

THE NEXUS WARDENS



The Nexus Wardens

Weavers of the Great Web

Tanfondo

Los Constructos Geománticos. No son seres vivos. Son constructos arcano-geománticos, tallados en obsidiana y jade, creados por los Slann en la antigüedad para custodiar los puntos críticos de la Red Geomántica. En el campo de Blood Bowl, no "juegan"; están re-alineando y purificando un punto de corrupción menor (el partido), y su "juego" es en realidad un ritual de estabilización.

Su coordinación perfecta es el reflejo de la propia Red.

Estilo de Juego

Los Nexus Wardens no "juegan" al Blood Bowl, lo **geometrizzan**.

Para ellos, el campo no es de hierba, sino un **tapiz de líneas ley**, y el partido, un ritual de purificación. Cada jugador es un nodo pulsante en esta red viva; su poder no reside en sí mismos, sino en la **sincronía perfecta** que establecen. Un Menhir solo es una piedra, pero tres forman una montaña inamovible. Un Relámpago solo es chispa, pero conectado a la red se convierte en un rayo direccionable.



El rival no se enfrenta a once jugadores, sino a una **constelación andante**. Atacar a uno es perturbar el patrón completo, y la red responde: los golpes se endurecen, las armaduras se vuelven impenetrables y los espacios seguros se colapsan bajo gravedades invertidas. Avanzar contra ellos es como intentar derribar un muro cuyas piedras se recomponen entre sí.

Ganar con los Guardianes del Nexo es imponer **orden sobre el caos**. Es demostrar que la estrategia más poderosa no es la fuerza bruta, sino la **posición perfecta**, el flujo de energía y la armonía inquebrantable. Es convertir el campo de batalla en un circuito cerrado donde tu voluntad es la corriente que todo lo mueve.

Perder contra ellos es ser testigo de cómo la lógica misma se desmorona. Es ver a tus mejores jugadores **noqueados por el simple eco de una caída**, o tu formación perfecta deshecha por un pase que **dobló el espacio** para aterrizar en unas manos imposibles. No es una derrota física; es ser superado por una ecuación viviente que reescribió las reglas de la realidad.

Reglas de Equipo

Raza: Guardianes del Nexo / The Nexus Wardens

Categoría: Equipo de Constructos Geománticos

Rerolls: 0-8 | **Coste:** 70.000 monedas **Apotecario:** No

Hechicero: Sí | **Coste:** 150.000 monedas (*La Red Geomántica atrae poderes arcanos impredecibles*).

Fama Máxima: +1 (*Seres antiguos y enigmáticos, que generan más asombro que simpatía*).

Chequeo de Animadora / Ayudante de Entrenador: Permitido. (*Aunque son constructos, responden a la energía del entorno; la emoción de la multitud y la guía táctica pueden influir en su eficacia*.)

Reglas Especiales de Equipo

Sintonía con el Nexo (Nexus Sinergy)

Sintonía con el Nexo (Nexus Sinergy): Por cada jugador adyacente en pie con esta habilidad +1 Conexión. Activa un Bonus de su lista ≤ a Conexiones por turno. Un único jugador puede activar Bonus Nivel 3 por turno de equipo. Los Bonus solo se activan en tu turno excepto Menhir Viviente que solo en el turno del rival. La Cadena de Conexiones se genera al interconectar a jugadores con Sintonía con el Nexo.

Legado del nexo: Cualquier Lesión 51+ tabla de lesión transforma al jugador en un Golem Inerte en vez de aplicar la lesión. Y obtiene de forma permanente el bonus que obtendría por 2 conexiones.

Este jugador es un canal viviente para las energías de la Red Geomántica. Cuantos más se agrupan, más poder extraen del nexo local.

Vínculo de red (Network Link)

Vínculo de red (Network Link): +1 Conexión obtenida por Sintonía con el Nexo.

Runas talladas en su núcleo que amplifican su conexión con la Red Geomántica, atrayendo mas poder a los nodos cercanos.

Matriz de sincronía (Synergy Matrix)

Matriz de sincronía (Synergy Matrix): Mientras este jugador esté en pie los jugadores con Sintonía con el Nexo que estén a 3 zonas de distancia obtienen +1 Conexión adicional.

Su presencia amplifica toda tu red, haciendo que tu equipo sea mucho más consistente y menos vulnerable. Es el corazón del equipo.

Sincronía Total (Total Synergy)

Sincronía Total (Total Synergy): Invoca un Golem Inerte (*mercenario*) en una casilla vacía dentro de su Cadena de Conexiones. Este Golem Inerte escoge una acción: Bloquear o Faltar (Foul) a un rival adyacente, o intentar recoger el balón a una distancia ≤ 4Mv, de lograrlo el balón se canaliza al invocador.

El golem nunca provoca turnover, es removido tras la acción escogida y finaliza el turno del invocador.

El jugador canaliza la energía del nexo a través de la red para que un pequeño Golem Inerte lleve a cabo tareas rutinarias de mantenimiento.

Campo de Gravedad (Field Gravity)

Campo de Gravedad (Field Gravity): Las tiradas de placaje Push empuja hasta dos casillas (en la misma trayectoria). Si este movimiento hace que impacte con otro jugador rival en vez de empujarle recibe un impacto y provoca tirada de armadura. Este efecto no puede sacar a un jugador del campo.

Si el próximo jugador activado pertenece a su Cadena de Conexiones obtiene Juggernaut ese turno.

Un golem macizo de obsidiana volcánica. En grupo, sus runas se iluminan y se vuelven tan fuertes como la montaña.

Ecos de Traекторia (Trajectory Echoes)

Ecos de Traекторia (Trajectory Echoes): Cada vez que este jugador esquiva con éxito, puede avanzar una casilla sin tirada, siempre que mantenga la misma dirección que en la esquiva original.

Si el próximo jugador activado pertenece a su Cadena de Conexiones obtiene Dodge ese turno.

Su forma se multiplica en ecos que siguen la trayectoria del flujo mientras su desplazamiento desestabiliza el campo gravitacional local.

Sobrecarga Neural (Neural Overload)

Sobrecarga Neural (Neural Overload): Los Push contra un jugador que pertenezca a su Cadena de Conexiones al jugador que activo este Bonus en el momento del bloqueo, empuja al defensor 1 casilla en dirección del bloqueo y al atacante 1 casilla en dirección opuesta, al tiempo que cualquier tirada de heridas recibidas en los defensores de la cadena obtienen -1.

Su campo geomántico desestabiliza la cohesión de los rivales. Fragmentos móviles de menhires rituales. Individualmente, son simples piedras, cuyas runas proyectan un campo de fuerza estático cuando se alinean con otros.

Fallo en Cadena (Chain Failure)

Al subir de nivel este jugador debe tomar Fallo en Cadena (Chain Failure): Si este jugador es derribado en un bloqueo con un resultado de KO o Lesión, el jugador rival realiza una tirada de lesión y el golem muere. El coste de este jugador aumenta en 30k por la obtención de esta skill.

Los restos de constructos geománticos cuyo núcleo energético se ha agotado o dañado irreversiblemente. Carecen de la capacidad de sincronizarse con la red y son desplegados como simple masa física. Son la prueba de que sin la Red, estos guardianes son poco más que estatuas móviles. Algunos Golems Inertes, acumulan residuos de energía geomántica en su núcleo dañado. Esta inestabilidad latente puede ser dirigida en un último acto de servicio: una sobrecarga catastrófica que libera toda su energía contenida."

Plantilla del Equipo

Posición	MA	ST	AG	AV	Habilidades	Acceso Primario	Acceso Secundario	Coste	Cant. MÁX.
El Nodo Geomántico (Geomantic Node)	3	4	4	10	★ Matriz de sincronía, Loner, Stand Firm	General, Agility, Pass, Strength	Mutaciones	140k	0-1
Relámpago Esencial (Essential Lighting)	7	3	3	8	★ Sintonía con el Nexo: 1: Pro 2: +1MA 3: ★ Sincronía Total	Passing	★ Vínculo de red: +1 Conexiones	80k	0-3
Bastión de Obsidiana (Obsidian Bastion)	7	3	3	8	★ Sintonía con el Nexo: 1: Block 2: +1ST 3: ★ Campo de gravedad	Strength	★ Vínculo de red: +1 Conexiones	100k	0-3
Canalizador de Flujos (Flow Channeler)	6	3	3	8	★ Sintonía con el Nexo: 1: Wrestle 2: +1AG 3: ★ Ecos de trayectoria	Agility	★ Vínculo de red: +1 Conexiones	80k	0-3
Menhir Viviente (Animate Menhir)	5	3	2	8	★ Sintonía con el Nexo: 1: Stand Firm 2: +1AV 3: ★ Sobrecarga Neural	General	★ Vínculo de red: +1 Conexiones	70k	0-3
Golem Inerte (Inert Golem)	4	2	3	7		★ Chain Failure	+1 Stat	30k	0-11

Roster Recomendado 11 Players + 2 RR:

- 1x Nodo Geomántico (Geomantic Node): 140k
 2x Relámpago Esencial (Essential Lightning): 160k
 2x Bastión de Obsidiana (Obsidian Bastion): 200k
 2x Canalizador de Flujos (Flow Channeler): 160k
 2x Menhir Viviente (Animate Menhir): 140k
 2x Golem Inerte (Inert Golem): 60k
 2x Rerolls: 140k
 Total: 1000k

Incentivos de los Guardianes del Nexo

Los Guardianes del Nexo pueden contratar Star Players, Hechiceros y cualquier otro incentivo que aparezca en la lista de incentivos del equipo de Lizards excepto Médicos y Apotecarios.

"Los Guardianes del Nexo son un equipo de control y sinergia pura.

Fortaleza: Flexibilidad táctica absoluta y formaciones defensivas increíblemente duras.

Debilidad: Si el oponente aísla tus piezas, se vuelven mediocres. Dependes completamente del posicionamiento.

Con el lote de los Ancestrales y los Slann. Son los guardianes automáticos de los lugares más sagrados del mundo, y su "juego" de Blood Bowl es en realidad un ritual de purificación geomántica."

The Nexus Wardens



Un Turno en la Geometría Viva

El silbato suena como la primera nota de una ecuación resonante. El campo no es hierba, es un diagrama de poder, y el balón es el foco que se desplaza entre sus vértices.

Los Menhires Vivientes avanzan. No son pasos, son **deslizamientos calculados**. Forman una tríada, y al hacerlo, sus runas se iluminan en secuencia. Un bloqueo enemigo se estrella contra uno, y la piedra apenas cede, como si la montaña misma hubiera absorbido el impacto: su armadura no es metal, es **geometría solidificada**.

Mientras, el **Relámpago Esencial** se activa. Con dos Menhires a sus flancos, su núcleo se sobrecarga. No acelera, **se desplaza**. Es un rayo canalizado que deja un rastro de chispas geománticas. Esquila no con gracia, sino recalculando trayectorias en milisegundos, un fantasma de obsidiana y energía pura.

En el centro, el **Bastión de Obsidiana** ancla la realidad. Un rival intenta flanquearlo, pero un resultado de Empuje se convierte en una sentencia. El Bastión no solo cede espacio, **lo redefine**. El oponente es empujado no una, sino dos veces, su cuerpo convertido en un **proyectil** que impacta brutalmente contra un compañero. No hubo golpe directo, solo la implacable aplicación de un **campo gravitatorio localizado**.

El **Canalizador de Flujos** recibe la esfera. No la atrapa con manos, sino que la **estabiliza** en un punto de flujo energético. Con un Golem a su lado, su Agilidad se refina hasta lo imposible. Su pase no es un lanzamiento, es una **traslación**. Este **se teletransporta** a través de un conducto de energía pura, apareciendo siete yardas más adelante en el lugar de otro constructo, como si la distancia fuera una ilusión que la red puede borrar.

Y en el corazón de todo, el **Nodo Geomántico** permanece, inmutable. No se mueve, porque no necesita hacerlo. Es el **origen y el fin**. Su mera presencia amplifica la red, haciendo que cada conexión sea más fuerte, cada vínculo más difícil de romper. Los Guardianes a su alrededor se vuelven más de lo que son, sus estadísticas infladas por la proximidad al poder primordial.

Es la **Sincronía Total**. La red detecta un error en la realidad y permite a un Guardián **reescribir el instante**, repitiendo la tirada con una precisión sobrenatural, como si el tiempo mismo obedeciera a la voluntad del nexo.

Al final del turno, la formación se mantiene. No hay heridos que atender, solo patrones que reforzar y energía que conservar. El balón reposa, un punto de datos en el gran algoritmo del partido.

Así es un turno de los Guardianes del Nexo: no un juego de fuerza y velocidad, sino la **aplicación de un orden superior**. Una demostración de que la estrategia definitiva no es golpear más fuerte, sino **definir las reglas del espacio** donde se libra la batalla. Donde otros equipos juegan al Blood Bowl, los Guardianes ejecutan un **ritual de control absoluto**.

Roster 1: "El Muro Geomántico" (Control Defensivo) – 1000k

- 1x Nodo Geomántico (140k) - El corazón de la red.
- 1x Relámpago Esencial (80k) - Tu único corredor veloz.
- 2x Bastión de Obsidiana (200k) - Tu poder de golpeo y control con Campo de Gravedad.
- 1x Canalizador de Flujos (80k) - Manejo de balón básico.
- 3x Menhir Viviente (210k) - Anclas baratas y resilientes con Grab/Sobrecarga Neural.
- 5x Golem Inerte (150k) - Línea de scrimmage y relleno.
- 2x Rerolls (140k) - Esenciales para acciones clave.
- Total: 1000k

Ventajas: Defensa increíblemente sólida, muy difícil de mover. Ideal para ganar 1-0 y agotar al rival.

Debilidades: Ofensiva limitada, depende de un solo Relámpago.

Roster 2: "La Telaraña" (Control Equilibrado) – 1000k

- 1x Nodo Geomántico (140k)
- 2x Relámpago Esencial (160k)
- 1x Bastión de Obsidiana (100k)
- 2x Canalizador de Flujos (160k)
- 3x Menhir Viviente (210k)
- 3x Golem Inerte (90k)
- 2x Rerolls (140k)
- Total: 1000k

Ventajas: Versátil y balanceado entre defensa y ataque.

Debilidades: Menos poder de golpeo que el "Muro".

Roster 3: "El Circuito Vivo" (Control Ofensivo) – 1000k

- 1x Nodo Geomántico (140k)
- 2x Relámpago Esencial (160k)
- 1x Bastión de Obsidiana (100k)
- 3x Canalizador de Flujos (240k)
- 1x Menhir Viviente (70k)
- 5x Golem Inerte (150k)
- 2x Rerolls (140k)
- Total: 1000k

Ventajas: Ofensiva muy fluida, muchos jugadores ágiles para mover el balón. Ideal para anotar rápido.

Debilidades: Defensa más frágil, menos poder de golpeo.

Roster 4: "La Red Indestructible" (Consistencia Pura) – 1000k

- 1x Nodo Geomántico (140k)
- 2x Relámpago Esencial (160k)
- 1x Bastión de Obsidiana (100k)
- 2x Canalizador de Flujos (160k)
- 2x Menhir Viviente (140k)
- 3x Golem Inerte (90k)
- 3x Rerolls (210k) - Un reroll extra es un lujo de seguridad.
- Total: 1000k

Ventajas: 3 Rerolls dan enorme consistencia para un equipo que depende de acciones sinérgicas. Buena defensa.

Debilidades: Solo un Canalizador limita un poco el juego de balón.