



FAQs y Actualización de Reglas 3.1

Actualización de Reglas 3.1

Bienvenido a esta recopilación de aclaraciones y preguntas frecuentes sobre Círculo de Sangre (Tercera Edición). En este documento, encontrarás respuestas a las dudas más comunes, así como aclaraciones sobre las reglas para asegurar una experiencia de juego fluida y justa.



FE DE ERRATAS

Armadura de Acero Lunar (páginas 75 y 229 del Reglamento): Esta variante de Armadura otorga +1 RM y no ARM, como aparece en el Reglamento.

Reflexión Mística (página 107 del Reglamento): Añadir al sistema que este conjuro sólo puede tomar como objetivo PNJs con Base 1.

Raptor Nocturno (página 207 del Reglamento): Su HC es 10 y no 13, como aparece en el Reglamento.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS FRECUENTES (FAQ 3.1)

P: ¿Puede acumularse el efecto del Veneno Licor de Escarcha?

R: No. Aunque una miniatura puede verse afectada por todos los Venenos al mismo tiempo, estos no acumulan sus efectos por aplicarse más de una vez sobre un objetivo.

P: ¿Puede un Aventurero usar la misma Munición en 2 Armas de Distancia diferentes?



R: Si.

P: Un PNJ que esté en el Estado “Objetivo en Curso” y cumpliendo con los requisitos de las reglas de Reacción, ¿lo hará si le ataco con mi Aventurero?

R: Sí, si su Objetivo indica que el PNJ pone en juego las reglas de Combate para PNJs. Objetivos como Desplazarse o Permanecer no suscitan Reacción por parte de PNJs.

P: Si he sufrido un Empuje, ¿debo aplicar Penalizador a disparar por Mover?

R: Si.

P: ¿Puede un PNJ Reaccionar a un Conjuro de Plantilla?

R: No. Aunque el PNJ es susceptible de entrar en el Estado “Furia” contra quién emitió dicho Conjuro.

P: ¿Puedo Montar 2 Trampas y realizar 2 Disparos en la misma Activación de mi Aventurero?

R: Si. Montar Trampas no se considera una Acción Ofensiva sobre una miniatura a efectos de Límite de Acciones. Si cuentas con los suficientes PA, puedes hacerlo.

P: ¿Puedo fallar un chequeo sobre una Habilidad en la que tengo un 20 si no tengo Penalizadores?

R: No. Una tirada así no puede fallarse, pero te aconsejamos que realices el chequeo por si obtienes un éxito Crítico.

AMPLIACIÓN DE REGLAS

Las siguientes son una serie de reflexiones o ampliaciones sobre las reglas ya descritas en el Reglamento de Círculo de Sangre (tercera edición). Aunque son situaciones muy específicas como para desarrollarlas en el Reglamento de juego, hemos querido detallarlas para aquellos que les gusta conocer las reglas del juego en profundidad.

Habilidades con valor Cero (página 23 del Reglamento)

Como se describe, un Aventurero puede hacer uso de una Habilidad en la que tenga un valor “0” si lo desea.



Sólo logrará tener un éxito en el chequeo realizado con 1d20 si obtiene un "1" en dicha tirada, aunque nunca será considerado un Crítico.

Si dicho chequeo lleva un Penalizador de 3 puntos o superior, entendemos que la posibilidad de éxito es tan remota, que se deniega la posibilidad de realizar dicha acción.

Esta regla deja de aplicarse en el momento que el Aventurero cuenta con una Habilidad de 1 o superior.

Resulta que existe la posibilidad de que un Aventurero con HD 0 se equipe con un Arma a Distancia y la use para atacar a PNJs e inducirles (si son Agresivos) al Estado Furia. Las reglas establecen que el hecho de atacar a dicho PNJ (sin importar si hay impacto o no) ya hace que este se vea inducido a Furia y deje todo para acabar con la amenaza. Si el Penalizador que se impone es de 3 puntos o superior, entendemos que el PNJ no se verá amenazado en modo alguno por ese intento de ataque tan irrisorio. Por lo que el juego no permite la realización de dicho ataque.

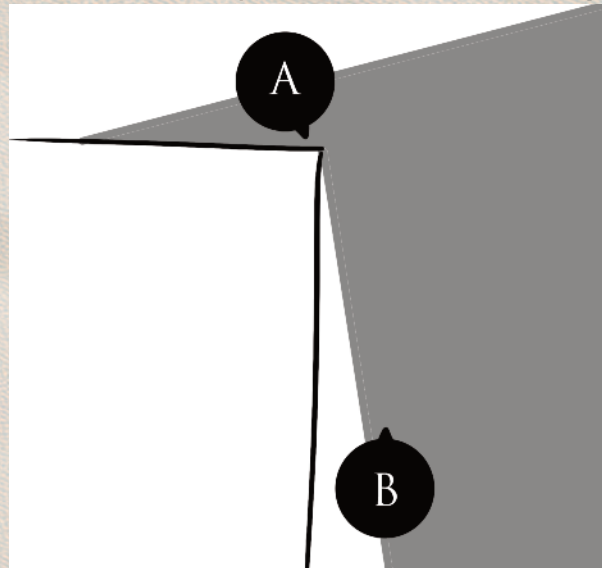
Apostarse (Página 35 del Reglamento)

Como indica el Reglamento, una miniatura cuya base esté en contacto (DI) con una Cobertura Ligera o Pesada ignora los Penalizadores impuestos por esa misma Cobertura. Pero no otros que se encuentren en la línea de disparo.

Como se observa en el diagrama, la miniatura A tendría parte de su Visión sobre la miniatura B obstruida por la esquina del edificio. Pero con las reglas de Apostarse, entendemos que se

asoma lo suficiente para cubrir ese ángulo muerto y disparar.

Lo mismo se aplica en una ventana y



alguien que se encuentra justo bajo esta.

Dañar a Criaturas Espectrales (Página 21 de Sangre en las Calles)

Según dice el Suplemento, un PNJ con el Rasgo Especial de Criatura Espectral, solo puede ser dañado por Armas y Munición de Acero Lunar o por Conjuros.

Todas las armas especiales que encontrarás en Campañas Oficiales tienen un material de forja específico (Acero Lunar, Oriccalco, Ámbar, etc.), siendo sólo el Acero Lunar efectiva contra estos enemigos.

Por otra parte es conveniente especificar que las reglas se refieren al daño directo provocado por Conjuros.

Los Conjuros de Arma Mortal o Bendición de Batalla no hacen que el daño sea mágico o se considere efectivo contra Criaturas Espectrales. Además, el

objetivo de estos Conjuros es el propio Aventurero, por lo que no podríamos considerar que sus armas estén hechizadas o algo parecido.

Límite de Acciones (página 24 del Reglamento)

Como sabes existen Acciones que consumen 2 PA al realizarlas (Beber una Poción, Montar una Trampa, aplicar Medicina).

Ahora bien, las reglas de la página 23 establecen que las veces que un Aventurero puede repetir la misma Acción son 2 (la mitad del valor que refleje su atributo PA, que es 4 normalmente). Pero esto no limita los PA que puede gastar en repetir esa Acción, si esta consume 2 PA.

De este modo un Aventurero puede emplear, por ejemplo, 4 PA en consumir 2 Pociones durante su Activación y estará cumpliendo con las reglas de Límite de Acciones, siempre que no gaste más PA de los que dispone. O Montar 2 Trampas, o lanzar 2 Ataques Precisos (Dote).

Acciones Ofensivas y Límite de Acciones (páginas 33 y 24 del Reglamento)

Como nos indica el Reglamento en su página 33, todos los modos de atacar a otra miniatura se consideran Acciones Ofensivas. Consideramos todas las Acciones Ofensivas como un mismo tipo de Acción a la hora de aplicar las reglas de Límite de Acciones.

Así un disparo, un tajo cuerpo a cuerpo, o un conjuro se consideran un ataque y no importa cómo se combinen. Sólo puedes realizarlo 2 veces en un

Turno.

¿Significa esto que un Mago puede lanzar más de 2 Conjuros durante su Activación?

Sí, pero sólo podrá lanzar 2 de ellos que no se consideren una Acción Ofensiva y otros 2 que sí se consideren un ataque.

Así un Mago podrá lanzar, por ejemplo, Arma Mortal sobre un aliado, Arma Mortal sobre sí mismo. Con sus 2 PA restantes Pulso Eléctrico y Pulso Eléctrico.

Habrá lanzado 2 Conjuros y 2 Acciones Ofensivas, por lo que estará cumpliendo con las reglas del juego.

Reacciones y Declaración de Acciones (página 39 del Reglamento)

Ampliaremos las reglas que aparecen en el libro para añadir el siguiente punto:

Un jugador que haya declarado una Acción Ofensiva contra un PNJ (suscitando una Reacción) debe llevarla a cabo si gana en la Tirada de Iniciativa. Entendemos que en este caso no hay causas que justifiquen la toma de una decisión diferente a la declarada.

Si es el PNJ el que actúa primero y hace que las condiciones del combate cambien (Hiriendo, Empujando o Derribando al Aventurero, por ejemplo) entonces el jugador podrá realizar una Acción diferente a la declarada.

Esta ampliación en las reglas tiene como objetivo que los jugadores no puedan explotar o forzar ciertas situaciones en las que el PNJ quedaría injustamente perjudicado.



Evitar Ataques de Oportunidad sin Desplazamiento (página 34 del Reglamento)

Según establece el Reglamento, para que se dé un Ataque de Oportunidad tiene que existir un desplazamiento.

Pero, ¿puede un Aventurero que está En Combate hacer una Acción para reencarsarse sin suscitar Ataques de Oportunidad?

Si el Aventurero usa este reencarsamiento pero no se desplaza en lo que resta de su Activación, la respuesta es sí.

Si el Aventurero se desplaza durante su Activación, recibirá los consecuentes Ataques de Oportunidad, sin importar que esos enemigos se encuentren en su Retaguardia.

Atacar a miniaturas Aliadas (página 33)

Aunque las reglas no lo indican activamente, es conveniente aclarar que una miniatura sólo puede realizar Acciones

Ofensivas sobre otras que no sean Aliadas.

Si la miniatura es directamente el objetivo de la Acción Ofensiva, la Acción no puede realizarse.

Con esto tratamos de evitar ciertas maneras de explotar mecánicas que consideramos injustas y alejadas de la filosofía del juego.

Reacción de un PNJ En Combate (página 151 del Reglamento)

Aquí queremos profundizar en la Inteligencia Artificial y cómo esta se relaciona con el sistema de Reacción de PNJ.

Según el sistema de reglas, un PNJ Reacciona a cualquier ataque al que pueda responder con su primera Acción en la Activación. Pero cabe aclarar la situación en la que dicho PNJ (cumpliendo con todos los requisitos para la Reacción) se encuentre En Combate con otra miniatura.





En este caso el PNJ Reacciona si hace uso de sus Armas Primarias con ello. Si su grupo de Armas Primarias no le permitiría Reaccionar al ataque, no Reaccionará.

MINIATURAS COLOSAS Y EDIFICIOS (REGLA ADICIONAL)

Añadir las siguientes reglas al comportamiento de los PNJ con este tipo de Base.

Una miniatura Colosal puede realizar Acciones Ofensivas contra edificios si la miniatura objetivo se encuentra en su interior. Si la miniatura Colosal no puede llegar a distancia de ataque con la miniatura que se propone atacar, porque esta se encuentra en un edificio, realizará Acciones Ofensivas contra el mismo.

La miniatura realizará sus ataques contra la estructura (que no cuenta con RM o DEF) y aplicará los efectos de dicho ataque sobre todas las miniaturas en el interior de dicha estructura.

