blitz termina inmediatamente.
- 11** **Árbitro Buscabroncas:** Ambos entrenadores tiran un D6 y suman su Factor de Afición al resultado. El entrenador que saque el resultado más bajo selecciona al azar uno de sus jugadores entre los que están en el campo. En caso de empate, ambos entrenadores seleccionan al azar un jugador. Tira un D6 por el jugador seleccionado. Con una tirada de 2+, el jugador y el árbitro discuten y llegan a las manos. El jugador es colocado en posición de rodillas y queda Aturdido. Sin embargo, con una tirada de 1, el jugador es expulsado inmediatamente.
- 12** **Invasión del Campo:** Ambos entrenadores tiran un D6 y suman su Factor de Afición al resultado. El entrenador que saque el resultado más bajo selecciona al azar D3 de sus jugadores entre los que están en el campo. En caso de empate, ambos entrenadores seleccionan al azar D3 de sus jugadores entre los que están en el campo. Todos los jugadores seleccionados al azar son colocados en posición de rodillas y quedan Aturdidos.

TABLA DE HABILIDADES ALEATORIAS

1º D6	2º D6	AGILIDAD	GENERAL	MUTACIÓN	PASE	FUERZA
1-3	1	Atrapar	Placage	Mano Grande	Presión	Llave de Brazo
	2	Recepcion Heroica	Agallas	Garras	Bombardero	Luchador
	3	Placage Heroico	Jugar Sucio	Presencia Perturbadora	Parte Nubes	Abrirse Paso
	4	Esquivar	Zafarse	Brazo Extra	Pase Precipitado	Apartar
	5	Defensive	Furia	Apariencia Asquerosa	Dejada	Defensa
	6	En Pie de un Salto	Patada	Cuernos	Pase a lo Loco	Imparable
4-6	1	Saltar	Profesional	Piel Ferrea	Líder	Golpe Poderoso
	2	Proteger el Cuero	Perseguir	Boca Monstruosa	Nervios de Acero	Placage Multiple
	3	Hecharse a un Lado	Robar Balón	Cola Prensil	Sobre el Balón	Crujir
	4	Furtivo	Manos Seguras	Tentaculos	Pase	Mantenerse Firme
	5	Esprintar	Placage Defensivo	Dos Cabezas	Pase en Carrera	Brazo Fuerte
	6	Pies Seguros	Forcejeo	Piernas Muy Largas	Pase Seguro	Cabeza Dura



TABLA DE HERIDAS

Siempre que la armadura de un jugador se rompe, se realiza una tirada de Lesión contra él. El entrenador del equipo contrario tira 2D6 y consulta una tabla de Lesiones simplificada creada para Blood Bowl Sevens. Los jugadores con el rasgo Stunty en su lugar tiran contra la columna Stunty, ya que son más propensos a romperse cuando son golpeados.

2D6	RESULTADO	STUNTY
2-7	Aturdido: El jugador queda aturdido, y es colocado boca abajo en el campo.	2-6
8-9	Inconsciente: El jugador es retirado inmediatamente del juego y es colocado en la Zona de Inconscientes del Banquillo. Al final de cada entrada, lanza 1D6, con 4+ el jugador se recupera y vuelve al juego.	7-8
10	¡Lesionado!: El jugador pierde el resto del partido, pero no padece efectos duraderos	9-10
11	¡Apaleado!: El jugador pierde el resto del partido, y necesitará tiempo para recuperarse. Pierde próximo partido del equipo	11
12	¡MUERTO!: El jugador esta demasiado muerto para jugar. Los jugadores muertos se eliminan del equipo en la secuencia posterior al partido.	12

HERIDO POR EL PÚBLICO

Si un jugador cae al público, corre el riesgo de sufrir una Lesión por parte de la multitud. No se realiza una tirada de Armadura para el jugador. En su lugar, el entrenador del equipo contrario tira inmediatamente en la tabla de Lesiones para ver qué daño causa la multitud. Si el jugador queda Aturdido, se coloca en la casilla de Reservas en su lugar.

APOTECARIOS

Durante un juego de Blood Bowl Sevens, un equipo puede usar un apotecario para "remendar" a cualquier jugador (incluyendo a Journeymen o Mercenarios) que haya sido retirado del juego como resultado de quedar "Inconsciente" o de alguna otra forma para que reciba una lesión en la tabla de Lesiones.

"Remendar" Jugadores Aturdidos:

Un apotecario se puede utilizar inmediatamente cuando un jugador queda Inconsciente:

- Si el jugador estaba en el campo cuando quedó Inconsciente, no se retira del juego. En su lugar, permanece en el campo y queda Aturdido.
- Si el jugador quedó Aturdido como resultado de ser empujado hacia la multitud, colóquelo directamente en la casilla de Reservas en lugar de la casilla de Aturdidos.

"Remendar" Lesiones Graves:

Un Apotecario se puede usar cuando un jugador sufre un resultado de Malherido, Gravemente Herido o MUERTO en la tabla de Lesiones. Tira un D6:

- Con un resultado de 4 o más, el apotecario ha logrado remendar al jugador y llenarlo de analgésicos. El jugador se retira de la casilla de Lesionados y se coloca en la casilla de Reservas.
- Con un resultado de 1-3, los enérgicos esfuerzos del apotecario resultan en gran medida inútiles. El apotecario no puede remendar al jugador y el resultado original de la tabla de Lesiones se mantiene.

PROTESTAR AL ARBITRO

Cuando un jugador es expulsado por cometer una Falta, su entrenador puede intentar Protestar la decisión. Tira un D6 y consulta la siguiente tabla:

D6	RESULTADO
1	"¡Estás Fuera!" El árbitro está enfurecido. ¡El jugador y el entrenador son expulsados! Ya no puedes Discutir la Decisión y debes aplicar un modificador de -1 al lanzar para una Táctica Brillante.
2-5	"No me importa." El árbitro no está interesado en tu argumento. El jugador es expulsado y se produce un cambio de posesión.
6	"Ahora que lo dices..." El árbitro se deja influenciar por tu argumento. Se produce un cambio de posesión, pero el jugador que cometió la falta no es expulsado.