## BLOODBORNE: EL JUEGO DE TABLERO

# Preguntas Frecuentes - 1,0

GENERAL

P: ¿Cuál es la diferencia entre Lucidez y ficha de Lucidez?



R: Las fichas de Lucidez son fichas genéricas que se utilizan para muchas cosas a lo largo de la partida (como marcar un lugar del mapa o llevar un seguimiento de las misiones cumplidas). No están relacionadas con la Lucidez adquirida, que es la recompensa por completar Misiones de Lucidez (que normalmente se requieren para ganar el juego).



La Lucidez se representa con las cartas blancas (que normalmente también incluyen recompensas) que han sido reveladas al completar una Misión de Lucidez o de Cacería.

P: ¿Qué significa «a Velocidad X, antes del Ataque del Cazador» cuando aparece en las Capacidades de los Enemigos?

R: Las Capacidades de los Enemigos se activan inmediatamente cuando se revelan (por ejemplo, cuando se revela la carta de Capacidad del mazo de Acción de Enemigo) a menos que muestren específicamente una Velocidad. «A Velocidad X» significa que la Capacidad solo se resuelve a la Velocidad indicada, lo que supone que, si el Enemigo muere por un Ataque más rápido, la Capacidad no se resolverá. La sección «...antes del Ataque del Cazador y la Capacidad tienen la misma Velocidad. Cuando esto ocurre, la Capacidad se resolverá antes del Ataque del Cazador (en una situación normal ocurrirían simultáneamente).





P: ¿Puedo utilizar una carta con la palabra clave «Esquivar» para iniciar un Ataque?

R: Sí. **Esquivar** es solo una palabra clave en una carta de Atributo que indica que la carta puede utilizarse durante el paso «*Esquivar*» del Combate. <u>No limita</u> su uso **exclusivamente** a ese paso.

P: Si utilizo una carta para «Esquivar», ¿se activan también otros efectos de esa carta?

R: Los efectos que aparecen en las cartas de Atributo se resuelven <u>cuando</u> se colocan en un espacio de Ataque, independientemente de que se use para Atacar o Esquivar. «Esquivar» es solo una palabra clave más de la carta (como **Desestabilizar** o **Sanar**). No hace que ninguna otra palabra clave quede excluida de la activación.



P: ¿Los efectos de las cartas de Atributo son opcionales o deben utilizarse?

R: Si el efecto se puede cumplir (como Sanar 1), entonces sí, debes utilizarlo cuando se juegue la carta. Ten en cuenta que el hecho de no poder aplicar el efecto (como intentar sanar teniendo todos los PS) no impide que puedas utilizar la carta.

P: Si la preparación del Capítulo <u>requiere</u> de «piezas al azar que no estén en uso», ¿esas piezas están <u>ya contempladas</u> en las <u>piezas aleatorias</u> que forman parte del montón de piezas de Mapa, o <u>se toman por separado</u>?

R: La cara de preparación de una carta de Capítulo establece el número de piezas aleatorias que forman parte del montón de piezas de Mapa, como por ejemplo, «① x2 piezas al azar». Si una carta de preparación especial de un Capítulo requiere de más piezas de Mapa, estas últimas son adicionales y **no están incluidas** entre las «① x2 piezas al azar» mencionadas en la carta de Capítulo.

### P: ¿Cuándo se activan los efectos de las cartas de Atributo?

R: Todos los efectos de las cartas de Atributo se activan **en el preciso instante** en el que se colocan en un espacio de Ataque (Sana 1, Roba 1, Libera Espacio, etc.) a menos que se especifique lo contrario (como con efectos vinculados a Ataques tipo Desestabilizar).

Pregunta de seguimiento:

### P: ¿Cómo interactúa esto con el efecto «Bloquea»?

R: «Bloquea» no es un efecto vinculado al Ataque, y tampoco indica una Velocidad. Cuando un Ataque/Capacidad (sea de un Cazador o de un Enemigo) incluye «Bloquea», obtiene el efecto inmediatamente; el Bloqueo no depende de la Velocidad del Ataque/Capacidad.

P: Si se coloca una pieza como parte de la preparación del Capítulo, ;se puebla con los Enemigos/Objetos consumibles?

R: Sí.

P: ¿Las piezas con nombre se incluyen entre las «piezas al azar» que se toman durante la preparación de un Capítulo?

R: Sí.



P: ¿Qué ocurre si durante un Ataque, un efecto desplaza al Cazador o a su Enemigo fuera del área antes de que el Ataque del adversario se resuelva? Por ejemplo, un Ataque Enemigo >>> lo aleja 2 zonas, mientras el Cazador resuelve un Ataque >>.

R: El Ataque del adversario no afectará al Enemigo/Cazador, ya que ya no estará en esa zona. Aun así, ten en cuenta que sí se realiza el Ataque, y que esto es relevante para los efectos que puedan desencadenarse por el Ataque (como la carta de Mejora «Réplicas», que Sana 2 después de Atacar).

P: Tengo un efecto que Sana después de un Ataque, pero el Ataque Enemigo me ha infligido el daño suficiente para matarme. ¿El efecto me sanará?

R: No. Has muerto.

### P: ¿Hay un máximo de veces que el marcador de Cacería pueda avanzar en cada Ronda?

R: No. El marcador de Cacería avanza 1 espacio al **comienzo de cada** ronda y 1 espacio **cada vez que** <u>cualquiera</u> de los Cazadores vaya al Sueño (sin importar el por qué). Esto significa que, hipotéticamente, en una partida con 4 Cazadores, el marcador de Cacería podría avanzar hasta 5 veces en una misma Ronda: 1 vez en el Comienzo y 4 veces más si los 4 Cazadores van al Sueño (sea por decisión propia o porque se les haya obligado a hacerlo).



P: ¿Qué ocurre si durante un combate un jefe recibe el daño suficiente para hacer la transición a la Fase 2, pero aún no ha resuelto su Ataque (por ejemplo: su Ataque es > y el que recibe es >>>)?

R: El Ataque de la Fase 1 se resuelve igualmente. Todos los siguientes robos de cartas serán del mazo de la Fase 2.



P: Si una Misión genera un tipo de Enemigo diferente de los 3 seleccionados durante la preparación del Capítulo, ¿en qué orden se activan esos Enemigos?

R: Los Enemigos adicionales se activan **después** de los que estén en el tablero de Cacería.

P: Una Misión genera un Enemigo que utiliza fichas de Lucidez: «Cuando "nombre de Enemigo" muera, en lugar de retirarlo/a, retira 1 ficha de Lucidez... » ¿Qué sucede si reduzco los PS de ese Enemigo a 0 antes de que Ataque? ¿Cancelo su Ataque?

R: No. El Enemigo <u>no</u> ha sido asesinado y no se ha retirado del tablero. Por lo tanto, a efectos del juego, no se considera que haya muerto; no desencadenará ningún efecto por haber muerto ni se cancelará su Ataque.



#### P: Si un Ataque «toma como objetivo a todos los Cazadores que estén en esta zona», ¿cómo pueden responder esos Cazadores?

R: El Ataque del Cazador inicial se resuelve como de costumbre (suponiendo que decide Atacar). El resto de Cazadores solo tienen la opción de Esquivar, a menos que el Ataque Enemigo especifique lo contrario.

#### P: A veces un Enemigo tiene una Capacidad bajo el título de «Básico» o «Especial». ¡Cómo se resuelve?

R: Se consideran Capacidades para todos los efectos del juego (no son Ataques), lo que significa, por ejemplo, que no pueden verse afectados por Desestabilizar ni por la Pistola de cazador (que especifica un Ataque Básico).

#### CARTAS ESPECÍFICAS



#### **CARTA DE ATRIBUTO: APRESURADO**

¿Cómo funciona esta carta?

Esta carta de Atributo puede utilizarse para iniciar un Ataque desde 2 zonas de distancia como máximo. El Cazador se desplazará a la zona ocupada por el Enemigo y luego resolverá el Ataque como de costumbre.



#### «EFECTO» DE CARTA **DE ATRIBUTO: BLOQUEA:**

¿Cómo funciona este efecto?

«Bloquea» no es un efecto vinculado al Ataque, y tampoco indica una Velocidad. Cuando un Ataque/Capacidad (sea de un Cazador o de un Enemigo) incluye «Bloquea», obtiene el efecto inmediatamente; el Bloqueo no depende de la Velocidad del Ataque/Capacidad.



#### HERRAMIENTA DE CAZADOR: FRAGMENTO DE PIEDRA **DE SANGRE**

¿Esta recompensa ocupa uno de los espacios de los que dispone el Cazador para las Herramientas de cazador? ¿Se agota?

Sí, ocupa uno de los 2 espacios de los que dispone el Cazador para las Herramientas de cazador. No, esta singular recompensa nunca se agota. Sus efectos siempre están activos en el espacio en el que se coloca.



#### CAZADOR: CUCHILLA DENTADA

«Los Ataques con Desestabilizar también infligen +1 daño». ;Mi ataque debe Desestabilizar con éxito a mi Enemigo o es suficiente con que lleve la palabra clave «Desestabilizar»?

Es suficiente con que el Ataque lleve la palabra clave «Desestabilizar». No es necesario que Desestabilice al Enemigo para obtener el beneficio de +1 daño.

### **ERRATAS**

Se adjuntan a este documento los archivos corregidos para las cartas con errores. A continuación se muestra una lista de los problemas:

#### **JUEGO BASE**

#### Locura Creciente - Capítulo 3 - Preparación

Falta la pieza de Mapa «Camposanto». Reducir piezas de Mapa aleatorias a «(5 máximo)».

#### La Caceria Interminable - Carta 20

Coloca la Bestia clérigo en la zona 🕦 en lugar de la zona 🕥 .

#### Secretos de la Iglesia - Carta 18

Coloca la Bestia clérigo en la zona 🌑 en lugar de la zona 🕙 .

