



DEATHBOWL

Deathbowl es un conjunto de variaciones de reglas para Blood Bowl, el juego de fútbol americano fantástico de Games Workshop. La premisa básica es que el Blood Bowl solo puede mejorarse con más Blood Bowl. Es decir: el doble de equipos, entrenadores, zonas de anotación y balones. Los orígenes del Deathbowl están envueltos en misterio, pero los canadienses Notorious_JTB, jrock56 y twodiceblock han hecho todo lo posible para popularizar el sistema y rematar las reglas. Al igual que en otros eventos de Blood Bowl, los organizadores pueden personalizar sus torneos de Deathbowl, pero las modificaciones deben mantenerse dentro de lo razonable. El Director de Torneos de la NAF se encargará de determinar si lo son cuando se envíe un evento para su aprobación.

★ REGLAS DE BLOOD BOWL ★

Aparte de las modificaciones que específicamente se describen a continuación, los encuentros se jugarán utilizando las reglas más actuales de Blood Bowl.

★ CREACIÓN DE UN EQUIPO ★

No hay consideraciones especiales en cuanto a la creación de equipos, aunque probablemente sea mejor que las reglas del torneo no se excedan en el límite de las habilidades permitidas. En caso del incentivo Maestro Chef Halfling, sus efectos se aplicarán al oponente sentado frente a ese equipo.

★ CLASIFICACIONES Y PUNTUACIÓN ★

Después de cada partido, los entrenadores de cada mesa se clasifican según la cantidad de Touchdowns que anotaron:

- 1er puesto: 40 puntos
- 2º puesto: 30 puntos
- 3er puesto: 20 puntos
- 4º puesto: 10 puntos

El equipo más violento (con más bajas por placajes, faltas, empujones al público, y armas secretas) obtiene 6 puntos de bonificación.

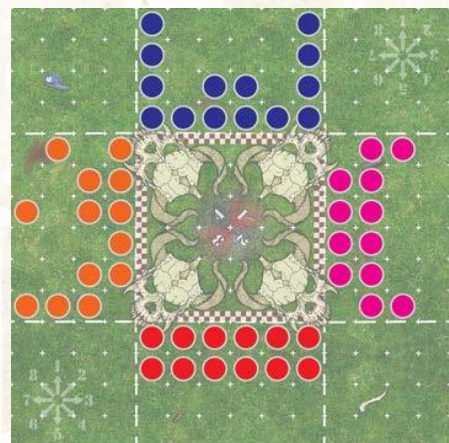
Los entrenadores empatados comparten los puntos de sus puestos. Por ejemplo, un empate cuádruple por el primer puesto da 25 puntos a cada uno $((40+30+20+10)/4)$. Un empate triple por el primer puesto resulta en 30 puntos cada uno $((40+30+20)/3)$, con 10 puntos para el cuarto puesto.

★ REGLAS DE DEATHBOWL ★

EL TERRENO DE JUEGO: Deathbowl se juega en un campo especialmente diseñado con cuatro equipos y dos balones en juego simultáneamente.



COLOCACIÓN: Los equipos se despliegan en o detrás de la "línea de placajes iniciales" en su propia zona de despliegue. Cada entrenador debe tener al menos tres jugadores en la línea, sin jugadores en las zonas laterales. Cada entrenador se enfrenta a un oponente al azar cada la ronda. No hay patada inicial. Los balones se colocan en una de las cuatro casillas centrales, elegidas al azar (mediante D4 y D3). Todos los entrenadores pueden desplegar sus equipos en el campo al mismo tiempo con un mínimo de 11 y un máximo de 16 jugadores. Cada entrenador tira un D6, el resultado más alto comienza primero y se sigue el orden de las agujas del reloj hasta el final de la primera parte.

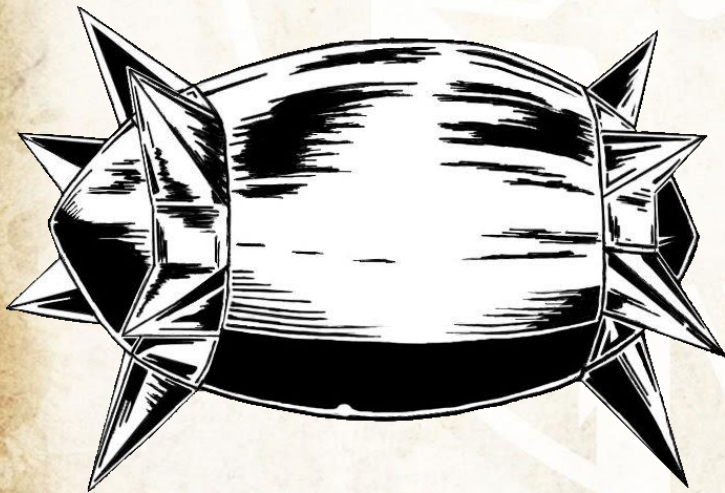


JUEGO CONTÍNUO: Deathbowl se juega en dos partes de ocho turnos como de costumbre, pero después del despliegue inicial, el partido no se detiene hasta la media parte independientemente de los touchdowns anotados. La segunda parte se desarrolla de la misma forma hasta finalizar el encuentro. Al iniciar la segunda parte, el jugador que jugó el último turno en la primera parte juega el primer turno y el partido continúa en sentido contrario a las agujas del reloj. Si se alcanza el límite de tiempo de partido, o está a punto de alcanzarse, cada entrenador deberá jugar un número par de turnos.

LÍMITES DE TIEMPO: Se recomienda que los partidos duren 3,5 horas. Incluso dando tanto tiempo, los entrenadores deben tener un límite estricto de 3,5 minutos por turno. Nunca hay prórroga. El Factor de Hinchas y el Clima no se emplean en el partido y no tienen ningún efecto en Deathbowl.

ANOTAR: El turno de un equipo termina si un jugador ingresa a la zona de anotación y anota un touchdown. Si un jugador que lleva un balón entra en la zona de anotación en una casilla que contiene un balón en el suelo, el rebote se resuelve antes de que finalice el turno. Esta es la única forma identificada de anotar dos Touchdowns en el turno de un jugador. Una vez que se anota un Touchdown, el balón se retira del campo y vuelve a entrar en juego en una de las cuatro casillas centrales decidida aleatoriamente (tira un D4) y se queda allí, a menos que la casilla esté ocupada. Si la casilla está ocupada por un jugador de pie, el jugador puede intentar atrapar el balón como si se desviara al final de una patada inicial de Blood Bowl (balón que se desvía). Si la casilla está ocupada por un jugador tumbado o aturdido, o por el otro balón, el nuevo balón rebota una vez desde esa casilla. No se puede usar la habilidad "Atento al balón" cuando un balón se teletransporta al partido de esta manera. Los equipos siguen jugando normalmente después de anotar un Touchdown sin realizar un nuevo despliegue. Los nuevos despliegues sólo ocurren en la media parte.

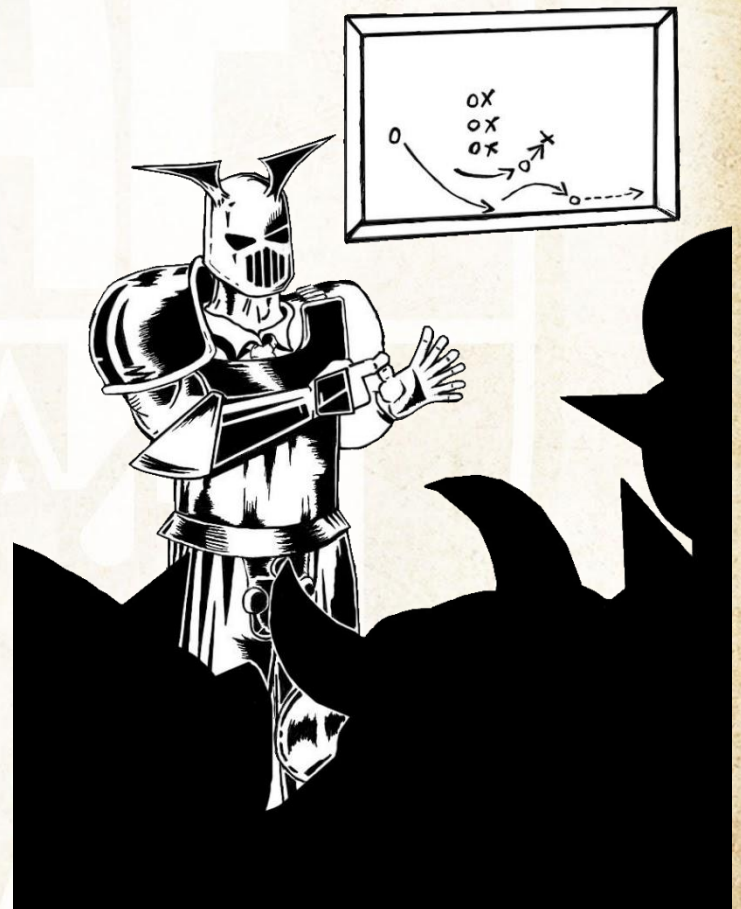
MEDIA PARTE: A mitad del encuentro, al igual que en Blood Bowl, el partido se detiene y los equipos se despliegan como se describe más atrás. Además, durante la media parte todos los jugadores inconscientes vuelven a la acción sin realizar ninguna tirada. Los jugadores que queden Inconscientes en la segunda parte no vuelven a jugar. Los jugadores lesionados que pudieron regenerarse o que fueron curados por un apotecario solo pueden volver a jugar durante la segunda parte.



ACCIONES: Cada equipo puede realizar una acción de Penetración contra cada uno de los equipos rivales. Cada equipo puede realizar una acción de Pase con cada balón, pero no dos veces con el mismo balón. Por lo tanto, un equipo podría pasar a dos jugadores con el rasgo Humanoide Bala, o a un jugador y un balón. Sin embargo, ningún jugador o balón puede ser lanzado dos veces en un turno. Cada equipo puede realizar una acción de Entrega a la mano con cada balón, pero no dos veces con el mismo balón.

Cada equipo puede realizar una acción de Falta contra cada uno de los equipos oponentes. Sin embargo, el árbitro expulsará a los jugadores siguiendo las reglas normales de Blood Bowl. Un Cambio de Turno seguirá suponiendo la pérdida de todas las acciones no utilizadas, como en Blood Bowl.

Además, si se declara una Penetración y no se lanzan dados de Placaje, no se podrán realizar más acciones de Penetración contra ese equipo en ese turno. Si fallas en cualquier rasgo negativo, v.g. Fallar la tirada de Realmente Estúpido después de haber declarado la Penetración contra un contrario, no podrás declarar una Penetración contra el mismo rival hasta el siguiente turno de tu equipo. Cuando declaras una Penetración contra un oponente, el jugador debe estar dentro del alcance del objetivo previsto para declarar dicha Penetración.



APOYAR PLACAJES Y FALTAS: Los apoyos funcionan como en el Blood Bowl normal para los jugadores de los equipos directamente involucrados en un placaje o una falta. Sin embargo, los otros equipos pueden querer participar también. Un jugador puede apoyar un placaje o falta hecha por un oponente si la única zona de defensa oponente en la que se encuentra es la de la víctima del placaje o la falta. Si se encuentra en cualquier otra zona de defensa contraria, no podrá apoyar. La única excepción a esto es si el jugador tiene la habilidad Defensa, en cuyo caso siempre podrá apoyar un placaje a menos que la habilidad Romper Defensas lo contrarreste. Esto se aplica a las faltas de la misma manera que se indicó anteriormente.

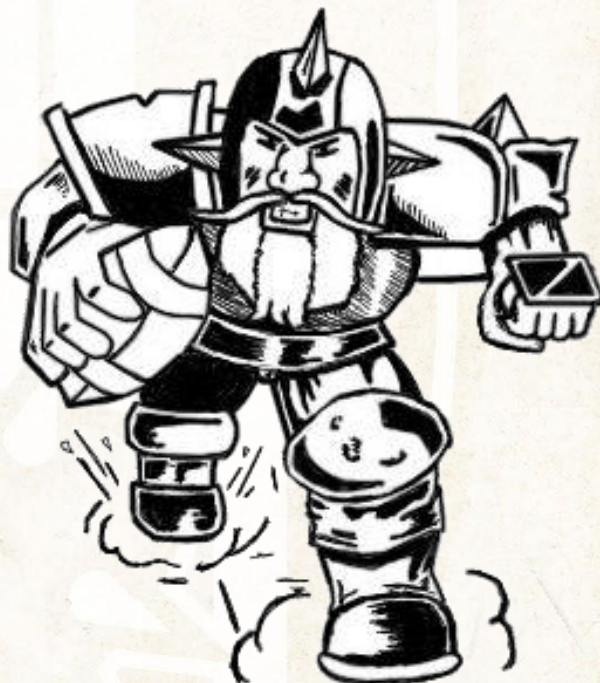
Para agilizar el juego y evitar resentimientos, los Organizadores de Torneos pueden decidir que los jugadores de los equipos que no estén directamente involucrados en acciones de placaje o falta apoyen o no por defecto. Todas las zonas de defensa no propias cuentan por defecto como contrarias a los efectos de recoger el balón, atraparlo, etc. (es decir, un entrenador contrario nunca puede decidir no impedir recoger el balón).

MANEJO DEL BALÓN: Ningún jugador puede estar en ningún momento en posesión de más de un balón. Cada vez que un jugador con un balón interactúe con el otro balón, resuélvelo como si tuviera el rasgo Sin Manos. Un jugador no puede dejar caer el balón que tiene para intentar recoger el otro. Un equipo puede pasar y entregar a la mano cada balón una vez por turno. Sin embargo, un equipo no puede pasar o entregar a la mano el mismo balón más de una vez en el mismo turno, como en las reglas normales de Blood Bowl.

El balón no puede pasarse a través de ninguno de los cuatro cuadrados de las esquinas. Para determinar esto, al pasar un balón, toda la regla de rango de pase debe estar en el área jugable del campo.

INTERFERIR PASES: Si se pueden elegir jugadores de diferentes equipos para interferir con un pase, el jugador más cercano al jugador lanzador puede intentarlo primero. Si dos o más jugadores están igualmente cerca, los entrenadores harán una tirada para determinar qué jugador puede hacer el primer intento. Si el primer jugador no logra desviar o interceptar el pase, podrá intentarlo el siguiente jugador, si el segundo jugador falla, entonces un jugador del tercer equipo podrá intentarlo. Sin embargo, cada equipo solo puede hacer un intento de interferencia. La habilidad Rompe Nubes puede utilizarse contra los tres oponentes.

ETIQUETA EN LOS TURNOS: Puedes negociar tanto como quieras en tu propio turno o en el de un entrenador contrario si él inicia la discusión. Sin embargo, como todos los entrenadores tienen un límite de tiempo para sus turnos, es de mala educación y va en contra de las reglas iniciar una discusión de este tipo durante el turno de un oponente. Es injusto para todos los entrenadores en la mesa y, de hecho, para el torneo que otro entrenador "aconseje" sobre las acciones de otro entrenador. Si bien es aceptable recordarle a un entrenador que mueva a un jugador para evitar un posible TD, no es aceptable planificar su turno entero.



★ CRÉDITOS ★

Estas reglas fueron desarrolladas en nombre de la NAF por Jrock56 con agradecimientos especiales a Notorious_JTB, twodiceblock, ManticoreRich y TheHurricane. Después de un proceso de revisión de variantes, esta versión actualizada del documento fue desarrollada por Melifaxis y Megamind con arte de Garion en 2024. Documento traducido al castellano y remaquetado por Nota y Kafre.

Blood Bowl y todas las marcas asociadas son propiedad de Games Workshop.



DEATHBOWL SIETE

Deathbowl Siete es un conjunto de variaciones de reglas para Blood Bowl, el juego de fútbol americano fantástico de Games Workshop.

La primera regla de Deathbowl Siete es que no se habla de Deathbowl Ocho. Esta variante en realidad se juega con **ocho** jugadores por equipo en el campo, pero por alguna razón desconocida, pasamos por alto ese hecho matemático y nos referimos a esta emocionante variante como Deathbowl Siete. Claramente, alguien en la jerarquía de la NAF ha aceptado un buen soborno.

Si bien son caóticos, emocionantes y fabulosos, los partidos de Deathbowl pueden tardar bastante en terminar con cuatro equipos completos en el campo. Es por esta razón, que Deathbowl Siete (D7s) ha sido aprobado para ser jugado en torneos de la NAF. D7s combina todo el caos y la diversión de cuatro jugadores de Deathbowl con la naturaleza rápida y amateur de Blood Bowl Siete.

Al igual que con otros eventos de Blood Bowl, los organizadores pueden personalizar sus torneos de Deathbowl Siete, pero las modificaciones deben mantenerse dentro de lo razonable. El Director de Torneos de la NAF se encargará de determinar si lo son cuando se envíe un evento para su aprobación. Salvo por lo que se indica a continuación, D7s sigue las mismas reglas que Deathbowl.

★ REGLAS DE BLOOD BOWL ★

Aparte de las modificaciones que específicamente se describen a continuación, los encuentros se jugarán utilizando las reglas más actuales de Blood Bowl. Determinad aleatoriamente las posiciones y quien empezará a jugar primero y luego se continúa en dirección de las agujas del reloj.

★ CREACIÓN DE UN EQUIPO ★

Se recomienda el uso de estas reglas de creación de equipos, ya que han sido profundamente probadas y los cambios pueden desequilibrar esta versión del juego. Dicho esto, se permiten modificaciones a menos que se considere que son demasiado transformadoras o desequilibrantes.

★ Los equipos se pueden confeccionar con 700.000 monedas de oro.

★ Los equipos se pueden seleccionar de cualquiera de las listas aprobadas por la NAF, incluido Slann.

★ En Deathbowl Siete, un equipo no puede tener menos de 8 ni más de 11 jugadores en su lista. Cada equipo desplegará **ocho** jugadores en el campo.

★ A diferencia de otras variantes de Siete, no hay un límite de 4 jugadores "especialistas" durante la creación del equipo.

★ Las segundas oportunidades de los equipos se adquieren a su coste normal, sin embargo, como el partido es un formato de juego continuo y no cuenta con "mitades" o "entradas", cada segunda oportunidad sólo se puede utilizar una vez por partido. La habilidad de Líder también está limitada de esta manera.

★ Como no hay eventos de patada inicial, no podrá contratarse Equipo Técnico, excepto el Apotecario.

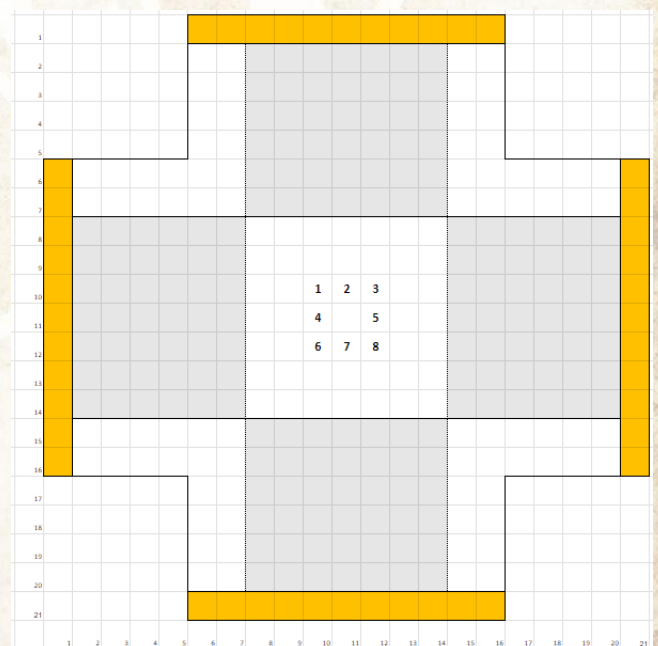
★ No podrán emplearse Magos, Sustitutos, Cartas de Jugadas Especiales, Animadoras Temporales, Asistentes de Entrenador Temporales, Medidas Desesperadas, y Mercenarios. Todos los demás incentivos estándar podrán adquirirse normalmente.

★ A diferencia del Deathbowl normal, al comienzo de un partido de Deathbowl Siete, los equipos con un Maestro Chef Halfling podrán obligar a sus **tres** oponentes a perder segundas oportunidades.

★ Se recomienda encarecidamente que no se permita la participación de ningún Jugador Estrella, por mucho que a Lord Borak le encantaría tener el triple de oponentes para mutilar.

★ CAMPOS DE DEATHBOWL SIETE ★

El campo de D7s tiene un diseño similar al campo de Deathbowl (dos campos que se cruzan en forma de '+'), excepto que se usa el campo de Blood Bowl Siete. La intersección de dos campos de 11x20 da como resultado un diseño de 21x21 para crear Líneas de Primeros Placajes (LdPP) iguales para los cuatro equipos. Dado el número impar de casillas en la LdPP de cada equipo, se emplea un D8 para teletransportar los balones al campo de juego. ¡Por supuesto, también puedes jugar a D7s en un campo de Deathbowl de tamaño completo!



★ ARMAS SECRETAS ★

Las Armas Secretas se tratan de manera especial en Deathbowl y permanecen en el campo hasta que su propio equipo anote un Touchdown antes de ser Expulsadas. Si su equipo nunca anota, ¡pueden permanecer en juego durante todo el encuentro!. Al marcar y ser Expulsadas, los entrenadores pueden Protestar la Expulsión o utilizar un Soborno para devolverlas al partido.

★ TOUCHDOWNS ★

Solo puedes anotar un Touchdown en la zona de anotación que esté directamente frente a tu Línea de Primeros Placajes. Si se anota un Touchdown, el partido continúa y el balón con que se anotó reaparece aleatoriamente en una de las casillas centrales. El jugador que anotó el TD puede continuar su movimiento, pero tras este termina el turno del entrenador. Si el equipo también estaba en posesión del segundo balón, este "desaparece mágicamente" y entrará aleatoriamente al centro del campo. Entonces los entrenadores pueden hacer las tiradas para recuperar los Inconscientes, y los reservas pueden teletransportarse a la línea de primeros placajes, o a la fila inmediatamente detrás de ella si está llena, sin exceder el límite normal de 8 jugadores (con la excepción de Colarse, que solo puede volver a tirarse si el equipo con Colarse fue el que anotó). El partido continuará hasta que se acabe el tiempo, momento en el que cada entrenador puede terminar su turno y el partido acaba; jugando un número par de turnos.

★ PLACAJES, PENETRACIONES Y FALTAS ★

Los jugadores pueden apoyar un placaje incluso si no están en el mismo equipo que el jugador que lo realiza o recibe, mientras estén adyacentes a dicho jugador. El entrenador puede "aceptar" apoyar en el placaje si no están en la zona de defensa de ningún otro jugador de un equipo diferente a parte de las zonas de defensa de los jugadores que realizan o reciben el placaje. Después de que se declara un placaje, los otros entrenadores declaran los apoyos por turno, siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Esto aplica a las faltas de la misma manera. Las habilidades de Defensa y Romper Defensas funcionan de manera normal y los jugadores con Defensa siempre pueden apoyar en los bloqueos si así lo eligen, si es que no se lo impiden mediante Romper Defensas. Puedes realizar una penetración y/o cometer una falta a cada equipo oponente una vez en tu turno. Sí, eso significa que puedes hacer tres penetraciones y tres faltas en un solo turno de equipo.

★ MANEJO DEL BALÓN ★

Ningún jugador puede estar en ningún momento en posesión de más de un balón. Cada vez que un jugador con un balón interactúe con el otro balón, resuélvelo como si tuviera el rasgo "Sin Manos". Un equipo puede pasar y entregar a la mano cada balón una vez por turno. Sin embargo, un equipo

no puede pasar o entregar a la mano el mismo balón más de una vez en el mismo turno, como en las reglas normales. El balón no puede pasarse a través de ninguna de las cuatro casillas de las esquinas. Para determinar si esto ocurre al realizar un pase, toda la regla de pase debe quedar dentro del campo. Además, no se puede realizar un pase ni entregar el balón directamente al oponente ni acordándolo con ellos, aunque puedes lanzar a una casilla adyacente de un jugador del oponente con Recepción Heroica.

★ INTERFERIR PASES ★

Si se pueden elegir jugadores de diferentes equipos para interferir con un pase, el jugador más cercano al jugador lanzador puede intentarlo primero. Si dos o más jugadores están igualmente cerca, haced una tirada para determinar quién puede hacer el primer intento. Si el primer jugador no logra desviar o interceptar el pase, podrá intentarlo el siguiente jugador, si el segundo jugador falla, entonces un jugador del tercer equipo podrá intentarlo. Sin embargo, cada equipo solo puede hacer un intento de interferencia.

Si un intento de interferencia tiene éxito, pero luego falla debido a la habilidad "Rompe Nubes", otro equipo que aún no haya intentado interferir puede intentarlo con uno de sus jugadores. La habilidad Rompe Nubes puede utilizarse en todos los intentos de interferencia exitosos de un turno. Por ejemplo, un pase puede ser interferido o interceptado 3 veces, por 3 jugadores de equipos diferentes; al obligar al lanzador repetir la interferencia a todos ellos.

★ SISTEMA DE PUNTUACIÓN ★

Se recomienda emplear un sistema de puntos en lugar de un sistema de puntuación por TD

Eventos de manejo de balón:

- ★ Anotar un Touchdown: 10 puntos
- ★ Recogida del suelo exitosa: 1 punto
- ★ Entrega a la mano exitosa: 1 punto
- ★ Pase exitoso: 2 puntos
- ★ Desvío exitoso: 1 punto
- ★ Intercepción exitosa: 5 puntos

Eventos de Placaje, Falta, Arma Secretas y Acciones Especiales:

- ★ Infligir una Baja: 5 puntos
- ★ Causar un Inconsciente: 2 puntos
- ★ Causar un Aturdido (re-Aturdir también cuenta): 1 punto
- ★ Empujar al público y de ahí a Reservas: 2 puntos

El entrenador con más puntos al final de la ronda gana 2-1 al entrenador con menos puntos. Los dos entrenadores del medio consiguen un empate 1-1.

★ CRÉDITOS ★

Un agradecimiento especial a CyberHare, que nos presentó a muchos de nosotros el Deathbowl a principios de los años 2000 en Canadá, y a Grither por este conjunto de reglas más rápidas basado en su torneo Rocky Mountain Rampage. Esta versión del documento fue actualizada por Grither, Melfaxis y Megamind en 2024. Documento traducido al castellano y remaquetado por Nota y Kafre.

Blood Bowl y todas las marcas asociadas son propiedad de Games Workshop.