

WARHAMMER BLOOD BOWL

★ EL JUEGO DE FÚTBOL DE FANTASÍA ★

COMENTARIOS DE DISEÑO MAYO 2026

La siguiente fe de erratas corrige errores en el reglamento de Blood Bowl, en los números de *Spike! Journal* y en cualquier suplemento asociado con la Edición de la Tercera Temporada del juego. Se presentan con el número de página correspondiente, indicaciones sobre el texto que necesita cambios, y el texto relevante corregido.

La fe de erratas se actualiza con regularidad; cuando hay cambios respecto a la versión anterior, se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una nota en la actualización (p. ej. "Versión en español"), implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

REGLAMENTO DE BLOOD BOWL

• **Página 33 – Modificar tiradas de dado**

- Cambia el segundo párrafo a:

"El resultado de 1D6 nunca puede modificarse por encima de 6, sin importar sus modificadores."

Nota de diseño: El cambio anterior permite que un resultado sea modificado por debajo de 1. Por ejemplo, un resultado de 2 en un chequeo de Agilidad para esquivar hasta una casilla marcada por cuatro zonas de defensa recibiría un modificador de -4, para un resultado final de -2.

• **Page 35 – Cambio de turno**

- Cambia el octavo punto a:

"Un jugador del equipo inactivo termina en posesión del balón tras un intento de acción de Pase o de Entregar el balón, o tras interceptar el balón con éxito."

• **122 – Rasgos**

- Añade la siguiente frase al final del segundo párrafo

"Si un Rasgo activo permite a un jugador declarar una acción especial, puede declararla mientras está Tumbado boca arriba, siempre que dicha acción especial le permita realizar antes una acción de Movimiento gratuita para usar la acción especial."

Nota de diseño: El cambio anterior clarifica que los jugadores Tumbados boca arriba pueden usar acciones especiales como Patada de despeje o Mirada hipnótica.

• **Página 124 – Bola con cadena – Tercer párrafo**

- Añade la siguiente frase al final del tercer párrafo

"La condición Masticado no puede impedir el movimiento de un jugador que esté llevando a cabo una acción de Bola con cadena."

• **Página 155 – Capitán del equipo – Segundo párrafo de reglas**

- Cambia la última frase del segundo párrafo de reglas por lo siguiente:

"No obstante, si en cualquier momento el Capitán de tu equipo es retirado de tu hoja de plantilla, podrás designar un nuevo Capitán durante la Secuencia anterior al partido de tu siguiente partido de liga."

• **Página 165 – Equipos Chaos Renegade – Ogre**

- Cambia Solitario (4+) a Solitario (3+).

• **Página 165 – Equipos Chaos Renegade – Ogre**

- Añade la habilidad Golpe mortífero.

• **Página 167 – Equipos Dwarf – Dwarf Runner**

- Añade Agilidad (A) a sus habilidades secundarias.

• **Páginas 172, 173 y 180 – Equipos Human, Imperial Nobility, Old World Alliance – Ogre**

- Retira Mutación (M) de sus habilidades secundarias.

• **Página 180 – Equipos Old World Alliance – Halfling Hopeful**

- Cambia la CANT. a 0-3.

• **Página 180 – Equipos Old World Alliance – Altern Forest Treeman**

- Añade Solitario (4+) a Habilidades y Rasgos.

• **Página 181 – equipos Orc – Goblin Lineman**

- Cambia PS 3+ a PS 4+

COMENTARIOS DE DISEÑO

MAYO 2026

La siguiente fe de erratas responde a preguntas comunes formuladas por la comunidad, y está planteada como punto de referencia para todos los jugadores, en caso de que estas mismas preguntas surjan en el futuro. Siempre que sea posible, la respuesta será un simple "Sí" o "No", añadiendo explicaciones adicionales solo cuando resulte relevante. Se presenta como una serie de preguntas y respuestas, incluyendo números de página cuando resulte relevante.

La fe de erratas se actualiza con regularidad; cuando hay cambios respecto a la versión anterior, se destacan en color **magenta**. Las actualizaciones de fe de erratas anteriores se destacan en color **azul**.

Estas preguntas se han recopilado de numerosas fuentes. Si crees que alguna pregunta no se ha respondido satisfactoriamente, estaremos encantados de que nos lo comentes. Envía tus peticiones a bloodbowlfaq@gwplc.com.

P: ¿Cuál es la secuencia en la que la condición **Distraído** se retira y el jugador **Distraído** declara su acción? ¿Cómo afecta esto a qué habilidades puedo usar para declarar acciones especiales?

R: La secuencia es la siguiente:

- Elige un jugador para activarlo.
- Activa al jugador.
- Se retira la condición **Distraído**. (pág. 39)
- Declara la acción del jugador.

Ya que la condición **Distraído** se retira antes de haber declarado la acción, se pueden usar habilidades y rasgos activos, y por lo tanto se pueden declarar acciones especiales relevantes.

P: ¿Puedo usar Segundas oportunidades durante el Evento de patada inicial ¡A la carga!? (pág. 48)

R: Sí.

P: Cuando un jugador sale esquivando de una Zona de defensa, ¿en qué orden se aplican las habilidades de los rivales como **Tentáculos**, **Perseguir**, **Placaje heroico**, etc? (pág. 55)

R: Se debe cumplir la siguiente secuencia:

- Elige la casilla a la que esquivará el jugador.
- Resuelve las habilidades de **Tentáculos**.
- Mueve al jugador.
- Haz la tirada de esquivar, incluyendo las repeticiones.
- Un jugador rival puede usar **Placaje heroico**.
- Si la esquivada tiene éxito, se puede tirar para **Perseguir**.

Nota: Si un jugador utiliza **Placaje heroico**, ocupa la casilla que ha dejado vacía el jugador que esquivaba, impidiendo que otro jugador utilice su habilidad **Perseguir**.

P: ¿Un jugador puede brincar múltiples veces en un turno? (pág. 56)

R: Sí.

P: Si un jugador declara una acción de **Asegurar el balón**, pero un jugador rival está a 2 casillas o menos del balón cuando intenta la acción (p. ej. tras mover acercándose gracias a **Perseguir**), ¿se sigue pudiendo realizar dicha acción y recoger el balón? (pág. 56)

R: Sí. Para declarar una acción de **Recoger el balón**, no puede haber jugadores rivales a 2 casillas o menos del balón. Una acción se declara al inicio de la activación de tu jugador (**Declarar** o **realizar**, pág. 52). Si más tarde, en la activación de un jugador rival, este se mueve acercándose al balón, la acción de **Asegurar el balón** ya se ha declarado y tu jugador puede realizarla.

P: ¿Los modificadores que se aplican a recoger un balón, como los del resultado de **Lluvioso**, se aplican a la acción de **Asegurar el balón**? (pág. 59)

R: Sí. La tirada es para recoger un balón, por lo que se le aplican todos los modificadores relevantes. El -1 a recoger el balón debido al resultado de **Lluvioso** se aplica a la tirada para **Asegurar el balón**. No se aplicarán los modificadores a los chequeos de **Agilidad**, ya que la tirada para recoger el balón no es un chequeo de **Agilidad**.

P: Si un jugador declara una acción de **Penetración** y reemplaza la parte referente al placaje por una acción especial como **Apuñalar** o **Ataque con motosierra**, dicha acción especial le cuesta un punto de movimiento igual que le costaría el placaje? (pág. 64)

R: Sí. Realizar la acción le costará al jugador un punto de movimiento de manera normal.

P: Si no contrato un **Apotecario** al inicio de una liga, ¿puedo contratarlo más tarde? (pág. 90)

R: Sí.

P: ¿Podéis clarificar cómo se elige una habilidad aleatoria para un jugador? (pág. 97)

R: El Entrenador debe cumplir la siguiente secuencia:

- Elige una categoría de Habilidades
- Tira 1D6 para determinar qué mitad de la tabla se usa.
- Tira de nuevo 1D6 para determinar la habilidad.
- Repite las dos tiradas descritas para determinar una segunda habilidad.
- Elige una de las dos habilidades para el jugador.

Si el jugador no puede elegir una o más habilidades determinadas aleatoriamente, repite esa tirada hasta generar una habilidad que se pueda elegir para el jugador.

P: Siguiendo los pasos para **Fichar** y despedir jugadores, si despido a un jugador posicional (como un **Wardancer**), ¿he de esperar hasta después de mi siguiente partido para fichar a uno nuevo? (pág. 99).

R: Sí. Contratas a los nuevos jugadores antes de despedir a los que ya tienes, lo que te impide contratar un jugador adicional si ello te haría superar temporalmente la CANT. máxima para ese tipo de jugador.

P: En partidos equilibrados, ¿se permite elegir cada habilidad de Élite un máximo de cuatro veces, o el número total de habilidades de Élite permitidas es de cuatro? (pág. 112)

R: La primera opción. Así pues, al elegir habilidades adicionales, puedes elegir Placar hasta cuatro veces, Esquivar hasta cuatro veces, Golpe mortífero hasta cuatro veces, etc.

P: Si mi jugador con el rasgo Siempre hambriento se come a otro de mis jugadores, ¿eso causa un cambio de turno? (pág. 123)

R: Solo si el jugador devorado estaba en posesión del balón.

P: Si un jugador con Ferocidad animal ataca por haber sacado un resultado de 1-3, ¿puede el jugador continuar con su activación después de eso?

R: Sí. Siempre que no quede Distráido (lo cual daría por terminada su activación) o provoque un cambio de turno, el jugador puede continuar con su activación.

P: ¿Qué ocurre si mi jugador con el rasgo Bola con cadena intenta moverse a una casilla ocupada por un jugador con la habilidad Mantenerse firme y este jugador no resulta empujado? (pág. 124, pág. 136)

R: Tu jugador con el rasgo Bola con cadena permanece en la casilla en la que estaba. Si su movimiento le lleva a una casilla ocupada, resuelve todo lo que necesite resolverse (como un placaje, en el ejemplo de arriba) y a continuación, si la casilla sigue estando ocupada, tu jugador con el rasgo Bola con cadena permanece en la casilla en la que estaba. No obstante, esto sigue contando como una casilla de movimiento.

P: ¿Qué ocurre si mi jugador con el rasgo Bola con cadena sale del campo al moverse? (pág. 124)

R: Se considera que ha sido empujado fuera del campo. Se aplican todas las reglas normales para este supuesto, incluyendo provocar un cambio de turno.

P: Si mi jugador con el rasgo Bola con cadena es empujado fuera del campo y sufre un resultado de Aturdido, ¿el estado de Inconsciente se resuelve de manera normal? (pág. 124)

R: No. Eso solo se aplica cuando el jugador es Derribado o se lo coloca Tumbado boca arriba. ¡En este caso, se asume que el personal de banda del equipo ha desplegado redes de Fanático para rescatar al jugador!

P: ¿Las Bombas rebotan? (pág. 125)

R: No. Cuando caen en una casilla vacía, explotan.

P: Puedo usar Luchador Apartar durante una acción de Penetración? (pág. 126 y pág. 128)

R: No. Ambas habilidades entran en efecto al declarar una acción de Placaje. En el caso de una Penetración, declaras una acción de Penetración y realizas un placaje como parte de ella.

P: Si un jugador con la habilidad Luchador realiza múltiples placajes durante un turno (p.ej., porque tiene Furia), ¿puede usar la repetición de Luchador más de una vez? (pág. 126)

R: No. La repetición de Luchador solo puede ser usada una vez por activación. En el caso de Furia, esto podría hacerse en el primer o en el segundo placaje.

P: Si un jugador está Distráido, puede usar Esquivar contra un resultado de Desequilibrio? (pág. 127)

R: No. Esquivar es una habilidad Activa, lo que significa que no funciona cuando el jugador está Distráido. Lo mismo se aplica para otras habilidades similares como Placar. En ese caso, el jugador con la habilidad Placar es Derribado si se aplica un resultado de Ambos jugadores derribados.

P: ¿Cuándo se activa Pase precipitado? (pág. 128)

R: Justo antes de resolver la acción de Placaje o una acción especial que tome un blanco. Pase precipitado especifica que puede ser usado cuando un jugador rival realiza ciertas acciones. Así, si un jugador declara una Penetración contra el jugador que tiene Pase precipitado, el jugador que lleva a cabo la Penetración se moverá con normalidad y a continuación, cuando se vaya a resolver la tirada de placaje, el jugador con la habilidad Pase precipitado podrá utilizarla.

P: ¿Puedo usar la habilidad Pase precipitado con una bomba? (pág. 128)

R: No. Un jugador debe estar en posesión del balón para poder usar la habilidad Pase precipitado, y solo puede lanzar el balón en un Pase rápido.

P: Si un placaje resulta en un empujón en cadena, y el jugador que ha realizado dicho placaje tiene la habilidad Piquete de ojos, ¿todos los jugadores que resulten empujados sufren los efectos de Piquete de ojos? (pág. 128)

R: No. Solo el blanco del placaje sufre los efectos de Piquete de ojos.

P: ¿Puede un jugador afectado por Piquete de ojos apoyar ofensiva o defensivamente durante una Falta? (pág. 128)

R: No.

P: Si un jugador con Dejada es el portador del balón y puede anotar un Touchdown sin tener que tirar ningún dado, pero en lugar de eso coloca el balón en el suelo durante su activación, ¿se determina igualmente si el público reacciona, tal como indica la regla Retener el balón? (pág. 128)

R: Sí. ¡Poner constantemente el balón en el suelo no deja de ser perder tiempo para alardear!

P: Si un jugador con Apartar realiza un placaje que resulta en un empujón en cadena, ¿Apartar impide a todos los jugadores de la cadena de empujones usar Echarse a un lado? (pág. 128)

R: No, solo al blanco del placaje.

P: Al crear un equipo, un máximo de la mitad de mis jugadores puede tener el rasgo Insignificante. En una liga, ¿puedo despedir a todos los jugadores no Insignificantes tras el primer partido y reemplazarlos por más jugadores Insignificantes? (pág. 129)

R: Sí, siempre que los despidos no dejen tu equipo por debajo de 11 jugadores (consulta la pág. 99). Aún así, recomendamos hablar con tu Comisario de liga antes de hacer esto.

P: Un jugador con la habilidad Agresor discreto saca un doble en la tirada de Armadura. Si la repito y no saco un doble, ¿el jugador sigue siendo expulsado? (pág. 130)

R: No. La tirada del doble ha sido repetida y por lo tanto ya no existe a efectos de resultado.

P: ¿Un jugador con la condición Masticado puede ser retirado del terreno de juego mediante el rasgo Embustero? (pág. 131 y pág. 138)

R: Sí. El jugador Embustero es retirado del campo y colocado en cualquier otra parte. Esto le quita la condición Masticado.

P: ¿Un jugador puede beneficiarse del rasgo levantar compañero si el jugador que tiene dicho rasgo está Distráido? (pág. 132)

R. No.

P: Si un jugador está usando Placaje múltiple para realizar placajes contra dos jugadores rivales, ¿esos dos jugadores pueden darse apoyos defensivos el uno al otro? (pág. 132)

R: Sí, si normalmente podrían apoyar defensivamente. Dado que ambos placajes ocurren simultáneamente, determina de manera normal cuántos apoyos defensivos se aplican, incluyendo al otro jugador objetivo, y a continuación tira los dados de placaje.

P: ¿Puedo usar acciones especiales como Apuñalar o Ataque con motosierra para reemplazar placajes realizados con Placaje múltiple? (pág. 132)

R: No. El Placaje múltiple se activa al declarar una acción de Placaje. Apuñalar y Ataque con motosierra son acciones especiales separadas que pueden declararse, o que reemplazan la acción de Placaje que se realiza como parte de una acción de Penetración.

P: ¿Puedo usar Placaje múltiple como parte de una acción de Penetración? (pág. 132)

R: No. La habilidad Placaje múltiple especifica que se utiliza cuando un jugador declara una acción de Placaje. La acción de Penetración implica declarar una acción de Penetración y realizar una acción de Placaje como parte de ella, y por lo tanto Placaje múltiple no se activa.

P: ¿Una Falta gratuita cometida como parte de la habilidad Crujir es adicional a la única Falta que puedo realizar normalmente por turno? ¿Puedo realizar una acción de Falta normal además de la Falta de Crujir? ¿Pueden varios jugadores cometer Faltas gratuitas debido a la habilidad Crujir en el mismo turno? ¿Las reglas que benefician una acción de Falta (p.ej., Furtivo o Agresor discreto) funcionan en el caso de una Falta debida a la habilidad Crujir? (pág. 133)

R: Sí a todo.

P: ¿Un jugador que tenga el rasgo Bola con cadena puede tener la habilidad Saboteador? (pág. 135)

R: Sí, siempre y cuando también tenga el rasgo Arma secreta.

P: Si un arma sabotada explota en el caso de un jugador que tenga el rasgo Bola con cadena, y se saca un resultado de 4+, ¿haces una tirada de heridas por el jugador o queda automáticamente Inconsciente? (pág. 135)

R: Lo segundo. Antes de poder hacer la tirada de armadura, el jugador es retirado del campo y queda automáticamente Inconsciente.

P: ¿Puedo elegir no añadir apoyos ofensivos a la tirada de armadura al cometer una Falta? Esto podría ayudarme a evitar que un jugador Furtivo fuera expulsado si saco un doble. (pág. 136)

R: Puedes elegir no añadir apoyos ofensivos a la tirada de armadura por una Falta, pero tienes que decidirlo antes de hacer dicha tirada de armadura. Debes declarar qué apoyos otorgarán el modificador de +1 antes de tirar los dados, y por lo tanto antes de conocer el resultado. Ten en cuenta que los apoyos defensivos no son opcionales, y por lo tanto se añaden siempre.

P: Si tengo un jugador con el rasgo Apuñalar y la habilidad Golpe a la carrera, ¿aún puedo mover una casilla en caso de que el apuñalamiento se realice como parte de una acción de Penetración? Las reglas de Apuñalar indican que mi activación finaliza de inmediato.

R: Sí, el jugador puede mover una casilla de manera gratuita. El jugador no puede moverse más, tal como sí podría hacerlo durante una acción de Penetración, pero la regla de Golpe a la carrera le permite mover una casilla antes de que finalice su activación.

P: Con Mantenerse firme, si elijo que mi jugador no sea empujado, ¿esto impide que se apliquen los efectos de la habilidad Piquete de ojos o que funcione la habilidad Robar balón? (pág. 136)

R: Sí. Dado que el jugador no ha sido empujado, esas habilidades no se activan y por lo tanto no tienen efecto.

P: ¿Cuándo tiene efecto la habilidad Equilibrio firme y cuándo no? Si saco un 6 y el jugador no es Derribado ni se Cae, ¿eso niega cosas como los cambios de turno? (pág. 136)

R: La habilidad Equilibrio firme se activa cuando un jugador va a ser Derribado o se va a Caer. Algunos ejemplos de esto (aunque no los únicos) son:

- Obtener un resultado de Atacante derribado o de Ambos jugadores derribados
- Ser el jugador blanco de una acción de Placaje en la que se haya obtenido un resultado de Desequilibrado o de ¡ZASCA!?
- Sacar un 1 al forzar la marcha
- Fallar un chequeo de Agilidad para esquivar.

En todos los casos, se indica explícitamente que el jugador es Derribado o se Cae. A continuación, el Entrenador que controla al jugador tira 1D6 por Equilibrio firme. Si se saca un 6, el jugador no ha sido Derribado ni se ha Caído; no se hacen tiradas de armadura, no se causan cambios de turno, etc, y el jugador continúa como si no se hubiera visto afectado. Así, tras un placaje se mantendrá en pie, tras un intento de esquivar se habrá movido a la casilla pretendida y se mantendrá en pie, etc.

Equilibrio firme no se activa a menos que una regla indique que el jugador es Derribado o se Cae. Por ejemplo, en una acción especial de Ataque con motosierra se hace directamente la tirada de armadura, mientras que la habilidad Forcejear indica que ambos jugadores se colocan Tumbados boca arriba. En ambos casos, las reglas no indican que el jugador sea Derribado o se Caiga, de modo que no tira por Equilibrio firme contra el resultado.

P: ¿Puedo usar Segundas oportunidades para la tirada de Equilibrio firme? ¿Puedo tirar por Equilibrio firme varias veces en un mismo turno? (pág. 136)

R: Sí a ambas cosas.

P: ¿Puedo usar la regla especial Capitán del equipo junto con la Segunda oportunidad que otorga una Mascota del equipo? (pág. 144)

R: Sí. Si sacas un 4+ y usas la Mascota del equipo de manera normal, a continuación puedes tirar para determinar si ese uso te sale gratis debido a la regla Capitán del equipo. De ser así, a continuación puedes volver a usar la Segunda oportunidad de la Mascota del equipo. Siempre que la uses, debes tirar 1D6 tal como se describe en la regla de Mascota del equipo; la segunda vez puede que no tenga efecto.

P: ¿Si Protesto al árbitro, aún podré usar Sobornos? (pág. 144)

R: Sí. Si no puedes Protestar al árbitro, te saltas ese paso y vas directamente a usar Sobornos.

JUGADORES ESTRELLA

P: Grim Ironjaw tiene tanto Furia como Placaje múltiple, una combinación que normalmente un jugador no puede tener. ¿Cómo funcionan estas dos habilidades juntas?

R: Si Grim Ironjaw utiliza Placaje múltiple, entonces Furia es ignorada al resolver los placajes. En cuanto a por qué Grim puede tener ambas habilidades...¡Bueno, es un Jugador Estrella!