

---



---

## DESCRIPCION DE LAS HABILIDADES

---

**Abrirse Paso**

(Fuerza)

El jugador puede utilizar su Fuerza en vez de su Agilidad cuando realiza una tirada de Esquivar. Por ejemplo, un jugador con Fuerza 4 y Agilidad 2, al realizar una tirada de esquivar utilizaría un valor de Agilidad 4. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por turno.

**Agallas**

(General)

Un jugador con esta habilidad es capaz de convencerse de que puede enfrentarse al más fuerte de los adversarios. Esta habilidad sólo funciona cuando el jugador intenta placar a un jugador contrario más fuerte que él. Al utilizar esta habilidad, el entrenador del jugador con la habilidad Agallas tira un D6 y suma su fuerza. Si el resultado de la tirada es inferior o igual a la Fuerza del contrario, el jugador con Agallas tendrá que utilizar su fuerza normal en el Placaje. Si el total es mayor que el atributo de Fuerza del contrario, la Fuerza del jugador con Agallas se considerará igual a la del contrario en ese Placaje. La fuerza de ambos jugadores se calcula antes de aplicar cualquier modificador por ayudas defensivas u ofensivas pero después de todos los demás modificadores.

**Agilidad Felina**

(Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad puede ser lanzado por un jugador de su equipo que tenga la habilidad Lanzar Compañero de Equipo. Mira la habilidad Lanzar Compañero de Equipo más adelante para detalles sobre como se lanza a un jugador. Cuando un jugador con esta habilidad es lanzado o resulta "Balón Perdido" y termina en una casilla vacía, deberá realizar una Tirada de Aterrizaje. Una Tirada de Aterrizaje es una tirada de Agilidad con un -1 por cada Zona de Defensa contraria que afecte a la casilla en la que intenta aterrizar. Si supera la tirada aterriza sobre sus pies. Si falla la tirada o bien, aterriza sobre otro jugador durante el lanzamiento, se coloca tumbado y se realiza una tirada contra Armadura, para ver si resulta herido. Si el jugador no resulta herido durante el aterrizaje, podrá realizar una Acción en el turno si no ha realizado ninguna todavía. Una Tirada de Aterrizaje fallida o aterrizar en el público no causa Cambio de Turno, a menos que el jugador tuviese el balón en su poder.

**Animal Salvaje**

(Extraordinaria)

Los jugadores con Animal Salvaje son criaturas incontrolables que rara vez hacen lo que el entrenador les pide. De hecho, lo único que puedes estar seguro que harán es sacudir a los jugadores contrarios que se acerquen mucho a ellos. Para representar esto, cuando declares una acción con un Animal Salvaje, tira 1D6, añadiendo 2 a la tirada si es una *Acción de Placaje o de Penetración*. Con un resultado de 1 a 3, el animal salvaje permanecerá donde está, rugirá de rabia y la acción se perderá.

**Anticiparse**

(General)

Un jugador del equipo receptor que no se encuentre en la Línea de Defensa, puede emplear esta habilidad en la Patada Inicial. Permite al jugador moverse hasta 3 casillas después de que el balón se desvie pero antes de tirar en la Tabla de Patada Inicial. Solo un jugador puede emplear esta habilidad por Patada inicial. Esta habilidad no puede emplearse en caso de Touchback y no permite al jugador cruzar a la mitad del campo contraria.

**Apariencia Asquerosa**

(Mutación)

El aspecto físico del jugador es tan horrible que cualquier jugador que quiera placarle (o utilizar un ataque especial en lugar del placaje) deberá obtener previamente un resultado de 2 o más en 1D6. Si el resultado obtenido es un 1, su estómago estará demasiado revuelto como para intentar el placaje y lo pierde (aunque su equipo no sufrirá un cambio de turno).

**Apartar**

(Fuerza)

Un jugador con esta habilidad usa su increíble fuerza y destreza para agarrar a sus oponentes y apartarlos. Para representar esto, cuando realice una *Acción de Placaje* y su oponente sea empujado, el jugador podrá elegir la casilla a la que se desplazará de entre cualquiera de las casillas vacías adyacentes a su oponente. Al realizar una Acción de Placaje o de Penetración, Apartar y Echarse a un Lado se cancelan mutuamente y se emplean las reglas normales para empujar. Apartar no funciona si no hay casillas vacías adyacentes. Un jugador con la habilidad Apartar no podrá aprender o conseguir de ninguna forma la habilidad Furia. Así mismo, un jugador con la habilidad Furia nunca podrá conseguir Apartar.

**Aplastar**

(Fuerza)

El jugador puede usar esta habilidad tras realizar un placaje como parte de una Acción de Placaje o de Penetración, pero sólo si el jugador que aplasta se encuentra de pie adyacente a la víctima que derribó. Puedes repetir la Tirada de Armadura o de Herida de la víctima. El jugador que aplastó se coloca tumbado sobre su casilla, se supone que rueda hacia atrás tras aplastar a su oponente (no realices tirada alguna de armadura por él, ya que el otro jugador habrá amortiguado su caída). Aplastar no causa cambio de turno mientras el jugador que lo realice no tenga el balón, Aplastar no puede ser utilizada junto con las habilidades Puñal o Sierra Mecánica.

**Arma Secreta**

(Extraordinaria)

Algunos jugadores están armados con equipo especial denominado "Armas Secretas". Aunque las reglas de Blood Bowl prohíben específicamente el uso de cualquier arma, el juego tiene una larga historia de equipos que han intentado emplear armas de algún tipo. Sin embargo, el uso de Armas Secretas es claramente ilegal y los árbitros tienen la desagradable costumbre de expulsar los jugadores que las utilizan. Una vez termine una entrada en la que el jugador haya participado en cualquier momento, el árbitro ordena que el sea expulsado a la mazmorra para que se una a los jugadores a los que cogieron haciendo faltas durante el partido, sin importar que el jugador estuviese todavía en el campo o no.

**Atrapar**

(Agilidad)

Un jugador con la habilidad Atrapar puede repetir la tirada para atrapar el balón si ha fallado la primera. También permite al jugador repetir la tirada si el balón cae al entregarlo a la mano o no consigue interceptar.

**Bloquear Pase**

(General)

Un jugador con esta habilidad podrá mover hasta tres casillas cuando un jugador del equipo contrario vaya a efectuar un pase. Este movimiento tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego, después de calcular la distancia del pase, pero antes de resolver los intentos de intercepción. El entrenador declara la ruta completa que realizara el jugador que debe terminar en una casilla legal que permita Bloquear el Pase. Una casilla legal que permita Bloquear Pase es aquella que permite al jugador colocarse en una posición adecuada para intentar la intercepción, o la casilla vacía a la cual se dirige el pase, o que el lanzador o el receptor queden dentro de su Zona de Defensa. El jugador no podrá dejar de moverse por la *ruta exacta* que declaró hasta que llegue a la última casilla, sea atrapado por unos Tentáculos, sea Derribado, o halla llegado a una casilla legal que permita Bloquear el Pase. El entrenador contrario no podrá cambiar de idea después de que el jugador que tiene esta habilidad haya efectuado su movimiento. Este movimiento especial es gratuito, y no afecta en absoluto la habilidad del jugador para moverse en el siguiente turno. Excepto por lo ya mencionado, el movimiento está

sujeto a las reglas y habilidades habituales de movimiento y el jugador deberá esquivar a los jugadores contrarios para poder salir de sus Zonas de Defensa.

**Bola con Cadena** (Extraordinaria)

Los jugadores armados con una Bola con Cadena solo pueden realizar *Acciones de Movimiento*. Para Moverse o ir A Por Ellos, coloca la plantilla de Devolución del Balón sobre el jugador encarando una de las bandas o una de las Zonas de Touchdown. Después tira un D6 y mueve al jugador a la casilla indicada; no será necesario esquivar al salir de una Zona de Defensa. Si este movimiento lleva al jugador fuera del campo, será atacado por el público de la misma forma que cuando se empuja a un jugador fuera del campo. Repite este proceso hasta que el jugador se quede sin movimiento normal (puedes ir A Por Ellos utilizando el mismo proceso si así lo deseas) Si durante su *Acción de Movimiento* el jugador entra en una casilla ocupada, el jugador realizará un placaje contra quienquiera que se encuentre en esa casilla, amigo o enemigo (¡Incluso si tienen Apariencia Asquerosa!) Los jugadores Tumbados o Aturdidos son empujados y se realizará una Tirada de Armadura para ver si resultan heridos, en lugar de realizar un placaje contra ellos. Si empuja a otro jugador deberá ocupar la casilla que este dejó y seguir con su movimiento como se describe más arriba. Si el jugador con la Bola con Cadena resulta Derribado o queda Tumbado tira inmediatamente para Heridas (no se requerirá Tirada de Armadura). Los resultados de Aturdido en la Tirada de Heridas se consideraran Inconscientes. Un jugador con Bola con Cadena puede utilizar la habilidad Apartar (como si realizase una *Acción de Placar*) cuando realiza un placaje (¡Si es que la ha aprendido!). Un jugador que posea Bola con Cadena **jamás** podrá utilizar las habilidades Placaje Heroico, Furia, Anticiparse, Bloquear Pase y Perseguir.

**Bombardero** (Extraordinaria)

Un Entrenador puede decidir que un Bombardero, que no se encuentre Derribado o Aturdido, lance una bomba en vez de efectuar cualquier otra acción. Esto no cuenta como la *Acción de Pase* del equipo. La bomba debe lanzarse siguiendo el mismo procedimiento que para lanzar el balón (incluido el efecto del Tiempo Atmosférico), a excepción de que el jugador no podrá moverse ni ponerse de pie antes de lanzar la bomba (¡Necesita tiempo para prender la mecha!) y los Balones Perdidos e Interceptados no causan cambio de turno. **Todas** las habilidades que pueden emplearse cuando se pasa el balón pueden emplearse cuando se lanza una bomba. La bomba puede ser interceptada o atrapada, empleando las mismas reglas que al atrapar el balón en cuyo caso, el jugador que la ha atrapado tiene que lanzarla inmediatamente. Esta es una Acción adicional que tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego. Un jugador que tenga el balón puede intentar atrapar o interceptar y lanzar una bomba. La bomba explota cuando aterriza en una casilla vacía o se falla o se declina el intentar atraparla (las bombas no “rebotan”) Si la bomba resulta “Balón Perdido” explotará en la casilla del lanzador. Si la bomba aterriza en el público, explotará sin efecto alguno. Cuando la bomba por fin explota, cualquier jugador en la misma casilla que la bomba resulta Derribado y los jugadores de casillas adyacentes serán derribados con un resultado de 4+. Los jugadores pueden resultar alcanzados por una bomba incluso si ya se encontraban Tumbados o Aturdidos. Realiza las tiradas de Armadura y Heridas por los jugadores Derribados por la bomba. Las Lesiones causadas por una bomba no otorgan Puntos de Estrellato.

**Brazos Adicionales** (Mutación)

Un jugador con uno o más brazos adicionales puede sumar 1 a todos los resultados de sus tiradas para atrapar el balón, recogerlo del suelo o interceptar.

**Brazo Fuerte** (Fuerza)

El jugador puede sumar 1 al resultado del D6 cuando realiza un Pase Corto, Pase Largo o Bomba Larga.

**Cabeza Dura** (Fuerza)

Este jugador trata las tiradas de 8 en la Tabla de Heridas, después de que se hayan aplicado los modificadores, como un resultado de Aturdido en lugar de Inconsciente. Esta habilidad puede utilizarse incluso si el jugador está Tumbado o Aturdido.

**Cabeza Hueca** (Extraordinaria)

El jugador no sobresale por su inteligencia. Por ello, se debe tirar 1D6 después de declarar la acción que realizará el jugador, pero antes de realizarla. Con un resultado de 1 el jugador se quedará parado sin hacer nada, intentando recordar que debía hacer. El jugador no podrá hacer nada durante el resto del turno y el equipo de ese jugador perderá la acción declarada este turno. (Así, si un jugador con Cabeza Hueca declara un movimiento de Penetración y saca un 1, el equipo no podrá declarar otra Penetración este turno). El jugador pierde su Zona de Defensa y no podrá atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje, o moverse voluntariamente hasta que consiga obtener 2+ al principio de una acción futura o hasta que termine la Entrada.

**Canijo** (Extraordinaria)

Los jugadores canijos tienden a ser incluso más pequeños y enclenques que los jugadores escurridizos. Para representar esto, el jugador puede añadir 1 a las tiradas de Esquivar que intente. Por otro lado, aunque los contrarios tienen que seguir esquivando para salir de las zonas de defensa de los jugadores canijos, son tan pequeños que no ejercen el modificador de -1 cuando un contrario esquiva a cualquiera de sus zonas de defensa.

**Carrera** (Agilidad)

El jugador puede intentar moverse hasta tres casillas adicionales en vez de las dos habituales al realizar un movimiento de “A por Ellos” (ver página 2x). Tendrá que efectuar la tirada para determinar si cae en cada casilla adicional a la que entre.

**Cola Prensil** (Mutación)

El jugador tiene una cola larga y gruesa que puede utilizar para golpear a los jugadores adversarios. Para representar esto, los jugadores adversarios deberán restar 1 al D6 cuando estén intentando esquivar al jugador para salir de su Zona de Defensa.

**Cuernos** (Mutación)

Un jugador con Cuernos puede utilizarlos para golpear a los jugadores adversarios. Esto le permite sumar 1 a su Fuerza al llevar a cabo un Placaje. Sin embargo, el jugador sólo puede utilizar esta habilidad mientras esté efectuando una *Acción de Penetración* y si al menos ha movido una casilla antes de efectuar el Placaje (¡No cuenta levantarse al inicio de su acción!). Si el jugador tiene la habilidad Furia, entonces el modificador se aplica en el segundo placaje si se ha aplicado en el primero.

**Defensa** (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad puede apoyar tanto en placajes que realicen sus compañeros como en aquellos que reciban sus compañeros, incluso si está en la zona de defensa de un jugador contrario. Esta habilidad no puede emplearse para apoyar una falta.

**Degenerar** (Extraordinaria)

Permanecer en el campo es difícil cuando tu cuerpo en descomposición a penas se mantiene unido. Cuando este jugador sufra un resultado de Lesión en la Tabla de Heridas, tira dos veces en la Tabla de Lesiones (ver página 3X) y aplica ambos resultados. El jugador sólo se perderá un partido como resultado de sus lesiones, aunque obtenga dos resultados con este efecto.

**Dos Cabezas** (Mutación)

Tener dos cabezas permite al jugador mirar hacia donde va y a los

oponentes que intenta que no llegue allí, al mismo tiempo. Suma 1 a todas las tiradas para Esquivar llevadas a cabo por este jugador.

#### **Echarse a un Lado** (Agilidad)

Un jugador con esta habilidad es un experto en apartarse del camino de sus atacantes. Para representar esta habilidad, su Entrenador puede elegir a qué casilla se retirará cuando sea empujado, en lugar del entrenador contrario. Además, el Entrenador puede elegir cualquier casilla adyacente al jugador, no tan sólo las tres casillas especificadas en el diagrama de desplazamiento. Ten en cuenta que el Entrenador puede elegir la casilla a la que es empujado, incluso si el jugador es empujado y derribado.

#### **Echar Raíces** (Extraordinaria)

Inmediatamente después de declarar una Acción con este jugador, tira un D6. Con un 2 o más el jugador podrá realizar la acción normalmente. Con un 1, el jugador “echa raíces” y su movimiento será considerado de 0 hasta que termine la entrada, quede tumbado o resulte derribado (y no, ¡No pueden intentar placarlo jugadores de su propio equipo para derribarlo!). Un jugador que haya Echado Raíces, no puede Ir A Por Ellos, ser empujado por ninguna razón o utilizar cualquier habilidad que le permita moverse de la casilla en la que se encuentra o ser colocado tumbado. El jugador puede placar a jugadores adyacentes pero sin seguirlos como parte de una Acción de Placaje, pero si el jugador no supera la tirada de Echar Raíces y estaba realizando una Acción de Penetración no podrá placar ese turno (aunque podrá tirar para levantarse si estaba tumbado).

#### **En Pie de un Salto** (Agilidad)

Un jugador con esta habilidad puede reincorporarse rápidamente al juego. Si el jugador declara cualquier Acción que no sea una *Acción de Placaje* puede levantarse sin emplear los tres puntos de movimiento. El jugador puede también declarar una *Acción de Placaje* mientras se encuentra derribado, lo que requiere una tirada de Agilidad de con un modificador de +2 para ver si puede realizar la acción. Una tirada exitosa permite al jugador levantarse gratuitamente y placar a un oponente adyacente. Una tirada fallida significa que la *Acción de Placaje* se pierde y el jugador no podrá levantarse.

#### **Escurridizo** (Extraordinaria)

El jugador es tan pequeño que es muy difícil evitar que se cuele, ya que es capaz de pasar por debajo de los brazos extendidos de los contrarios que intentan agarrarlo y colarse entre sus piernas. Por otro lado, los jugadores Escurridizos son demasiado pequeños como para lanzar bien el balón. Para representar esto, los jugadores Escurridizos al efectuar las tiradas para Esquivar, pueden ignorar las Zonas de Defensa de las casillas a las que moverá (o sea, es como si siempre tuviera un modificador final de +1 a Esquivar), pero deben restar 1 a la tirada cuando realizan un pase. Además, añade 1 a cualquier Tirada de Heridas que se realice contra un jugador con la habilidad Escurridizo. Los jugadores escurridizos equipados con un Arma Secreta no podrán ignorar las Zonas de Defensa contrarias, pero sufrirán las penalizaciones.

#### **Esquivar** (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Esquivar está acostumbrado a zafarse de oponentes y podrá repetir la tirada de esquivar al intentar salir de la Zona de Defensa de un jugador contrario. Sin embargo, el jugador sólo podrá repetir una tirada de esquivar por turno de equipo. Además, la habilidad Esquivar, si se emplea, afecta al resultado de los dados de Placaje, tal y como se describe en la Reglas de Placaje.

#### **Estacas** (Extraordinaria)

El jugador está armado con unas estacas especiales que están bendecidas para causar un daño adicional a los No Muertos y a aquellos que trabajan para ellos. El jugador puede añadir 1 a la tirada de Armadura cuando realice un ataque de Apuñalamiento contra el Conde Luthor von Drakenborg o cualquier jugador que juegue para

Khemri, Nigromantes, No Muertos o Vampiros.

#### **Favorito del Público** (Extraordinaria)

Los hinchas adoran tanto ver a este jugador sobre el terreno de juego que incluso los hinchas contrarios animan a tu equipo. Si este jugador se encuentra en el campo, tu equipo recibe un +1 adicional al modificador de FAMA (ver página 1x) para cualquier resultado de la tabla de Patada Inicial, pero no para la tirada de Recaudación.

#### **Forcejeo** (General)

El jugador está especialmente entrenado en técnicas de presa. El jugador podrá emplear la habilidad Forcejeo cuando Plaque o sea Placado y el resultado “Ambos Derribados” sea elegido en los dados de placaje por cualquiera de los dos entrenadores. En lugar de aplicarse el resultado “Ambos Derribados”, ambos jugadores se enzarzan en el suelo. Coloca en el suelo derribados en sus respectivas casillas a los dos jugadores aunque alguno o ambos tengan la habilidad Placar. No hagas tiradas de Armadura por ninguno de los dos. El uso de esta habilidad no causa cambio de turno a menos que el jugador activo tuviese el balón.

#### **Furia** (General)

Un jugador con esta habilidad es un sangriento psicopata que ataca a sus oponentes con una rabia incontrolable. A menos que se indique lo contrario, esta habilidad deberá emplearse siempre. Cuando realice un placaje, un jugador con esta habilidad siempre seguirá si puede. Si obtiene un resultado de “Empujado” o “Defensor Cede”, el jugador tiene que inmediatamente realizar un nuevo placaje contra el oponente siempre y cuando permanezcan de pie y adyacentes. Si le es posible el jugador también seguirá este segundo placaje. Si el jugador con Furia está realizando una acción de Penetración deber hacer el segundo placaje a menos que no tenga más movimiento y no pueda ir A Por Ellos de nuevo.

#### **Garra / Garras** (Mutación)

Un Jugador esta habilidad ha sido bendecido con una gran pinza o garras o afilados espolones que hacen las armaduras inútiles. Cuando derribe a un oponente como resultado de un placaje, cualquier tirada de armadura de 8 o más después de modificar, pasará automáticamente la armadura.

#### **Golpe Mortífero** (Fuerza)

Suma 1 a los chequeos contra Armadura o para determinar las Heridas causadas por un jugador con esta habilidad cuando un oponente sea Derribado por este jugador durante un Placaje. Tan sólo puede ser utilizada para modificar una de las tiradas, así que si decides emplear Golpe Mortífero para modificar la tirada de Armadura no podrás modificar la Tirada de Heridas.

#### **Juego Sucio** (General)

Un jugador con esta habilidad ha entrenado a conciencia durante mucho tiempo para aprender todas las formas de juego sucio conocidas. Añade 1 a cualquier Tirada de Armadura o de Heridas hecha por un jugador con esta habilidad cuando realice una Falta como parte de una *Acción de Falta*. Ten en cuenta que tan solo puedes modificar una de las tiradas de dado, así que si decides emplear Juego Sucio para modificar la tirada de Armadura, no podrás modificar también la Tirada de Heridas.

#### **Juggernaut** (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad es virtualmente imparable una vez comienza a moverse. Si el jugador realiza una Acción de Penetración, los jugadores contrarios no podrán emplear sus habilidades Zafarse, Mantenerse Firme o Forcejeo contra sus placajes y puede tratar el resultado “Ambos Derribados” como si hubiese obtenido un resultado de “Empujado” en el dado de placaje.

#### **Lanzar Compañero de Equipo** (Extraordinaria)

¡Un jugador con esta habilidad tiene la capacidad de lanzar a uno de sus compañeros de equipo en lugar del balón! (¡Esto incluye el balón si el jugador lanzado lo tiene en su posesión!) El jugador lanzador debe terminar el movimiento de la *Acción de Pase* adyacente al compañero de equipo que desea lanzar, el cual deberá tener Agilidad Felina y encontrarse de pie. El pase se resuelve exactamente igual que si el jugador lanzador hiciera un pase, salvo que el jugador debe restar 1 al D6 cuando pase al jugador y las distancias “Bomba Larga” y “Pase Largo” no son posibles. Además los Pases Precisos cuentan como Pases Imprecisos, por esto desvía al jugador tres casillas, ya que los jugadores son más pesados y más difíciles de lanzar que el balón. El jugador lanzado no puede ser interceptado. Un compañero de equipo que resulte “Balón Perdido” caera en la casilla que ocupaba originalmente. Si el jugador lanzado cae fuera del campo será golpeado por el público de la misma manera que un jugador que es empujado al público. Si la casilla final sobre la que se desvía esta ocupada por otro jugador, trata al jugador que se encontraba en ella como Derribado y tira contra su Armadura (incluso si ya estaba Tumbado o Aturdido) y entonces se desvía una casilla más. Si el jugador lanzado vuelve a caer sobre otro jugador, continúa desviándolo hasta que caiga en una casilla vacía o fuera del campo (ee: no puede aterrizar sobre más de un jugador) ¡Mira la descripción de Agilidad Felina para ver si el jugador aterriza sobre sus pies o cabeza abajo sobre sus maltrechos huesos!

**Líder** (Pase)

El jugador es un líder nato y organiza al resto del equipo desde detrás mientras se prepara para lanzar el balón. Un equipo con uno o más jugadores con la habilidad Líder permite al Entrenador utilizar una única ficha de Segunda Oportunidad de Líder al inicio del encuentro y en la media parte, **después de las tiradas de Gran Chef Halfling**. Esta ficha puede utilizarse exactamente de la misma forma que las fichas de Segunda Oportunidad de Equipo, pero tan sólo podrá utilizarse si el jugador con la habilidad Líder está sobre el terreno de juego (de pie o en el suelo) en el momento de utilizar la ficha. **La Segunda Oportunidad de Líder puede emplearse durante la Prórroga si no se utilizó, pero el equipo no recibe una nueva Segunda Oportunidad de Líder al inicio de la Prórroga.**

**Mano Grande** (Mutación)

Una de las manos del jugador ha crecido hasta ser monstruosamente grande, pero todavía es completamente funcional. El jugador puede ignorar los modificadores por zonas de defensa contrarias o por Lluvioso cuando intenta recoger el balón del suelo.

**Manos Seguras** (General)

Un jugador con la habilidad Manos Seguras puede repetir el D6 si falla un intento de recoger el balón del suelo. Además, si un jugador contrario tiene la habilidad Robar Balón, no podrá usarla contra un jugador con la habilidad Manos Seguras.

**Mantenerse Firme** (Fuerza)

Un jugador con esta habilidad **puede elegir** no ser empujado como resultado de un Placaje. Puede ignorar los resultados "Empujado" y los resultados que derriben al jugador siempre lo derribarán en la misma casilla en la que se encuentre. Si un jugador es empujado contra un jugador con Mantenerse Firme, ninguno de los dos jugadores se moverá.

**Mirada Hipnótica** (Extraordinaria)

El jugador tiene una poderosa habilidad telepática, que puede utilizar para dejar a un jugador rival completamente inmóvil. El jugador puede utilizar la Mirada Hipnótica al final de cualquiera **de sus Acciones de Movimiento** contra un jugador contrario en una casilla adyacente. Realiza una tirada de Agilidad por el jugador con mirada hipnótica, con un modificador de -1 por cada zona de defensa contraria que afecte al jugador y no sea la de la víctima. Si la tirada de agilidad resulta exitosa, la víctima queda hipnotizada y pierde su

Zona de Defensa y no podrá atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje o moverse voluntariamente durante el resto del turno **actual**. Si la tirada de Agilidad no resulta exitosa, la mirada hipnótica no tendrá efecto.

**Nervios de Acero** (Pase)

El jugador puede ignorar los modificadores por Zonas de Defensa contrarias al intentar efectuar un pase, atrapar o interceptar.

**Pasar** (Pase)

Un jugador con la habilidad Pasar puede repetir la tirada de D6 si realiza un Pase Fallido o Impreciso.

**Pase a lo Loco** (Pase)

El jugador puede lanzar el balón a cualquier casilla del terreno de juego, sin importar la distancia: no se utiliza la regla de Pases. Si el jugador obtiene un resultado de 1, habrá fallado el pase y el balón rebotará una vez desde la casilla del lanzador. Si se obtiene un resultado de 2 a 6, el jugador habrá efectuado el pase. El Pase a lo Loco no puede ser interceptado, pero nunca es un pase completo, el balón automáticamente falla y se desvía tres casillas. Ten en cuenta que si tienes suerte, el balón puede rebotar de forma que vuelva a la casilla objetivo del pase. Esta habilidad no puede ser utilizada con la tirada de Tiempo Atmosférico: Ventisca **o combinada con la habilidad Lanzar Compañero de Equipo.**

**Pase Precipitado** (Pase)

Esta habilidad permite al jugador efectuar un Pase Rápido cuando un jugador contrario declare que lo va a placar, pudiendo así librarse del balón antes de ser placado. El pase debe resolverse mediante el procedimiento habitual antes de que el jugador del equipo contrario resuelva su placaje. Deben aplicarse las reglas de Pase, con la excepción de que ningún equipo sufre un cambio de turno a causa del resultado de este pase, sea cual sea. Después de que se resuelva el Pase, tu oponente realiza el placaje y sigue adelante con su turno. **Pase Precipitado no puede usarse en el segundo placaje de oponente con la habilidad Furia o en combinación con las habilidades Bombardero o Lanzar Compañero de equipo.**

**Pase Seguro** (Pase)

El jugador es un experto lanzando el balón de tal forma que hace incluso más difícil a cualquier oponente interceptarlo. **Si un pase realizado por este jugador es interceptado, entonces el jugador con Pase Seguro puede hacer una tirada de agilidad sin modificar. Si tiene éxito la interceptación queda anulada y la secuencia de pase continuará con normalidad.**

**Patada** (General)

El jugador es un experto al patear el balón y puede calcular la patada con gran precisión. Para poder utilizar esta habilidad, el jugador debe hallarse en el terreno de juego cuando su equipo efectúe la Patada Inicial. El jugador no podrá situarse ni en la Zona Ancha ni en la Línea de Defensa. En caso de cumplirse todas estas condiciones, el jugador podrá efectuar la patada inicial. Debido a que su patada es tan precisa, el número de casillas que rebota el balón deberá dividirse entre dos, redondeando las fracciones hacia abajo (esto es. 1 = 0, 2 ó 3 = 1, 4 ó 5 = 2, 6 = 3).

**Perseguir** (General)

El jugador puede emplear esta habilidad cuando un jugador del equipo contrario que este **realizando una Acción** salga de su zona de defensa por cualquier razón. Cada Entrenador tirará un dado y sumará el atributo Movimiento de su jugador. Si el jugador perseguidor obtiene un resultado igual o superior al del jugador perseguido, este podrá mover al jugador perseguidor a la casilla que ha dejado vacía el jugador perseguido. Al efectuar este movimiento no deberá efectuarse ninguna tirada para Esquivar y el hacerlo no afectará en ninguna forma a su movimiento el siguiente turno. Si el jugador perseguidor

obtiene una tirada inferior a la del jugador perseguido, el jugador deberá permanecer en su casilla. Un jugador puede efectuar todos los movimientos de persecución que desee. Si un jugador abandona la Zona de Defensa de varios jugadores con la habilidad Perseguir, sólo uno de los jugadores podrá tratar de perseguirlo.

#### **Piernas Muy Largas** (Mutación)

El jugador puede añadir 1 a la tirada de D6 cada vez que intente Interceptar o utilice la habilidad Saltar. Además, la habilidad Pase Seguro no puede emplearse en la Intercepciones realizadas por este jugador.

#### **Pies Firmes** (Agilidad)

El jugador puede repetir el D6 si resulta derribado mientras está intentando ir "A Por Ellos" (ver página 2x). Un jugador sólo puede utilizar la habilidad Pies Firmes una vez por turno.

#### **Placaje Defensivo** (General)

Esta habilidad niega a los jugadores adversarios, situados en su Zona de Defensa, la posibilidad de utilizar su habilidad Esquivar al intentar salir de la Zona de Defensa de un jugador, o en caso de ser placado por el jugador que cuenta con esta habilidad.

#### **Placaje Heroico** (Agilidad)

El jugador puede utilizar esta habilidad si un jugador contrario trata de salir de su zona de defensa. Coloca al jugador tumbado en la casilla abandonada por el jugador contrario, pero no hagas tirada ni de armadura ni de heridas. El jugador contrario deberá entonces restar 2 a su tirada de Esquivar por abandonar la zona de defensa del jugador. Si un jugador trata de abandonar la zona de defensa de varios jugadores que tengan la habilidad Placaje Heroico, tan sólo uno de los jugadores podrá utilizar la habilidad. Placaje Heroico puede ser utilizado en una tirada repetida de esquivar si no se declaró su uso en la primera tirada de esquivar. Además, si se utilizó Placaje Heroico en el primer placaje, el modificador de -2 y la zona de placaje se siguen aplicando en la segunda tirada.

#### **Placaje Múltiple** (Fuerza)

Al inicio de una *Acción de Placaje*, un jugador que se encuentre adyacente a al menos dos oponentes puede elegir placar a dos de ellos. Haz cada placaje en tu turno normalmente salvo que la fuerza de cada jugador defensor aumenta en 2. El jugador no puede seguir ninguno de los placajes cuando emplee esta habilidad, así que Placaje Múltiple puede utilizarse en lugar de emplear Furia, pero no se pueden combinar ambas habilidades. Para poder realizar el segundo placaje el jugador debe permanecer de pie después de haber realizado el primero.

#### **Placar** (General)

Un jugador con la habilidad Placar es diestro a la hora de derribar jugadores contrarios. La habilidad de Placar, si **se usa**, afecta a los resultados obtenidos en los dados de Placaje, tal y como se explica en las Reglas de Placaje.

#### **Precisión** (Pase)

El jugador puede añadir 1 al resultado del dado cuando pase el balón.

#### **Presencia Perturbadora** (Mutación)

El aspecto del jugador es muy perturbador ya sea por causa de una enorme nube de moscas, expulse almizcle soporífero, un aura de caos aleatorio o frío intenso o una feromona que cause miedo y pánico. Al margen de la naturaleza de esta mutación cualquier jugador debe restar 1 al D6 cuando pase, intercepte o atrape por cada jugador contrario con Presencia Perturbadora que se encuentre a tres casillas de él incluso si el jugador con Presencia Perturbadora se encuentra Tumbado o Aturdido.

#### **Profesional** (General)

Un jugador con esta habilidad es un endurecido veterano. Los demás jugadores de Blood Bowl denominan a estos jugadores Profesionales, ya que raramente cometen un error, si es que alguna vez cometen alguno. Una vez por turno, un jugador Profesional puede repetir cualquier tirada que efectúe, salvo las de Armadura, Heridas, o Lesión, incluso si está Tumbado o Aturdido. Sin embargo, antes de repetir la tirada, su Entrenador debe tirar un dado. Si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, puede repetir la tirada. Si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, deberá aplicarse el primer resultado y no podrá repetirse la tirada ni con esta habilidad, ni con una Segunda Oportunidad de Equipo; sin embargo puedes repetir la tirada de Profesional con una segunda oportunidad de equipo.

#### **Puñal** (Extraordinaria)

Un jugador con esta habilidad está armado con algo útil a la hora de apuñalar, cortar o rajar a un contrario, como colmillos afilados o una fiel daga. El jugador puede atacar a un oponente apuñalándolo en lugar de realizar un placaje contra él. Haz una tirada sin modificadores contra la Armadura de la víctima. Si el resultado es menor o igual que la Armadura de la víctima entonces no tendrá efecto alguno. Si el resultado supera el valor de Armadura de la víctima, habrá resultado herida y deberá realizarse una tirada de Heridas sin modificadores. Si esta habilidad se emplea como parte de una Acción de Penetración, el jugador no podrá seguir moviendo después de utilizarla. Las lesiones causadas por un apuñalamiento no otorgan Puntos de Estrellato.

#### **Putrefacción de Nurgle** (Extraordinaria)

Este jugador tiene una horrible enfermedad infecciosa que se extiende cuando mata a un jugador durante una Acción de Placaje, de Penetración o de Falta. En lugar de morir de verdad, el jugador queda infectado y se transforma en un Putrefacto básico. Para poder hacer esto, el oponente debe haberlo borrado de la Hoja de Equipo durante el paso 2.1 de la Secuencia Posterior al Encuentro, su Fuerza no puede ser mayor que 4 y no puede tener las habilidades Degeneración, Regeneración o Escurridizo. El nuevo putrefacto, puede ser incluido gratuitamente en el equipo de Nurgle durante el paso 6 de Actualizar la Hoja de Equipo (ver pagina 3X) si el equipo tiene espacio para él. Este nuevo Putrefacto cuenta con todo su valor a la hora de calcular el valor del equipo Nurgle.

#### **Rastrero** (Agilidad)

El jugador tienen la habilidad y rapidez necesarias para patear a un oponente en el suelo sin atraer la atención del árbitro, a no ser que escuche como se parte la armadura. Al realizar una *Acción de Falta* un jugador con esta habilidad no será expulsado por obtener dobles en la Tirada de Armadura a menos que supere la Tirada de Armadura.

#### **Realmente Estúpido** (Extraordinaria)

El jugador es sin duda una de las criaturas más estúpidas que haya pisado un campo de Blood Bowl (¡Que considerando el CI de la mayor parte de los demás jugadores, es decir mucho!). Por ello debes tirar 1D6 después de declarar la acción que realizará el jugador, pero antes de realizarla. Si hay uno o más jugadores de su mismo equipo adyacentes al jugador Realmente Estúpido y no son también Realmente Estúpidos, añade 2 a la tirada de dado. Con un resultado de 1-3 el jugador se quedará sin hacer nada intentando recordar lo que debía hacer. El jugador no podrá hacer nada más durante el turno y el equipo perderá la acción que había declarado durante ese turno (Así que, si un jugador Realmente Estúpido declara una Acción de Penetración y saca un 1, el equipo no podrá declarar otra Acción de Penetración este turno). El jugador pierde su Zona de Defensa y no podrá interceptar, pasar o atrapar el balón, asistir a ningún jugador en una falta o placaje, o moverse voluntariamente hasta que consiga obtener un resultado de 4 o más al principio de una acción futura o termine la entrada.

#### **Recepción Heroica** (Agilidad)

El jugador es extraordinario a la hora de estirarse y alcanzar balones a los que otros no llegan. El jugador puede intentar atrapar cualquier pase, patada inicial o devolución del público pero no balones rebotando, que aterrice en una de sus zonas de placaje como si hubiera aterrizado en su propia casilla, sin abandonar la casilla en la que se encuentra. Si hay dos o mas jugadores intentando utilizar esta habilidad, entonces se obstaculizarán y ninguno de los dos podrá utilizar la habilidad.

**Regeneración** (Extraordinaria)

Si el jugador sufre un resultado de Lesión en la Tabla de Heridas, tira 1D6 para regenerar después de tirar en la **Tabla de Lesiones** y después de cualquier tirada de Médico, de realizarse. Con un resultado de 1-3, el jugador sufrirá el resultado de la herida. Con uno de 4-6, el jugador curará la herida después de un corto periodo de tiempo para "reorganizarse" a si mismo y se coloca en la zona de Reservas. Las tiradas de Regeneración no pueden repetirse. Recuerda que los jugadores contrarios seguirán ganando Puntos de Estrellato normalmente por causar una Lesión a un jugador con esta habilidad, aunque el resultado no afecte al jugador de la forma normal.

**Robar Balón** (General)

Cuando un jugador con esta habilidad placa a un oponente que tenga el balón, **obtener un resultado de "Empujado" o "Defensor Cede"** hará que el jugador oponente suelte el balón en la casilla a la que es empujado, incluso si el jugador contrario no resulta derribado.

**Salto** (Agilidad)

Un jugador con la habilidad Salto puede intentar saltar a cualquier casilla vacía a máxime 2 casillas de distancia, aunque tenga que pasar sobre una casilla ocupada por un jugador de cualquier equipo. Saltar cuesta al jugador dos puntos de Movimiento. Para efectuar el salto, mueve al jugador a una casilla vacía a 1 ó 2 casillas de distancia de su casilla actual y efectua una tirada de Agilidad. No se aplican modificadores a esta tirada de D6 **a menos que el jugador tenga Piernas Muy Largas**. El jugador no tiene que esquivar para abandonar la casilla en la que estaba. Si el jugador supera la tirada, podrá saltar sin ningún problema y seguir moviéndose. Si falla la tirada de Agilidad caerá al suelo en la casilla a la que estaba intentando saltar. El Entrenador contrario efectuará un chequeo contra Armadura para determinar si ha resultado herido. Si falla el salto habrá un cambio de turno y el turno del equipo que estaba moviendo terminará inmediatamente. Un jugador sólo puede utilizar la habilidad Salto una vez por acción.

**Sed de Sangre** (Extraordinaria)

Los Vampiros deben de vez en cuando alimentarse de la sangre de los vivos. A causa de esto, tira 1D6 cada vez que declare una acción con un Vampiro. Con resultado de 2+, el jugador podrá seguir realizando la acción normalmente. Con un "1", sin embargo, el jugador es superado por el deseo de beber sangre Humana y deberá realizar la siguiente acción especial: El Vampiro pierde la acción declarada ese turno (**también el equipo Vampiro**) y deberá realizar una *acción de Movimiento*. Si el Vampiro termina su movimiento de pie y adyacente a uno o más Siervos que se encuentren de pie, derribados o aturcidos, **de su propio equipo**, atacará a uno de ellos. Tira inmediatamente para herir al Siervo que ha sido atacado, sin realizar tirada de Armadura. La herida no causará cambio de turno a menos que el Siervo tuviese el balón. Si el Vampiro no puede atacar a un Siervo (por cualquier razón) se retirará del campo y será colocado en la zona de Reservas y su equipo sufrirá un Cambio de Turno. Si tenía el balón rebotará desde la casilla en la que se encontraba cuando fue retirado del campo y no podrá anotar un Touchdown (incluso si llega a la línea de Touchdown antes de ser retirado). Si el Vampiro resulta Herido o queda Inconsciente antes de atacar a un Siervo, entonces deberá ser colocado en la zona adecuada del Banquillo en lugar de en la zona de Reservas. Recuerda que el jugador puede recoger el balón o realizar cualquier otra cosa que pudiera hacer normalmente cuando se realiza

una *Acción de Movimiento*, pero debe morder a un Siervo para evitar el Cambio de Turno.

**Siempre Hambriento** (Extraordinaria)

¡El jugador siempre se encuentra ferozmente hambriento y podría comerse cualquier cosa! Por ello, cada vez que el jugador use la habilidad Lanzar compañero de Equipo, tira 1D6 después de que halla terminado de moverse, pero antes de lanzar al jugador. Si el resultado es un 1 tratará de comerse al desafortunado compañero de equipo. Tira 1D6 otra vez, un segundo 1 indicará que ha conseguido engullir al jugador, lo que lo matará sin posibilidad de utilizar Médico, Regeneración o nada similar. Si el jugador llevaba el balón, rebotará desde la casilla del jugador lanzador. Si el resultado es de 2 a 6, el jugador consigue liberarse y la acción se tratará como si fuese un "Balón Perdido". Haz el rebote del jugador con Agilidad Felina normalmente.

**Sierra Mecánica** (Extraordinaria)

Un jugador armado con una sierra mecánica tiene que atacar con ella en lugar de realizar un placaje cuando realiza una *Acción de Placaje o de Penetración*. Cuando se emplea sierra mecánica para realizar un ataque, tira un D6 en lugar del Dado de Placaje. Con un resultado de 2 o más la sierra mecánica golpea al jugador pero con un resultado de 1 rebota y ¡En lugar de eso golpea a su portador! Realiza una Tirada de Armadura por el jugador que resulte golpeado por la motosierra, añadiendo 3 al resultado. Si la tirada supera la armadura de la victima, el jugador resulta Derribado y herido, tira en la Tabla de Heridas. Si la tirada no consigue superar la armadura de la victima, el ataque no tendrá efecto. Un jugador armado con una sierra mecánica puede realizar una *Acción de Falta* y añadir 3 a la tirada de Armadura, pero debe tirar por si rebota como se describe más atrás. Una Sierra Mecánica en funcionamiento es algo muy peligroso, así si un jugador que tenga una sierra mecánica resulta Derribado por cualquier razón, el entrenador contrario podrá añadir 3 a su tirada de armadura para ver si el jugador resulta herido. Sin embargo, placar a un jugador con una Sierra Mecánica es igualmente peligroso, si un oponente resulta derribado, al placar éste al jugador con Sierra Mecánica, también se añade 3 a la Tirada de Armadura. Esta habilidad solo puede emplearse una vez por turno (eg: no puede emplearse con Furia o Placaje Múltiple) y si se utiliza como parte de una *Acción de Penetración*, el jugador no podrá seguir moviendo tras emplearla. Las lesiones causadas por una Sierra Mecánica no otorgan puntos de estrellato.

**Sin Manos** (Extraordinaria)

El jugador es incapaz de recoger, interceptar o llevar el balón y fallará cualquier tirada de atrapar automáticamente, ya sea porque literalmente no tenga manos o por que las tenga ocupadas. Si intenta recoger el balón del suelo, rebotará y se producirá un Cambio de Turno si es el turno de su equipo.

**Solitario** (Extraordinaria)

Los Solitarios, debido a la inexperiencia, arrogancia, ferocidad animal o simple estupidez, no trabajan bien con el resto del equipo. Como resultado, los Solitarios no pueden emplear Segundas Oportunidades de Equipo a menos que primero obtengan un 4+ en un D6. Con un resultado de 1-3 el resultado original se mantiene y la Segunda Oportunidad se pierde (se usa).

**Tentáculos** (Mutación)

El jugador puede utilizar esta habilidad cuando un jugador contrario trate de abandonar su zona de defensa. Cada entrenador tira un D6 y añade la FU de su jugador a la tirada. **El jugador contrario añade 1 a su tirada**. Si el resultado del jugador con esta habilidad es superior al del jugador que trataba de moverse, el jugador que trataba de moverse habrá sido agarrado firmemente por los tentáculos del jugador y no podrá abandonar la casilla en la que se encuentra ni moverse más. Si un jugador abandona la Zona de Defensa de varios

jugadores con esta habilidad, tan sólo uno de ellos podrá intentar agarrarlo con sus tentáculos.

**Zafarse** (General)  
 Este jugador es muy hábil deshaciéndose de los posibles atacantes. Los jugadores contrarios no podrán seguir los placajes que se hagan contra este jugador incluso si el jugador con Zafarse resulta derribado. El jugador contrario podrá seguir moviéndose después de realizar el placaje si ha declarado una *Acción de Penetración*.

★ CATEGORIAS DE LAS HABILIDADES ★			
<b>GENERALES</b>		<b>AGILIDAD</b>	
Agallas	Patada	Atrapar	Pies Firmes
Anticiparse	Perseguir	Carrera	Placaje Heroico
Bloquear Pase	Placaje Defensivo	Echarse a un Lado	Rastrero
Furia	Placar	En Pie de un Salto	Recepción Heroica
Forcejeo	Profesional	Esquivar	Saltar
Juego Sucio	Robar Balon		
Manos Seguras	Zafarse		
<b>PASE</b>		<b>FUERZA</b>	
Nervios de Acero	Pase Seguro	Abrirse Paso	Defensa
Pasar	Precisión	Aplastar	Golpe Mortífero
Pase a lo Loco	Líder	Apartar	Juggernaut
Pase Precipitado		Brazo Fuerte	Mantenerse Firme
		Cabeza Dura	Placaje Múltiple
<b>MUTACION</b>			
Apariencia Asquerosa	Dos Cabezas	Piernas muy Largas	
Brazos Adicionales	Garra/Garras	Presencia Perturbadora	
Cola Prensil	Mano Grande	Tentáculos	
Cuernos			
<b>EXTRAORDINARIAS</b>			
Agilidad Felina	Echar Raices	Putrefacción de Nurgle	
Animal Salvaje	Escurridizo	Realmente Estupido	
Arma Secreta	Estacas	Regenerar	
Bola con Cadena	Favorito del Público	Sed de Sangre	
Bombardero	Lanzar Compañero de	Siempre Hambriento	
Cabeza Hueca	Equipo	Sierra Mecánica	
Canijo	Mirada Hipnótica	Sin Manos	
Degeneración	Puñal	Solitario	