

# AMAZONAS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	50k	6	3	3	7	Esquivar	G	AFP
0-2	Lanzadora	70k	6	3	3	7	Esquivar, Pasar	GP	AF
0-2	Receptora	70k	6	3	3	7	Esquivar, Atrapar	GA	FP
0-4	Blitzer	90k	6	3	3	7	Placar, Esquivar	GF	AP

## CUADRO TECNICO

0-8	50k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	50k	Kari Koldsteel

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bertha Bigfist	290K	6	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Abrirse Paso, Esquivar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Helmut Wulf	110k	6	3	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme
Karla Von Kill	220k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Roxanna Darknail	250k	8	3	5	7	Solitario, Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Juggernaut, Saltar
Willow Rosebark	150k	5	4	3	8	Solitario, Agallas, Echarse a un Lado, Cabeza Dura
Zara the Slayer	270k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas





# CAOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Hombre Bestia	60k	6	3	3	8	Cuernos	GFM	AP
0-4	Guerrero del Caos	100K	5	4	3	9		GFM	AP
0-1	Minotauro	150K	5	5	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Animal Salvaje	FM	GAP

CUADRO TECNICO									
0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico	
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras				
INCENTIVOS									
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero	
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler	
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	150k	Hechicero del Caos	
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	150k	Horticultor de Nurgle	
						0-1	80k	Horatio X Schotteheim	
						0-1	80k	Papa Skullbones	

JUGADORES ESTRELLA									
NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES			
Bielrot Vomitflesh	180k	4	5	2	9	Solitario, Juego Sucio, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa			
Brick Far'th	290k	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Nervios de Acero, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Grotty		6	2	4	7	Solitario, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo			
Globber Grimlich	230k	5	4	2	9	Solitario, Boca Monstruosa, Mano Grande, Piernas muy Largas, Presencia Perturbadora, Saltar, Tentáculos, Regeneración			
Grashnak Blackhoof	310k	6	6	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura			
Guffle Pussmaw	210k	5	3	4	9	Solitario, Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Putrefacción de Nurgle			
Lewdgrip Whiparm	160k	6	3	3	9	Solitario, Pasar, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Tentáculos, Esquivar			
Lord Borak the Despoiler	300k	5	5	3	9	Solitario, Placar, Juego Sucio, Golpe Mortífero			
Max Sleepenripper	130k	5	4	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta			
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Scyla Anfingrimm	250k	5	5	1	9	Solitario, Animal Salvaje, Cabeza Dura, Cola Prensil, Furia, Garras			
Withergasp Doubledrool	170k	6	3	3	8	Solitario, Cola Prensil, Dos Cabezas, Forcejeo, Placaje Defensivo, Tentáculos			

# ELFOS PRO

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	60k	6	3	4	7		GA	FP
0-2	Lanzador	70K	6	3	4	7	Pasar	GAP	F
0-4	Receptor	100K	8	3	4	7	Atrapar, Nervios de Acero	GA	FP
0-2	Blitzer	110K	7	3	4	8	Placar, Echarse a un Lado	GA	FP

CUADRO TECNICO									
0-8	50k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico	
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras				
INCENTIVOS									
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero	
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler	
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	80k	Horatio X Schotteheim	
						0-1	50k	Galandril Silverwater	

JUGADORES ESTRELLA									
NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES			
Asperon Thorn	160k	6	3	4	8	Solitario, Anticiparse, Manos Seguras, Pasar, Pase Seguro, Pase a lo Loco			
Dolfar Longstride	150k	7	3	4	7	Solitario, Recepción Heroica, Pase a lo Loco, Patada, Anticipación, Bloquear Pase			
Eldril Sidewinder	200k	8	3	4	7	Solitario, Atrapar, Esquivar, Mirada Hipnótica, Nervios de Acero, Bloquear Pase			
Elijah Doom	190k	6	3	4	9	Solitario, Zafarse, Defensa, Forcejeo, Mantenerse Firme			
Hubris Rakarth	260k	7	4	4	8	Solitario, Placar, Juego Sucio, En Pie de un Salto, Golpe Mortífero, Robar Balón			
Jordell Freshbreeze	260k	8	3	5	7	Solitario, Placar, Recepción Heroica, Esquivar, Saltar, Echarse a un Lado			
Kiroth Fellheart	170k	7	3	4	8	Solitario, Apariencia Asquerosa, Presencia Perturbadora, Bloquear Pase, Placaje Defensivo, Tentáculos			
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Prince Moranion	230k	7	4	4	8	Solitario, Placar, Agallas, Placaje Defensivo, Forcejeo			
Lucien Swift	390k	7	3	4	8	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Placaje Defensivo			
Valen Swift		7	3	5	7	Solitario, Pasar, Pase Seguro, Precisión, Nervios de Acero, Manos Seguras			

# ELFOS OSCUROS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	70k	6	3	4	8		GA	FP
0-2	Corredor	80K	7	3	4	7	Pase Precipitado	GAP	F
0-2	Asesino	90K	6	3	4	7	Puñal, Perseguir	GA	FP
0-4	Blitzer	100K	7	3	4	8	Placar	GA	FP
0-2	Elfa Bruja	110k	7	3	4	7	Furia, Esquivar, En Pie de un Salto	GA	FP

CUADRO TECNICO									
0-8	50k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico	
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras				
INCENTIVOS									
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero	
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler	
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	150k	Hechicera Deportiva Druchii	
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	80k	Horatio X Schotteheim	

JUGADORES ESTRELLA									
NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES			
Asperon Thorn	160k	6	3	4	8	Solitario, Anticiparse, Manos Seguras, Pasar, Pase Seguro, Pase a lo Loco			
Eldril Sidewinder	200k	8	3	4	7	Solitario, Atrapar, Esquivar, Mirada Hipnótica, Nervios de Acero, Bloquear Pase			
Elijah Doom	190k	6	3	4	9	Solitario, Zafarse, Defensa, Forcejeo, Mantenerse Firme			
Horkon Hearripper	210k	7	3	4	7	Solitario, Esquivar, Saltar, Placaje Múltiple, Perseguir, Puñal			
Hubris Rakarth	260k	7	4	4	8	Solitario, Placar, Juego Sucio, En Pie de un Salto, Golpe Mortífero, Robar Balón			
Ithaca Benoin	220k	7	3	3	7	Solitario, Precisión, Pasar, Pase Precipitado, Nervios de Acero, Manos Seguras, Regeneración			
Kiroth Fellheart	170k	7	3	4	8	Solitario, Apariencia Asquerosa, Presencia Perturbadora, Bloquear Pase, Placaje Defensivo, Tentáculos			
Modrix Hex	230k	7	3	4	7	Solitario, Placar, Esquivar, Zafarse, Agallas, Furia, Golpe Mortífero			
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Roxanna Darknail	250k	8	3	5	7	Solitario, Esquivar, Furia, En Pie de un Salto, Juggernaut, Saltar			
<b>Golden Era</b> Jeremiah Kool	390k	8	3	5	8	Solitario, Placar, Esquivar, Recepción Heroica, Pasar, Pase Precipitado, Nervios de Acero, Anticiparse, Echarse a un Lado			

# ELFOS SILVANOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	70k	7	3	4	7		GA	FP
0-2	Lanzador	90K	7	3	4	7	Pasar	GAP	F
0-4	Receptor	90K	8	2	4	7	Esquivar, Atrapar, Carrera	GA	FP
0-2	Bailarín Guerrero	120K	8	3	4	7	Placar, Esquivar, Saltar	GA	FP
0-1	Hombre Árbol	120k	2	6	1	10	Solitario, Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Enraizarse, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	50k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	50k	Galandril Silverwater

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Dolfar Longstride	150k	7	3	4	7	Solitario, Recepción Heroica, Pase a lo Loco, Patada, Anticipación, Bloquear Pase
Eldril Sidewinder	200k	8	3	4	7	Solitario, Atrapar, Esquivar, Mirada Hipnótica, Nervios de Acero, Bloquear Pase
Jordell Freshbreeze	260k	8	3	5	7	Solitario, Placar, Recepción Heroica, Esquivar, Saltar, Echarse a un Lado
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Lucien Swift	390k	7	3	4	8	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Placaje Defensivo
Valen Swift		7	3	5	7	Solitario, Pasar, Pase Seguro, Precisión, Nervios de Acero, Manos Seguras
Willow Rosebark	150k	5	4	3	8	Solitario, Agallas, Echarse a un Lado, Cabeza Dura
Zara the Slayer	270k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas

# ENANOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Defensa Enano	70k	4	3	2	9	Placar, Placaje Defensivo, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Corredor	80K	6	3	3	8	Manos Seguras, Cabeza Dura	GP	AF
0-2	Matatrolls	90K	5	3	2	9	Placar, Agallas, Furia, Cabeza Dura	GF	AP
0-2	Blitzer	80K	5	3	3	9	Placar, Cabeza Dura	GF	AP
0-1	Apisonadora	160k	4	7	1	10	Solitario, Abrirse Paso, Juego Sucio, Juggernaut, Golpe Mortífero, Sin Manos, Arma Secreta, Mantenerse Firme	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	50k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	50k	Kari Koldsteel

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Barik Farblast	60k	6	3	3	8	Solitario, Pase a lo Loco, Pasar, Arma Secreta, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Cabeza Dura
Boomer Eziasson	60k	4	3	2	9	Solitario, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Cabeza Dura, Placar
Flint Churnblade	130k	5	3	2	8	Solitario, Placar, Motosierra, Arma Secreta, Cabeza Dura
Grim Ironjaw	220k	5	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Furia, Placaje Múltiple, Cabeza Dura
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Zara the Slayer	270k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas





# GOBLINS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Goblin	40k	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	A	GFP
0-1	Bombardero	40k	6	2	3	7	Bombardero, Esquivar, Arma Secreta, Escurridizo	A	GFP
0-1	Chiflado	40k	6	2	3	7	Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo	A	GFP
0-1	Goblin Volador	60k	6	2	3	7	Agilidad Felina, Escurridizo, Planear	A	GFP
0-1	Fanático	70k	3	7	3	7	Bola con Cadena, Sin Manos, Arma Secreta, Escurridizo	F	GAP
0-1	Pogo	70k	7	2	3	7	Esquivar, Saltar, Escurridizo, Piernas Muy Largas	A	GFP
0-1	Hooligan	70k	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo, Presencia Perturbadora, Favorito del Público	A	GFP
0-2	Troll	110K	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	50k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	50k	Fink Da Fixer

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bomber Dribblesnot	60k	6	2	3	7	Solitario, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Fungus the Loon	80k	4	7	3	7	Solitario, Bola con Cadena, Golpe Mortífero, Sin Manos, Arma Secreta, Escurridizo
Madcap Miggz	170k	6	4	3	8	Solitario, Garras, Furia, Saltar, Piernas Muy Largas, Sin Manos, Abrirse Paso, Animal Salvaje
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Nobbla Blackwart	130k	6	2	3	7	Solitario, Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo
Ripper	270k	4	6	1	9	Solitario, Apartar, Golpe Mortífero, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo
Scrappa Sorehead	150k	7	2	3	7	Solitario, Juego Sucio, Esquivar, Saltar, Piernas Muy Largas, Agilidad Felina, Escurridizo, Carrera, Pies Firmes

# HALFLINGS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Halfling	30k	5	2	3	6	Esquivar, Agilidad Felina, Escurrizado	A	GFP
0-2	Hombre Árbol	120k	2	6	1	10	Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Enraizarse, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo, Árbol Va!	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	100k	Cheff Halfling			

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bertha Bigfist	290K	6	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Abrirse Paso, Esquivar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Deeprout Strongbranch	300k	2	7	1	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Mantenerse Firme, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Karla Von Kill	220k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Puggy Baconbreath	140k	5	3	3	6	Solitario, Placar, Esquivar, Nervios de Acero, Agilidad Felina, Escurrizado
Willow Rosebark	150k	5	4	3	8	Solitario, Agallas, Echarse a un Lado, Cabeza Dura
Zara the Slayer	270k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas





# INFRAMUNDO

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Goblin	40k	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	AM	GFP
0-2	Skaven	50k	7	3	3	7	Animosidad	GM	AFP
0-2	Lanzador Skaven	70k	7	3	3	7	Animosidad, Pasar, Manos Seguras	GPM	AF
0-2	Blitzer Skaven	90k	7	3	3	8	Animosidad, Placar	GFM	AP
0-1	Troll de Piedra Bruja	110k	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Lanzar Compañero de Equipo, Regeneración	FM	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	80k	Krot Shochwhisker
						0-1	50k	Fink Da Fixer

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bomber Dribblesnot	60k	6	2	3	7	Solitario, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Fezglitch	100k	4	7	3	7	Solitario, Bola con Cadena, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Sin Manos, Arma Secreta
Glart Smashrip	190k	5	4	2	8	Solitario, Placar, Garras, Apartar, Juggernaut, Mantenerse Firme
Glart Smashrip Jr.	210k	7	4	3	8	Solitario, Placar, Garras, Juggernaut
Globber Grimlich	230k	5	4	2	9	Solitario, Boca Monstruosa, Mano Grande, Piernas muy Largas, Presencia Perturbadora, Saltar, Tentáculos, Regeneración
Kreek Rustgouger	130k	5	7	2	9	Solitario, Bola con Cadena, Sin Manos, Arma Secreta, Cola Prensil, Golpe Morífero
Madcap Miggz	170k	6	4	3	8	Solitario, Garras, Furia, Saltar, Piernas Muy Largas, Sin Manos, Abrirse Paso, Animal Salvaje
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Nobbla Blackwart	130k	6	2	3	7	Solitario, Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo
Skitter Stab-Stab	160k	9	2	4	7	Solitario, Esquivar, Cola Prensil, Perseguir, Puñal



# DEMONIOS DE KHORNE

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Luchador de Pozo	60k	6	3	3	8	Furia	GP	AF
0-4	Desangrador	80K	6	3	3	7	Cuernos, Juggernaut, Regeneración	GAF	P
0-2	Heraldo de Khorne	90k	6	3	3	8	Furia, Cuernos, Juggernaut	GF	AP
0-1	Devorador de Almas	180K	6	5	1	9	Solitario, Furia, Cuernos, Garras, Animal Salvaje, Juggernaut, Regeneración	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling			

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Grashnak Blackhoof	310k	6	6	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura
Lord Borak the Despoiler	300k	5	5	3	9	Solitario, Placar, Juego Sucio, Golpe Mortífero
Max Sleepenripper	130k	5	4	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Scyla Anfingrimm	250k	5	5	1	9	Solitario, Animal Salvaje, Cabeza Dura, Cola Prensil, Furia, Garras
Withergrasp Doubledrool	170k	6	3	3	8	Solitario, Cola Prensil, Dos Cabezas, Forcejeo, Placaje Defensivo, Tentáculos



# NIGROMANTES

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Zombie	40k	4	3	2	8	Regeneración	G	AFP
0-2	Necrófago	70k	7	3	3	7	Esquivar	GA	AP
0-2	Tumulario	90k	6	3	3	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Golem de Carne	110k	4	4	2	9	Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración	GF	AP
0-2	Hombre Lobo	120k	8	3	3	8	Furia, Garras, Regeneración	GA	FP

CUADRO TECNICO									
0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador				
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras				
INCENTIVOS									
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero	
0-1	100k	Igor	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler	
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim	
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	150K	Necroteurgo Deportivo	

JUGADORES ESTRELLA									
NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES			
Conde Luthor Von Drakenborg	390k	6	5	4	9	Solitario, Placar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Regeneración			
Hack Enslash	120k	6	3	2	7	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Echarse a un Lado, Regeneración			
J Earlice	180k	8	3	3	7	Solitario, Atrapar, Recepción Heroica, Esquivar, Carrera			
Ramtut III	360k	5	6	1	9	Solitario, Abrirse Paso, Golpe Mortífero, Forcejeo, Regeneración			
Setekh	220k	6	4	2	8	Solitario, Placar, Abrirse Paso, Juggernaut, Robar Balón, Regeneración			
Wilhelm Chaney	240k	8	4	3	8	Solitario, Furia, Garras, Forcejeo, Atrapar, Regeneración			
Frank N Stein	270k	4	5	1	9	Solitario, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Regeneración			
G'Ral Blodschüker	160k	7	3	3	7	Solitario, Esquivar, Atrapar, Forcejeo, Pies Firmes			
Ivan 'The Animal' Deathshroud	230k	6	4	2	8	Solitario, Placar, Placaje Defensivo, Juggernaut, Robar Balón, Presencia Perturbadora, Regeneración			
'Rotten' Rick Bupkeis	110k	4	3	2	8	Solitario, Juego Sucio, Rastrero, Regeneración			
Throttnot 'The Impaler'	100k	6	2	3	7	Solitario, Esquivar, Escurridizo, Saltar, Puñal, Arma Secreta, Juego Sucio, Regeneración			
Gretchen Wächter 'The Blood Bowl Widow'	280k	7	3	4	8	Solitario, Sin Manos, Esquivar, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Perseguir, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración			

# NO MUERTOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Esqueleto	40k	5	3	2	7	Cabeza Dura, Regeneración	G	AFP
0-16	Zombie	40k	4	3	2	8	Regeneración	G	AFP
0-4	Necrófago	70k	7	3	3	7	Esquivar	GA	AP
0-2	Tumulario	90k	6	3	3	8	Placar, Regeneración	GF	AP
0-2	Momia	120k	3	5	1	9	Golpe Mortífero, Regeneración	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador			
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-1	100k	Igor	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	150K	Necroteurgo Deportivo

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Conde Luthor Von Drakenborg	390k	6	5	4	9	Solitario, Placar, Mirada Hipnótica, Echarse a un Lado, Regeneración
Hack Enslash	120k	6	3	2	7	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Echarse a un Lado, Regeneración
J Earlice	180k	8	3	3	7	Solitario, Atrapar, Recepción Heroica, Esquivar, Carrera
Ramtut III	360k	5	6	1	9	Solitario, Abrirse Paso, Golpe Mortífero, Forcejeo, Regeneración
Setekh	220k	6	4	2	8	Solitario, Placar, Abrirse Paso, Juggernaut, Robar Balón, Regeneración
Sinnedbad	80k	6	3	2	7	Solitario, Placar, En Pie de un Salto, Bloquear Pase, Echarse a un Lado, Arma Secreta, Puñal, Regeneración
Frank N Stein	270k	4	5	1	9	Solitario, Mantenerse Firme, Golpe Mortífero, Abrirse Paso, Cabeza Dura, Regeneración
G'Ral Blodschüker	160k	7	3	3	7	Solitario, Esquivar, Atrapar, Forcejeo, Pies Firmes
Bryce 'The Slice' Cambuel	130k	5	3	2	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme, Cabeza Dura, Regeneración
Ivan 'The Animal' Deathshroud	230k	6	4	2	8	Solitario, Placar, Placaje Defensivo, Juggernaut, Robar Balón, Presencia Perturbadora, Regeneración
Skrull Halfheight	190k	6	3	3	8	Solitario, Precisión, Pasar, Nervios de Acero, Manos Seguras, Cabeza Dura, Regeneración
'Rotten' Rick Bupkeis	110k	4	3	2	8	Solitario, Juego Sucio, Rastrero, Regeneración
Throttnot 'The Impaler'	100k	6	2	3	7	Solitario, Esquivar, Escurridizo, Saltar, Puñal, Arma Secreta, Juego Sucio, Regeneración
Gretchen Wächter 'The Blood Bowl Widow'	280k	7	3	4	8	Solitario, Sin Manos, Esquivar, En Pie de un Salto, Echarse a un Lado, Perseguir, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Regeneración

# NORDICOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	50k	6	3	3	7	Placar	G	AFP
0-2	Lanzador	70k	6	3	3	7	Placar, Pasar	GP	AF
0-2	Corredor	90k	7	3	3	7	Placar, Agallas	GA	FP
0-2	Berserker	90k	6	3	3	7	Placar, Furia, En Pie de un Salto	GF	AP
0-2	Ulfwerener	110k	6	4	2	8	Furia	GF	AP
0-1	Yeti	140k	5	5	1	8	Solitario, Garras, Furia, Animal Salvaje, Presencia Perturbadora	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	50k	Kari Koldsteel

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Boomer Eziasson	60k	4	3	2	9	Solitario, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Cabeza Dura, Placar
Helmut Wulf	110k	6	3	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme
Icepelt Hammerblow	330k	5	6	1	8	Solitario, Garras, Furia, Cabeza Dura, Presencia Perturbadora, , Regeneración
Karla Von Kill	220k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Scyla Anfingrimm	250k	5	5	1	9	Solitario, Animal Salvaje, Cabeza Dura, Cola Prensil, Furia, Garras
Wilhelm Chaney	240k	8	4	3	8	Solitario, Furia, Garras, Forcejeo, Atrapar, Regeneración
Zara the Slayer	270k	6	4	3	8	Solitario, Placar, Agallas, Esquivar, En Pie de un Salto, Puñal, Estacas

# NURGLE

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Putrefacto	40k	5	3	3	8	Degenerar, Putrefacción de Nurgle	GM	AFP
0-4	Pestigor	80k	6	3	3	8	Cuernos, Putrefacción de Nurgle, Regeneración	GFM	AP
0-4	Guerrero de Nurgle	110K	4	4	2	9	Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Putrefacción de Nurgle, Regeneración	GFM	AP
0-1	Bestia de Nurgle	140K	4	5	1	9	Solitario, Realmente Estúpido, Golpe Mortífero, Tentáculos, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Putrefacción de Nurgle, Regeneración	F	GAPM

CUADRO TECNICO									
0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador				
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras				
INCENTIVOS									
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero	
0-1	100k	Igor	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler	
0-1	100K	Médico de la Peste	0-3	100k	Sobornos	0-1	150k	Hechicero del Caos	
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	150k	Horticultor de Nurgle	
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	40K	Nurgletes Saltarines	0-1	80k	Horatio X Schotteheim	
						0-1	80k	Papa Skullbones	

JUGADORES ESTRELLA									
NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES			
Bielrot Vomitflesh	180k	4	5	2	9	Solitario, Juego Sucio, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa			
Brick Far'th	290k	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Nervios de Acero, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Grotty		6	2	4	7	Solitario, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo			
Bulla Shardhorn	230k	6	3	3	8	Solitario, Placar, Puñal, Cuernos, Dos Cabezas, Brazos Adicionales, Apariencia Asquerosa, Putrefacción de Nurgle, Regeneración			
Grashnak Blackhoof	310k	6	6	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura			
Guffle Pussmaw	210k	5	3	4	9	Solitario, Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Putrefacción de Nurgle			
Lewdgrip Whiparm	160k	6	3	3	9	Solitario, Pasar, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Tentáculos, Esquivar			
Lord Borak the Despoiler	300k	5	5	3	9	Solitario, Placar, Juego Sucio, Golpe Mortífero			
Max Sleepenripper	130k	5	4	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta			
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo			
Tolly Glocklinger	110k	3	7	2	9	Solitario, Bola con Cadena, Arma Secreta, Sin Manos, Mantenerse Firme, Apariencia Asquerosa, Presencia Perturbadora, Putrefacción de Nurgle			
Withergrasp Doubledrool	170k	6	3	3	8	Solitario, Cola Prensil, Dos Cabezas, Forcejeo, Placaje Defensivo, Tentáculos			

# ORCOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	50k	5	3	3	9		G	AFP
0-4	Goblin	40k	6	2	3	7	Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	A	GFP
0-2	Lanzador	70k	5	3	3	8	Manos Seguras, Pasar	GP	AF
0-4	Orco Negro	80k	4	4	2	9		GF	AP
0-4	Blitzer	80k	6	3	3	9	Placar	GF	AP
0-1	Troll	110k	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Lanzar Compañero de Equipo, Regeneración	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfing	0-1	50k	Fink Da Fixer

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bomber Dribblesnot	60k	6	2	3	7	Solitario, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Ripper	270k	4	6	1	9	Solitario, Apartar, Golpe Mortífero, Regeneración, Lanzar Compañero de Equipo
Scrappa Sorehead	150k	7	2	3	7	Solitario, Juego Sucio, Esquivar, Saltar, Piernas Muy Largas, Agilidad Felina, Escurridizo, Carrera, Pies Firmes
Ugroth Bolgrot	100k	5	3	3	9	Solitario, Motosierra, Arma Secreta
Varag Ghoul-Chewer	290k	6	4	3	9	Solitario, Placar, En Pie de un Salto, Golpe Mortífero, Cabeza Dura

# OGROS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Snotling	20k	5	1	3	5	Esquivar, Escurridizo, Agilidad Felina, Canijo, Echarse a un Lado	A	GFP
0-6	Ogro	140k	5	5	2	9	Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAP

## CUADRO TECNICO

0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	50k	Fink Da Fixer

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bertha Bigfist	290K	6	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Abrirse Paso, Esquivar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Bomber Dribblesnot	60k	6	2	3	7	Solitario, Precisión, Bombardero, Arma Secreta, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Brick Far'th	290k	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Nervios de Acero, Brazo Fuerte, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Grotty		6	2	4	7	Solitario, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Nobbla Blackwart	130k	6	2	3	7	Solitario, Placar, Esquivar, Motosierra, Arma Secreta, Escurridizo
Scrappa Sorehead	150k	7	2	3	7	Solitario, Juego Sucio, Esquivar, Saltar, Piernas Muy Largas, Agilidad Felina, Escurridizo, Carrera, Pies Firmes

# PACTO DEL CAOS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Bárbaro del Caos	50k	6	3	3	8		GFPM	A
0-1	Goblin Renegado	40k	6	2	3	7	Animosidad, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo	AM	GFP
0-1	Skaven Renegado	50k	7	3	3	7	Animosidad	GM	AFP
0-1	Orco Renegado	50k	5	3	3	9	Animosidad	GM	AFP
0-1	Elfo Renegado	70k	6	3	4	8	Animosidad	GAM	FP
0-1	Troll del Caos	110k	4	5	1	9	Solitario, Siempre Hambriento, Golpe Mortífero, Realmente Estúpido, Lanzar Compañero de Equipo, Regeneración	F	GAPM
0-1	Ogro del Caos	140K	5	5	2	9	Solitario, Cabeza Hueca, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo	F	GAPM
0-1	Minotauro del Caos	150K	5	5	2	8	Solitario, Furia, Cuernos, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Animal Salvaje	F	GAPM

## CUADRO TECNICO

0-8	70k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			
INCENTIVOS								
0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-1	100K	Doctor de Plaga	0-3	100k	Sobornos	0-1	150k	Hechicero del Caos
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	150k	Horticultor de Nurgle
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	80k	Papa Skullbones	0-1	80k	Horatio X Schotteheim

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Bomber Dribblesnot	60k	6	2	3	7	Solitario, Precisión, Bombardeo, Arma Secreta, Esquivar, Agilidad Felina, Escurridizo
Crazy Igor	120k	6	3	3	8	Solitario, Agallas, Cabeza Dura, Regeneración
Globber Grimlich	230k	5	4	2	9	Solitario, Boca Monstruosa, Mano Grande, Piernas muy Largas, Presencia Perturbadora, Saltar, Tentáculos, Regeneración
Guffle Pussmaw	210k	5	3	4	9	Solitario, Apariencia Asquerosa, Boca Monstruosa, Putrefacción de Nurgle
Helmut Wulf	110k	6	3	3	8	Solitario, Motosierra, Arma Secreta, Mantenerse Firme
Lewdgrip Whiparm	160k	6	3	3	9	Solitario, Pasar, Brazo Fuerte, Manos Seguras, Tentáculos, Esquivar
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Ugroth Bolgrot	100k	5	3	3	9	Solitario, Motosierra, Arma Secreta
Withergrasp Doubledrool	170k	6	3	3	8	Solitario, Cola Prensil, Dos Cabezas, Forcejeo, Placaje Defensivo, Tentáculos
Zzharg Madeye	90k	4	4	3	9	Solitario, Pase a lo Loco, Pasar, Arma Secreta, Brazo fuerte, Manos Seguras, Cabeza Dura, Placaje Defensivo

# SKAVENS

CANT	POSICION	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES	SIMPLE	DOBLE
0-16	Línea	50k	7	3	3	7		G	AFPM
0-2	Lanzador	70k	7	3	3	7	Pasar, Manos Seguras	GP	AFM
0-4	Corredor de Alcantarillas	80k	9	2	4	7	Esquivar, Dagas Emponzoñadas	GA	FPM
0-2	Blitzer	90k	7	3	3	8	Placar	GF	APM
0-1	Rata Ogro	150k	6	5	2	8	Solitario, Animal Salvaje, Furia, Golpe Mortífero, Cola Prensil	F	GAPM

## CUADRO TECNICO

0-8	60k	Re-Roll de Equipo	0-8	10k	Ayudantes de Entrenador	0-1	50k	Médico
0-8	10k	Factor de Hinchas	0-8	10k	Animadoras			

## INCENTIVOS

0-2	50k	Chicas Bloodweiser	0-8	20k	Entrenadores Especialistas	0-1	150k	Hechicero
0-2	100k	Médico Ambulante	0-8	20k	Animadoras Temporales	0-1	150k	Mago Deportivo de Alquiler
0-4	100K	Entrenamiento Adicional	0-3	100k	Sobornos	0-1	80k	Horatio X Schotteheim
0-1	30k	Cambiaclimas	0-1	300k	Cheff Halfling	0-1	80k	Krot Shochwhisker

## JUGADORES ESTRELLA

NOMBRE	COSTE	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
Fezglitch	100k	4	7	3	7	Solitario, Bola con Cadena, Presencia Perturbadora, Apariencia Asquerosa, Sin Manos, Arma Secreta
Glat Smashrip	190k	5	4	2	8	Solitario, Placar, Garras, Apartar, Juggernaut, Mantenerse Firme
Glat Smashrip Jr.	210k	7	4	3	8	Solitario, Placar, Garras, Juggernaut
Hakflem Skuttlespike	200k	9	3	4	7	Solitario, Esquivar, Brazos Adicionales, Dos Cabezas, Cola Prensil
Headsplitter	340k	6	6	3	8	Solitario, Furia, Golpe Mortífero, Cola Prensil
Kreek Rustgouger	130k	5	7	2	9	Solitario, Bola con Cadena, Sin Manos, Arma Secreta, Cola Prensil, Golpe Mortífero
Morg 'n' Thorg	430k	6	6	3	10	Solitario, Placar, Golpe Mortífero, Cabeza Dura, Lanzar Compañero de Equipo
Skitter Stab-Stab	160k	9	2	4	7	Solitario, Esquivar, Cola Prensil, Perseguir, Puñal







# INCENTIVOS

## **0-2 CHICAS BLOODWEISER (50k)**

### **Disponible para Cualquier Equipo**

El equipo compra un barril de la cerveza mágica Bloodweiser extra especial por 50.000 monedas de oro y viene con una adorable chica que se la sirve a tus jugadores al inicio de cada entrada. La combinación de la cerveza y la joven sirviéndola provoca que por cada compra de este incentivo, los jugadores de tu equipo obtengan, durante este partido, un modificador de +1 a sus tiradas para recuperarse desde Inconscientes.

## **0-8 ENTRENAMIENTO ADICIONAL (100k)**

### **Disponible para Cualquier Equipo**

Cada sesión de entrenamiento adicional cuesta 100.000 monedas de oro y permite al equipo tener una segunda oportunidad de equipo adicional que sólo se puede usar este encuentro.

## **0-2 MEDICOS AMBULANTES (100k)**

### **Disponible para Cualquier Equipo excepto, Nigromantes, No Muertos, Nurgle y Khemri**

Cualquier equipo puede alquilar uno o dos Médicos Ambulantes para ayudar al equipo durante el encuentro por 100.000 monedas de oro, siempre que el equipo pudiera normalmente contratar un Médico en plantilla. Habitualmente estos Médicos son poderosos sacerdotes de alguna deidad local. Si bien nunca se permitirían formar parte permanente de un impio equipo de Blood Bowl, se sabe que pueden prestar sus servicios durante un encuentro a cambio de una generosa donación a su iglesia. Las reglas para los Médicos Ambulantes son idénticas a las reglas de los Médicos contratados que aparecen en la página 12. Solo se puede usar un Médico para repetir cada tirada de Lesión.

## **0-1 IGOR (100k)**

### **Disponible para Equipos de Nigromantes, No Muertos, Nurgle, Khemri y Vampiros**

Cualquier equipo que no pueda comprar permanente un Médico puede contratar un Igor por 100.000 monedas de oro para atender al equipo. Un Igor es un maestro de la costura sobre carne putrefacta, conectar fémures con caderas, reponer vendajes funerarios y demás. Literalmente, puede hacer que los chicos vuelvan a arrastrarse al campo. Un Igor puede usarse una vez por partido para repetir una tirada de Regenerar fallada por un jugador.

## **0-3 SOBORNOS (100k) (50k Goblins)**

### **Disponible para Cualquier Equipo**

Los equipos de Goblins pueden comprar los sobornos por 50.000 monedas de oro; los demás equipos pueden comprar un soborno por 100.000 monedas de oro. Cada soborno permite al equipo intentar ignorar una expulsión provocada por un jugador que haya cometido una falta o evitar que un jugador armado con un arma secreta sea desterrado del encuentro. Tira un D6: Con un resultado de 2-6 el soborno funciona (evitando un cambio de turno si el jugador iba a ser expulsado por la falta), pero con un 1 el soborno se pierde y ¡la expulsión se lleva a cabo! Cada soborno puede usarse una vez por encuentro, pero puede emplearse más de un soborno por cada expulsión.

## **0-1 Gran Chef Halfling (300k) (100k Halflings)**

### **Disponible para Cualquier Equipo**

Los equipos Halfling pueden contratar a un Gran Chef Halfling por 100.000 monedas de oro; cualquier otro equipo puede contratarlo por 300.000 monedas. Tira 3D6 al inicio de cada parte para ver cuál es el efecto de su cocina sobre el equipo. Por cada dado con un resultado de 4 o más, el equipo está tan inspirado que gana una segunda oportunidad de equipo, además, el equipo adversario está tan distraído por el fantástico aroma de la comida que proviene del banquillo contrario que pierde una segunda oportunidad de equipo (pero sólo si tienen alguna que puedan perder).

## **0-8 ENTRENADORES ESPECIALISTAS (20K)**

### **Disponible para cualquier equipo**

Además de fichar Ayudantes de Entrenador como añadidos permanentes a un equipo, puede contratarse temporalmente a Ayudantes de entrenador adicionales como Incentivos durante la secuencia previa al partido, tanto en ligas como partidos de exhibición. Simplemente aumenta el número total de Ayudantes del Entrenador de que dispones durante este partido.

Al final del partido, cualquier Ayudante del entrenador contratado como Incentivo abandona el equipo.

## **0-8 ANIMADORAS TEMPORALES (20K)**

### **Disponible para cualquier equipo**

Además de fichar Animadoras como añadidos permanentes a un equipo, puede contratarse temporalmente a Animadoras adicionales como Incentivos durante la secuencia previa al partido, tanto en ligas como partidos de exhibición. Simplemente aumenta el número total de Animadoras de que dispones durante este partido.

Al final del partido, cualquier Animadoras contratado como Incentivo abandona el equipo.

## **0-1 CAMBIACLIMAS (30K)**

### **Disponible para cualquier equipo**

Cualquier equipo puede contratar a un Cambiaclimas como Incentivo durante la secuencia previa al partido, tanto en ligas como partidos de exhibición, así como en algunos Torneos en los que se permiten. Un Cambiaclimas no se considera un Mago por lo que se puede contratar un Cambiaclimas y un Mago.

Un Cambiaclimas puede usarse una vez por partido, al inicio de un turno de tu equipo (antes de que ningún jugador realice una Acción). Tira en la Tabla de Clima, y suma o resta 1 o 2 al resultado. Los efectos duraran hasta el inicio de tu siguiente turno, reemplazado a las condiciones del clima actuales. Tras eso, las condiciones del clima reemplazadas volverán a aplicarse.

Ten en cuenta que si la entrada termina antes del inicio de tu siguiente turno, un resultado de Clima cambiante en la tabla de Patada Inicial podría volver a cambiar las condiciones del clima. Si la entrada termina antes de que las condiciones del clima vuelvan a ser las que había antes de usar el Cambiaclimas, se aplicarán los efectos de las condiciones del clima actuales (por ejemplo, si se usa al Cambiaclimas para crear Calor Asfixiante cuando termina la entrada, se aplicarán esos efectos).

## **0-1 MEDICO DE LA PESTE (100K)**

### **Disponible para equipos de Pacto del Caos y Nurgle**

Una vez por partido, se puede usar a un Médico de la Peste para repetir una tirada de Regeneración fallida para un jugador de tu equipo. Como alternativa, una vez por partido se puede usar al Médico de la Peste cuando un jugador de tu equipo queda Inconsciente. Si estaba en el campo, se queda Aturdido allí donde estaba en lugar de ser retirado. Si el jugador ha quedado Inconsciente como resultado de ser empujado contra el público, colócalo directamente en la Zona de reservas en lugar de en la de Inconscientes.

## **0-1 NURGLETES SALTARINES (40K)**

### **Disponible para equipos de Nurgle**

Un equipo de Nurgle acompañado por un enjambre de Nurgletes Saltarines ganará automáticamente un modificador de +1 a su FAMA al inicio del partido. Ten en cuenta que este modificador no puede llevar a su equipo por encima de +2 de FAMA.

# CUERPO TECNICO FAMOSO (O INFAME)

El Cuerpo Técnico Famoso (o infame) es un tipo de Incentivo que se puede comprar durante la Secuencia anterior al partido de Liga, partidos de exhibición, así como en algunos Torneos en los que se permiten.  
Un equipo puede contratar de 0-2 Cuerpo Técnico Famoso (o infame) para el partido de los disponibles para su raza. Ningún equipo puede contratar más de un Mago por partido.

Tanto los Magos como el resto de Cuerpo Técnico Famoso (o infame) deben representarse mediante una miniatura adecuada (colocada en el lateral del tablero), tanto por razones estéticas como para servir de recordatorio que el equipo dispone de un Mago o Cuerpo Técnico Famoso (o infame) que está a la espera de ayudar.

Todos los Magos pueden usarse una vez por partido para lanzar un hechizo de su repertorio en la primera o en la segunda parte, pero no en ambas. A excepción de Horatio X. Schottenheim, que puede usarse una vez por cada parte. Una vez el Mago haya sido usado, se retira la miniatura.

## 0-1 HECHICERO (150k)

### Disponible para cualquier Equipo

**Relámpago.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige un jugador del equipo opuesto que esté de pie en cualquier punto del campo, y tira 1d6. Si el resultado es 2+, el jugador ha sido alcanzado por el Relámpago. Si el resultado es 1, el jugador logra agacharse a tiempo o esquivar el ataque. Un jugador alcanzado por el Relámpago es Derribado y sufre una tirada de Armadura (y quizá de Heridas) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero.

**Bola de Fuego.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige una casilla cualquiera del campo, y tira 1d6 por cada jugador (sea del equipo que sea) que esté de pie en dicha casilla o en una casilla adyacente. Con un 4+, el jugador ha sido alcanzado por la Bola de Fuego y es Derribado. Con un 3 o menos, en cambio, el jugador ha logrado esquivar la explosión. Haz una tirada de Armadura (y de Heridas, si procede) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero.

Si un jugador del equipo cuyo turno está en curso resulta Derribado por una Bola de fuego, su equipo no sufre un cambio de turno a menos que ese jugador fuese el portador del balón.

## 0-1 HECHICERO DEL CAOS (150k)

### Disponible para equipos de Caos, Pacto del Caos, Enanos del Caos y Nurgle

**Relámpago.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige un jugador del equipo opuesto que esté de pie en cualquier punto del campo, y tira 1d6. Si el resultado es 3+, el jugador ha sido alcanzado por el Relámpago. Si el resultado es 1 o 2, el jugador logra agacharse a tiempo o esquivar el ataque. Un jugador alcanzado por el Relámpago es Derribado y sufre una tirada de Armadura (y quizá de Heridas) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero.

**Mutación Descontrolada.-** Lánzalo al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción. Elige un jugador de tu equipo y tira 1d6. Con un 2+, hasta el final de esa entrada dicho jugador gana dos habilidades, a tu elección de la categoría Mutaciones.

En Cambio, con un resultado de 1 se transforma en una masa de carne que se retuerce y agita durante unos momentos debido a la energía desbocada del Caos que fluye a través de su cuerpo. El jugador gana la habilidad Presencia Perturbadora hasta el final del siguiente turno de tu oponente, pero el hechizo no tiene más efecto.

## 0-1 HORTICULTOR DE NURGLE (150k)

### Disponible para equipos de Caos, Pacto del Caos y Nurgle

**Crecimiento Vigoroso.-** Lánzalo al inicio de cualquier turno de tu oponente, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción. Durante el resto del turno, los jugadores oponentes sufren un -2 a las tiradas de hacer intentos de A Por Ellos, pues no para de salir flora inmundada del suelo.

Ten en cuenta que este modificador se aplica a la vez que las condiciones climáticas o cualquier otro factor que pueda alterar el resultado de A Por Ellos. Por ejemplo, en condiciones de clima normal y estando afectado por el Crecimiento Vigoroso, un jugador gallará un intento de A Por Ellos con un 1, 2 o 3, mientras que en condiciones de Ventisca y afectado por el Crecimiento Vigoroso, fallará si saca 1, 2, 3 o 4.

**Fauna Extraña.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige una asilla vacía como objetivo en cualquier punto del terreno. Elige 1d3 jugadores enemigos que estén a dos casillas o menos de la casilla objetivo, y tira 1d6 por cada jugador a ver si es alcanzado. Con un resultado de 4+, el jugador es atacado inesperadamente por plantas carnívoras demoníacas de tamaño prodigioso que surgen de la tierra antes de pudrirse u desintegrarse rápidamente. El jugador es Derribado, como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero y Putrefacción de Nurgle.

## 0-1 HECHICERA DEPORTIVA DRUCHII (150k)

### Disponible para equipos de Elfos Pro y Elfos Oscuros

**Relámpago.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige un jugador del equipo opuesto que esté de pie en cualquier punto del campo, y tira 1d6. Si el resultado es 3+, el jugador ha sido alcanzado por el Relámpago. Si el resultado es 1 o 2, el jugador logra agacharse a tiempo o esquivar el ataque. Un jugador alcanzado por el Relámpago es Derribado y sufre una tirada de Armadura (y quizá de Heridas) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero.

**Un Millar de Cortes.-** Lánzalo al inicio de cualquier turno de tu oponente, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción. Elige un jugador del oponente y tira 1d6, con un 3+, su MO, Fu, y AG se reducen en 1 hasta el final de la entrada.

## 0-1 MAGO DEPORTIVO DE ALQUILER (150k)

### Disponible para cualquier Equipo

**Bola de Fuego.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige una casilla cualquiera del campo, y tira 1d6 por cada jugador (sea del equipo que sea) que esté de pie en dicha casilla o en una casilla adyacente. Con un 4+, el jugador ha sido alcanzado por la Bola de Fuego y es Derribado. Con un 3 o menos, en cambio, el jugador ha logrado esquivar la explosión. Haz una tirada de Armadura (y de Heridas, si procede) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero.

Si un jugador del equipo cuyo turno está en curso resulta Derribado por una Bola de fuego, su equipo no sufre un cambio de turno a menos que ese jugador fuese el portador del balón.

**¡Zap!.-** Lánzalo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige un jugador del equipo contrario y tira 1d6. Si el resultado es igual o superior a la Fuerza (FU) de ese jugador, se convierte en rana durante el resto de esa entrada, tras lo cual su entrenador le procurará asistencia mágica de emergencia para devolverle a su forma anterior. Un 1 natural en esta tirada siempre es un fallo y un 6 natural siempre es un éxito, sin importar la Fuerza del objetivo. Si el jugador transformado en rana era el portador del balón, éste se le cae y rebota una vez. Si la rana resulta herida, se considerará que sufre un resultado de 10-12 en la Tabla de Heridas y se perderá el resto del partido. Al final del mismo, el jugador recobrarás s forma normal sin efectos negativos- La rana tiene el siguiente perfil.

	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
RANA	5	1	4	4	Canijo, Escurridizo, Esquivar, Saltar, Piernas Muy Largas, Sin Manos

**0-1 NECROTEURGO DEPORTIVO (150k)****Disponible para equipos de No Muertos, Nigromantes, Khemri y Vampiros.**

**Incorpóreo.-** Lánzalo al inicio de cualquier turno de tu oponente, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, Con un 3+ dicho jugador se torna extrañamente incorpóreo, recibe la habilidad Sin Manos suelta el balón de inmediato si lo estaba sujetando, lo que hará que rebote una vez. Además, pierde todas sus zonas de defensa. Incorpóreo dura hasta el principio del siguiente turno de tu oponente.

**Danza macabra de Vanhables.-** Lánzalo al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, Tira 1d6, con un 3+ todos los jugadores Esqueletos y Zombies sobre el campo ganan +1MO, +1 AG y +1 AR hasta el inicio de tu siguiente turno.

**0-1 HORATIO X. SCHOTTENHEIM, Maestro Hechicero (80K)****Disponible para cualquier equipo**

**“¡Toma Esto! Ooops...”** Una vez por parte, Horatio puede lanzar una Bola de Fuego más o menos dirigida. Puedes lanzarlo o bien al inicio de cualquiera de tus turnos, antes de que ningún jugador lleve a cabo una Acción, o inmediatamente después de que termine tu turno, incluso si ha terminado debido a un cambio de turno. Elige una casilla cualquiera del campo, y desvíala 1d3 veces en la misma dirección. tira 1d6 por cada jugador (sea del equipo que sea) que esté de pie en dicha casilla o en una casilla adyacente. Con un 4+, el jugador ha sido alcanzado por la Bola de Fuego y es Derrribado. Con un 3 o menos, en cambio, el jugador ha logrado esquivar la explosión. Haz una tirada de Armadura (y de Heridas, si procede) como si hubiera sido golpeado por un jugador con a habilidad Golpe Mortífero. Si un jugador del equipo cuyo turno está en curso resulta Derrribado por una Bola de fuego, su equipo no sufre un cambio de turno a menos que ese jugador fuese el portador del balón.

**0-1 KARI COLDSTEEL, Animadora Nórdica (50K)****Disponible para equipos de Amazonas, Enanos, Humanos y Nórdicos**

**“Si quieres un trabajo bien hecho...”** Kari cuenta como tres Animadoras extra. Además, si tu equipo no puede alinear 11 jugadores al inicio de una entrada, Kari puede decidir enseñar al equipo ¡cómo hay que hacerlo! Su entrenador puede elegir sacarla del banquillo y que forme parte del equipo hasta el final de esa entrada en lugar de contar como 3 Animadoras. Cuando finalice la entrada, el árbitro mandará a las mazmorras y será retirada del juego, no pudiendo usarla más durante el resto del partido.

	MO	FU	AG	AR	HABILIDADES
KARI COLDSTEEL	6	2	3	7	Solitario, Placar, Agallas, Furia

**0-1 FINK DA FIXER, Asistente Personal Goblin (50K)****Disponible para equipos de Ogros, Orcos, Goblins e Inframundo**

**“Aquí tienes Jefe”** Fink cuenta como tres Ayudantes de Entrenador extra. Además, si el equipo de Fink usa un Soborno, puede repetir la tirada para ver si funciona. Adicionalmente, si el equipo de Fink protesta al Árbitro, tendrá éxito con un resultado de 5+ en lugar de solo con 6. Si la tirada de protesta al Árbitro falla, Fink será enviado a las mazmorras y será retirado del juego, no pudiendo usarlo más durante el resto del partido.

**0-1 PAPA SKULLBONES, Shamán del Caos (80K)****Disponible para equipos de Caos, Pacto del Caos y Nurgle**

**“Por el Poder de los Dioses”** Al inicio de cada entrada, inmediatamente antes de la Patada Inicial, Papa Skulbones puede intentar bendecir con el poder de los Dioses del Caos a un jugador de su equipo (No Jugadores Estrella). Elige un jugador en el campo, luego tira 1d8 y aplica la tabla. Si el jugador gana una habilidad, la mantiene hasta final de la entrada, si ya tuviera esa habilidad, no tiene efecto adicional. Un jugador no puede ser elegido para tirar la tabla si ya lo ha hecho previamente.

D8	RESULTADO
1	<b>Indigno.-</b> El jugador queda Inconsciente
2	<b>Ignorado.-</b> Elige un jugador aleatorio del mismo equipo (ignorando jugadores que no estén en el campo o que ya hayan tirado en esta tabla) y tira de nuevo en la tabla
3	<b>Proporciones Monstruosas.-</b> El jugador gana Mano Grande y Piernas muy Largas
4	<b>Tentáculos.-</b> El jugador gana Tentáculos y Cola Prensil
5	<b>Rostro Terrorífico.-</b> El jugador gana Presencia Perturbadora y Apariencia Asquerosa
6	<b>Bifurcación Espeluznante.-</b> El jugador gana Dos Cabezas y Brazos Adicionales
7	<b>Cornamenta Espinosa.-</b> El jugador gana Cuernos y Garras
8	<b>Favor de los Dioses.-</b> Elige uno de los resultados de esta tabla

**0-1 GALANDRIL SILVERWATER, Entrenador de Animadoras Elfo (50K)****Disponible para equipos de Elfos Pro, Altos Elfos y Elfos Silvanos**

**“¡Vamos Equipo!”** Cada vez que se use el número de animadoras del equipo de Galandril (por ejemplo, durante “Los Hinchas Animan de la Patada Inicial”), el equipo contará como si tuviera el doble de animadoras. Si no tuviera animadoras contará como que tienen una. Además, cada vez que un jugador del equipo de Galandril anote un Touchdown, intercepte el balón o haga una Herida, tira 1d6. Con un resultado de 6, el equipo ganará una Re-roll de equipo.

**0-1 KROT SHOCKWISKER, Ingeniero Skaven (80K)****Disponible para equipos de Skavens e Inframundo**

**“¡Un nuevo Experim... digo Paciente!”** Al inicio de una entrada, inmediatamente antes de colocar los jugadores, Krot puede experimentar con un jugador que haya sido colocado en la zona de Heridos, en un intento de devolverlo al campo. Elige un jugador de tu equipo en la zona de Heridos (No Jugador Estrella, ni jugadores Muertos) y tira 1d6 en la siguiente tabla. Los resultados de Lesión Permanente y pérdidas de Característica siguen aplicándose. Krot no es un médico, y curar heridas no es su propósito.

D6	RESULTADO
1	<b>Ha Habido... Complicaciones.-</b> El jugador permanece fuera del juego y sus condiciones empeoran. Realiza una nueva tirada de Lesión. Si obtiene un resultado de Lesionado para el Próximo Encuentro y ya hubiera obtenido un resultado similar, no se acumulan, tan solo se perderá el siguiente partido.
2-3	<b>Sutura Inútil.-</b> El jugador continúa en la zona de Heridos, sin más efecto.
4-5	<b>Ejecución Defectuosa.-</b> El jugador vuelve a la zona de reservas y puede ser utilizado por el equipo. Sin embargo, hasta el final de la entrada, tendrá la Habilidad Realmente Estúpido, si ya la tuviera se aplicará un -1 a la Tirada. Al final de la entrada <b>volverá a la zona de Heridos y Muertos.</b>
6	<b>La Perfección.-</b> El jugador vuelve a la zona de reservas y puede ser utilizado por el equipo. Al final de la entrada <b>volverá a la zona de Heridos y Muertos.</b>