



Street bowl

Street Bowl es un conjunto de variaciones de reglas de Blood Bowl, el juego de fútbol americano fantástico de Games Workshop. Street Bowl se juega en un implacable entorno urbano en lugar de en el césped de un campo tradicional, lo que da como resultado partidos más rápidos y violentos de lo habitual.

Street Bowl fue desarrollado originariamente por Norse, Niels, LouisX y Traveller. Según algunos informes, el alcohol podría haber estado involucrado. Este documento representa una actualización del Comité de Variantes de la NAF. para hacer las reglas más adecuadas para los torneos modernos. Este documento servirá de base para los torneos de Street Bowl aprobados por la NAF.

Al igual que en otros eventos de Blood Bowl, los organizadores pueden personalizar sus torneos de Street Bowl, 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 ★

Se recomienda encarecidamente el uso de estas reglas de creación de equipos ya que han sido ampliamente probadas y los cambios que se puedan llevar a cabo pueden desequilibrar esta versión del juego. Dicho esto, las modificaciones están permitidas a menos que sean demasiado desequilibrantes. Una posible modificación que considerar es incluir la habilidad Pase Rebotado del Dungeon Bowl. El Director de Torneos de la NAF puede pedirte que modifiques las reglas o denegar la aprobación como torneo NAF si estas son demasiado desequilibrantes.

- ★ Los equipos se crearán utilizando 600.000 monedas de oro (mo).
- ★ Los únicos Incentivos permitidos serán las Pociones Mágicas y el Mastro Chef Halfling. Cada equipo recibe 1 poción gratis, pueden comprarse pociones adicionales al precio de 50.000 monedas cada una, y no hay límite al número de pociones que se pueden comprar. Ver el cuadro de Pociones Mágicas más adelante.
- ★ La raza de los equipos puede ser cualquiera aprobada por la NAF incluyendo los Slann.

- ★ En Street Bowl un equipo no puede tener menos de 7 jugadores ni más de 11 en su hoja de equipo. Cada equipo alineará en el campo 7 jugadores.
- ★ Además, solo 4 jugadores especialistas (aquellos jugadores cuya disponibilidad es menor de 0-12) podrán ser contratados para formar parte del equipo.
- ★ Los equipos de Street Bowl no están muy bien entrenados ni son muy fiables. Las Segundas Oportunidades de equipo valen el doble del precio listado. Por ejemplo, a un equipo de Humanos las Segunda Oportunidades les costarán 100.000 mo.
- ★ ¿Hemos dicho ya que los jugadores de Street Bowl están poco entrenados? Es **altamente recomendable** que los torneos limiten la adquisición de habilidades y prohíban todos los Jugadores Estrella.
- ★ No se podrá adquirir cuadro técnico (Apotecario, Asistentes de Entrenador o Animadoras). Los equipos con la regla especial de Señores de los No Muertos sí podrán contar con su Nigromante. Los Hinchas cuestan el doble.

★ REGLAS DE STREET BOWL ★

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS: Un partido de Street Bowl se compone de 2 partes de 6 turnos cada una, en lugar de los habituales 8 turnos del Blood Bowl.

EL CAMPO: El campo de Street Bowl solo tiene 7 casillas de ancho; 3 casillas en el centro y 2 en cada zona ancha como se ve en la imagen más adelante. Es de la misma longitud que un campo estándar de Blood Bowl. El campo está cubierto de adoquines y la totalidad de las líneas que delimitan el campo están bloqueadas por una pared (imaginarias en la mayoría de los casos, pero siéntete libre para crear un campo en 3D). El efecto que los adoquines y las paredes tienen en el juego se detallan más adelante.

EL DESPLIEGUE: Al inicio del partido el Factor de Hinchas se determina exactamente igual que en Blood Bowl (D3 + Hinchas). Cada equipo TIENE QUE colocar el mayor número posible de jugadores para cada patada inicial, hasta un máximo de 7 jugadores. Debido a la menor anchura del terreno de juego, sólo es obligatorio un jugador en la Línea de Primeros Placajes, aunque pueden colocarse más si se desea. Sólo podrá colocarse un jugador en cada zona ancha.

PATADA INICIAL: El Street Bowl utiliza una Tabla de Patada Inicial detallada más adelante.

ADOQUINES CONTRA ARMADURA: Añade +1 a los chequeos de armadura siempre que un jugador resulte Derribado o Se Caiga jugando a Street Bowl.

ADOQUINES CONTRA EL BALÓN: El balón se desvía de manera habitual cuando es pateado o lanzado, pero rebota 2 veces si se trata de un intento fallido de atrapar, un pase fallido, una patada inicial, devolución, o si el portador del balón resulta derribado. Cuando el balón toca el suelo tira 1D8 para ver a qué casilla va y, si es casilla también está desocupada, rebota de nuevo con un 1D8. Tras ese segundo rebote el balón dejará de rebotar y se puede continuar de la manera normal. El balón puede intentar atraparse tras el primer rebote si acaba en una casilla ocupada, pero si ese intento es fallido, rebotará 2 veces de nuevo.

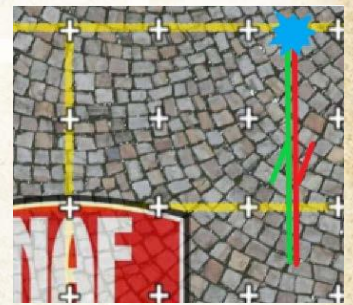
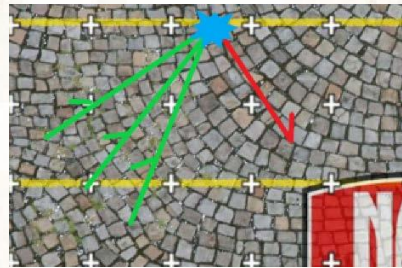
PAREDES CONTRA ARMADURA: Si un jugador se encuentra en una casilla adyacente a una pared y es empujado, y no hay casillas vacías a las que moverlo, el jugador se “estampará contra la pared”. Si un jugador es empujado contra la pared, el entrenador activo debe tirar 1D6. Con un 1 a 3 el jugador permanece donde está, simplemente habrá rebotado en la pared. Con un 4+ el jugador será derribado en la casilla en la que estaba, haciendo el correspondiente chequeo de armadura con un +1. ¡Las paredes son igual de duras que los adoquines!

Ten en cuenta que, si un jugador es empujado contra la pared como resultado de un ¡Zasca! en un dado de placaje, no hay que tirar el D6 sino que directamente se le puede Derribar en la casilla en la que está. Realiza el chequeo de armadura con +2 (+1 por la pared y +1 por los adoquines). Si la armadura es superada, haz la tirada de Herida de forma normal. Si un jugador es empujado al público a través de las casillas de los extremos del campo, haz directamente el chequeo de heridas como se hace normalmente en Blood Bowl. Los modificadores al chequeo de armadura por los adoquines o la pared no se acumulan con Garras o modificadores de Armas Secretas. Adicionalmente, un jugador que sea Tumbado Boca Arriba no sufrirá el +1 al chequeo de armadura por los adoquines.

PAREDES CONTRA EL BALÓN: Debido a las paredes de ambos lados de la calle, el balón nunca puede salir del campo excepto por encima de las barreras de cada zona de anotación. Cuando un balón sale de los límites de la zona de anotación, los hinchas lo lanzan de vuelta utilizando las mismas reglas que en Blood Bowl. Si un balón rebota en una pared durante el partido, se desviará D6 casillas en una dirección aleatoria utilizando la plantilla de devolución estándar, y luego rebotará dos veces al tocar el suelo como se describió anteriormente. Esta regla afecta a los balones que rebotan y también a las patadas iniciales que golpeen una pared. Téngase en cuenta que no hay Recepción Libre en Street Bowl a menos que la pelota acabe en la mitad del equipo que patea o más allá de la zona de anotación.

EL BALÓN CONTRA LAS PAREDES: A veces un jugador lanzará el balón a propósito contra una pared para conseguir un rebote que deje el cuero en una posición más ventajosa. Un jugador que declara acción de pase puede declarar que hará rebotar el balón contra la pared en lugar de pasar normalmente. Declara a qué casilla de la pared se lanza el balón, y chequea la precisión del lanzamiento de forma

normal. Si el chequeo de Precisión tiene éxito, la pelota rebotará en la casilla objetivo. Si el chequeo falla, tira un D6. Con un resultado de 1-3 golpea la casilla de la pared a la derecha de la casilla objetivo y con un 4+ golpea la casilla a la izquierda de la casilla objetivo. El balón rebota en la pared como se muestra en el diagrama (abajo) El balón volará un D6 casillas en la dirección indicada, y si no es atrapado rebotará una vez desde la casilla donde termine. Si el balón choca con otra pared, rebotará contra ella. Todos los jugadores sobre los que pase el balón pueden intentar interferir o atrapar el balón, en el orden en que el balón pase por encima de ellos. Sin embargo, sólo un jugador de cada equipo puede hacer el intento. A menos que el balón sea atrapado por un jugador del equipo activo, se producirá un Cambio de Turno.



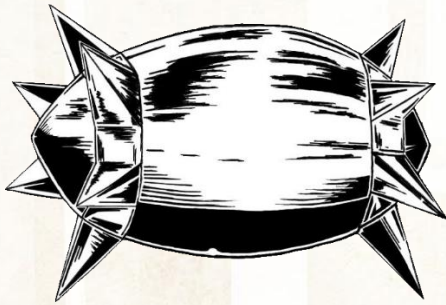
PAREDES CONTRA CANIJOS: Lanzar compañeros de equipo funciona de la manera normal, salvo si el jugador lanzado impacta contra una pared. Si un jugador se estampa contra la pared como resultado de un lanzamiento de un compañero, tira 1D6. Con un resultado de 1-5 el jugador detiene su vuelo de forma violenta chocando con la pared. Trata a estos jugadores como si hubieran sido Derribados tras chocar con una pared (+2 al chequeo de armadura). Con un 6 el jugador ha conseguido impulsarse contra la pared. El entrenador determina en qué dirección seguirá desplazándose, utilizando la plantilla de devolución de balón. Tira 1D3 para determinar el número de casillas que el jugador se desplazará por los aires antes de tocar suelo. Haz la tirada para Aterrizar de la manera normal.

SIN ARBITRO: Los partidos de Street Bowl no tienen el escrutinio de un árbitro lo que significa que los jugadores no pueden ser Expulsados, aunque pueden ser heridos a cambio. Un jugador que cometa una falta lo hace de manera normal, teniendo en cuenta los apoyos.

Al margen del resultado de la falta, el entrenador del jugador pateado tira 1D6; con un resultado de 1-3 no pasa nada, pero con un resultado de 4+ enfadados hinchas la toman con el infractor tirándole una piedra. Haz un Chequeo de Armadura

contra el jugador impactado con un +1 a la tirada. Si el chequeo es suficiente para romper su armadura, haz un chequeo de heridas de la manera habitual y el equipo del infractor sufre un Cambio de Turno.

ARMAS SECRETAS: A los hinchas de Street Bowl no les apasionan las Armas Secretas. Un jugador que porte un Arma Secreta está a salvo mientras el juego continúe, pero cuando se acabe la entrada en curso los hinchas se apresurarán a atacarle. Cada entrenador debe tirar 1D6 por cada jugador con un Arma Secreta; con un resultado de 1-3 el jugador es arrastrado fuera del campo por los hinchas. Considera a este jugador Magullado para lo que resta de partido, y no se podrán usar Pociones Mágicas sobre este jugador. Con un resultado de 4+; el jugador logra zafarse de los hinchas y puede seguir jugando hasta que se acabe la siguiente entrada, cuando habría que repetir el lanzamiento del D6. Si el portador del Arma Secreta tiene además el rasgo de Solitario, ¡solo podrá librarse de los enfurecidos hinchas con un resultado de 6!



★ TABLA DE CLIMA ★

| 2D6 | RESULTADO |
|------|---|
| 2 | SMOG: El smog hace imposible ver cuántos jugadores están en el campo. Cada jugador lanza 1D6 antes de cada Patada Inicial; con un resultado de 1 solo pueden alinear 6 jugadores en el campo; con un resultado de 6 puede alinear 8 jugadores en el campo. El espeso smog impide además los pases largos así que solo se pueden hacer Pases Rápidos. |
| 3 | VIENTO: fuertes vientos silban por las calles, haciendo que pasar el balón sea muy difícil. Todos los intentos de pase sufren un -1 extra. |
| 4-10 | NORMAL: Tiempo perfecto para la práctica de Street Bowl |
| 11 | LLUVIA: ¡llueve y el balón está resbaladizo! Todos los intentos de atrapar, interferir, interceptar o recoger del suelo tienen un -1 adicional |
| 12 | NIEVE: ¡Hace frío y nieva! El hielo en el campo hace que cualquier jugador que intente mover una casilla adicional (forzar la marcha) sufrirá un -1 adicional. La reducida visibilidad hace que solo se puedan intentar pases Rápidos o Cortos. |

★ POCIONES MÁGICAS ★

Las siguientes pociones pueden administrarse a cualquier jugador que esté Inconsciente, Magullado o Herido Grave (si el jugador está muerto, es demasiado tarde) justo después de que se haya tirado por los Inconscientes. Los entrenadores también pueden administrar pociones a jugadores sanos antes de colocar para una entrada, aunque normalmente no es muy buena idea. Después de que un jugador haya tomado una poción, tira un D8 y consulta la siguiente tabla:

★ TABLA DE POCIONES MÁGICAS ★

| 1D8 | RESULTADO |
|-----|---|
| 1 | MEADOS DE GARRAPATO: ¡Son venenosos! El jugador muere inmediatamente. ¡Dinero bien invertido! |
| 2 | AGUA DEL GRIFO: No hace nada. Si el equipo tiene más pociones, el jugador puede probar suerte con otra cuando acabe la siguiente entrada. |
| 3 | LÁUDANO: Anula el dolor que sufre un jugador permitiéndole volver al juego. El jugador gana Realmente Estúpido, Cabeza Dura y un modificador de -2 a las tiradas para el resto del partido |
| 4 | CERVEZA ENANA: El jugador vuelve al campo, pero está un poco pedo. El jugador sufre -1 a los chequeos de Agilidad y gana el rasgo de Estúpido para el resto del partido. |
| 5 | BÁLSAMO CURATIVO: ¡Justo lo que necesitaba! El jugador vuelve al campo sin más efectos |
| 6 | TINTURA DE PIEDRA BRUJA: El jugador vuelve al campo y gana las habilidades de Carrera y En Pie De Un Salto, pero debe ser el primer jugador que se active del equipo todos los turnos, si es posible. Si el entrenador activa otro jugador el primero, sufre un cambio de turno. |
| 7 | ORCA-COLA: El jugador vuelve al campo, pero ese refresco tenía un regusto raro... Si el jugador acaba su activación en una de las bandas o en la zona de anotación, abandonará el campo para ir corriendo al baño no volviendo hasta la siguiente entrada (aunque sí anotará TD) |
| 8 | CERVEZA DE HONGOS: ¡Cuidado! El jugador gana +2 a Fuerza y habilidad Furia, pero gana el rasgo de Animal Feroz, todo para lo que resta de partido. Además, debe tirar 1D6 al inicio de cada turno (del propio equipo o del rival); con un resultado de 1, el jugador muere inmediatamente. |

(NOTA: No se le puede administrar una Poción Mágica a un jugador con la habilidad de Regeneración. Sus habilidades curativas innatas impiden los efectos de las pociones.)

★ TABLA DE PATADA INICIAL★

| 2D6 | RESULTADO |
|-----|--|
| 2 | MAMPOSTERIA SUELTA: Llueven ladrillos sobre la calle. Elige al azar una banda (para cada equipo). Los jugadores en esa zona son derribados y se debe hacer un chequeo de armadura sin modificar. Si la armadura es superada, realiza un chequeo de heridas de la manera habitual |
| 3 | DISTURBIOS: Enloquecidos hinchas de Street Bowl cargan por las calles poseídos por una rabia etílica. Cada equipo lanza 1D6, el entrenador que saque menos elige al azar D3 jugadores que estén en el campo. En el caso de un empate, ambos entrenadores eligen al azar esos D3 jugadores. Los jugadores elegidos son colocados boca arriba y resultan Aturdidos. |
| 4 | PONI CALLEJERO: El mozo de cuadra de una taberna se olvidó de cerrar la puerta. De repente, un poni galopante cruza la calle desordenando el juego. Cada jugador en primera línea debe hacer una tirada de Esquiva hacia la casilla directamente detrás de él. Si otro jugador está ocupando esa casilla, es empujado hacia atrás, aunque no derribado. Si se falla la tirada de Esquivar el jugador es Derribado. Haz un Chequeo de armadura añadiendo +2 a la tirada: +1 por los adoquines y +1 por las pezuñas del poni. Los jugadores con FUE 5 o superior no tienen que tirar para esquivar ya que el poni, sabiamente, les rodea. |
| 5 | PATADA ALTA: Cualquier jugador sin marcar del equipo receptor puede colocarse en la casilla donde caerá el balón, al margen del Movimiento de ese jugador. |
| 6 | LOS HINCHAS ANIMAN: Cada equipo lanza 1D6 y añade su Fan Factor. El equipo con el resultado más alto gana una Segunda Oportunidad de Equipo para esta entrada. En caso de empate, ningún equipo gana esa Segunda Oportunidad |
| 7 | TÁCTICA BRILLANTE: Cada equipo lanza 1D6 y añade su Fan Factor. El equipo con el resultado más alto gana una Segunda Oportunidad de Equipo para esta entrada. En caso de empate, ningún equipo gana esa Segunda Oportunidad |
| 8 | CLIMA CAMBIANTE: Haga una nueva tirada en la Tabla de Clima y aplica ese resultado. Aplica la nueva tirada de Clima. Si la nueva tirada fue un resultado «Normal», entonces una suave ráfaga de viento hace que la bola se disperse tres veces antes de aterrizar y rebotar. |
| 9 | VENDEDOR DE POCIONES: Un vendedor ambulante está repartiendo muestras gratis. Cada equipo gana 1 Poción Mágica. Esta Poción Mágica se puede usar sobre cualquier jugador Inconsciente o Herido de la entrada actual o sobre cualquier jugador en el campo |
| 10 | ¡PENETRACIÓN! La defensa comienza la entrada una fracción de segundo antes de que el ataque del rival esté listo, pillando al equipo receptor desprevenido. D3+1 Los jugadores abiertos del equipo que patea pueden activarse inmediatamente para realizar una acción de movimiento. Uno puede realizar una acción de Penetración y otro puede realizar una acción de Lanzar compañero. Si un jugador cae o es derribado, no pueden activarse más jugadores y la Penetración finaliza. |
| 11 | LANZAMIENTO DE BOMBA: Cada entrenador tira un D6 y añade su Fan Factor; el equipo con la puntuación más baja es objetivo de una bomba. En caso de empate, la bomba es un fiasco y no tiene efecto. Decide al azar qué jugador del campo es el objetivo y procede como si ese jugador hubiera sido alcanzado por una bomba certera lanzada por un jugador con la habilidad Bombardero. La bomba puede ser atrapada y lanzada de nuevo de la manera habitual. Los derribos y las tiradas de daño (para cualquiera de los dos equipos) se resuelven antes de que finalice el evento de Patada Inicial. |
| 12 | ¡GUARDIAS! ¡GUARDIAS! Alguien ha llamado a la guardia de la ciudad para ¡desalentar el juego! El jugador con menor Movimiento de cada equipo (empates al azar) es el objetivo de un bloqueo de Fuerza 3 sin modificar de un jugador sin ninguna habilidad. Ejemplos: Un jugador Fuerza 2 tiraría 2 dados y su oponente elegiría el resultado; un jugador de Fuerza 3 tiraría 1 dado de placaje y se quedaría con ese resultado. Un jugador Fuerza 4+ tiraría 2 dados de bloqueo y elegiría su resultado favorito. Si el jugador es derribado por esa tirada, será arrestado y se pierde el resto del partido. Cualquier empujón mueve al jugador directamente hacia su propia zona de anotación (hacia atrás, resolviendo cualquier empujones en cadena). |



★ 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 Melifax 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.