

COMENTARIO DEL DISEÑADOR

MAYO 2021

¡El siguiente comentario del diseñador está destinado a complementar el libro de reglas de Blood Bowl y cualquier problema de Spike! Diario asociado con la Segunda Edición de Temporada del juego. Se presenta como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que han formulado los jugadores, y las respuestas las proporciona el equipo de redacción de reglas y explican cómo se pretende utilizar las reglas. Los comentarios ayudan a proporcionar una configuración predeterminada para sus juegos, pero los jugadores siempre deben sentirse libres de discutir las reglas antes de un juego y cambiar las cosas como mejor les parezca si ambos quieren hacerlo (los cambios como este generalmente se denominan "reglas de casa").

Nuestros comentarios se actualizan periódicamente; cuando se realizan cambios, cualquier cambio de la versión anterior se resaltarán en **magenta**. Cuando la actualización indicada tiene una nota, por ejemplo, "Actualización regional", esto significa que ha tenido una actualización local, solo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción u otra corrección menor. Estas preguntas se han obtenido de muchas fuentes. Siempre nos complace considerar más preguntas, así que envíe cualquier consulta a: **bloodbowlfaq@gwplc.com**

P: ¿Puede un equipo usar más de una repetición en el mismo turno de equipo? (pág.24)

R: Si. Aunque tenga cuidado, como si los usara todos al principio de la mitad, ¡se enfrentará a bastantes giros sin ninguno! Recuerde que nunca puede volver a lanzar una repetición de tirada.

P: ¿Las repeticiones de tiradas de equipo que no se gastan durante la primera mitad se pierden para la segunda mitad, ya que establece que solo las repeticiones de tiradas de equipo gastadas se reponen y las que no se usan no se transfieren? (pág.24)

R: No. Lo que esto significa es que un equipo siempre comenzará cada mitad con su complemento completo de repeticiones de tiradas del equipo, y las que no se gastan en la primera mitad no se pueden guardar para agregar a su reserva de repeticiones de equipo. rollos. Un equipo que comienza la primera mitad con 3 re-rolls, también comenzará la segunda mitad con 3 re-rolls.

P: Si un jugador vuelve a lanzar un solo dado de una reserva de dados con una Habilidad (por ejemplo, Luchador), ¿puede usar una repetición en equipo para

permitirle volver a lanzar los otros dados de la misma reserva de dados? (pág.24)

R: No.

P: Si un jugador con un PA de 1+ obtiene un 1 en un chequeo de Pase, después de aplicar los modificadores, ¿sigue siendo un Pase preciso? (pág.29)

R: Si.

P: Cuando el resultado de Calor sofocante se tira en la tabla de Clima, ¿se tira un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectado, o ambos entrenadores tiran un D3 por separado? (pág.37)

R: Se lanza un solo D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Después de comprar incentivos, ¿agrega el valor de los incentivos al valor actual de su equipo (CTV) al volver a calcular su CTV para determinar qué equipo es el "desvalido"? (pág. 38)

R: Si.

P: ¿Existe un orden establecido en el que los entrenadores compran incentivos o se hace simultáneamente? (pág. 38)

R: Ambos equipos compran incentivos simultáneamente.

P: Durante el paso Determinar el equipo que patea, ¿el equipo que gana el sorteo o el lanzamiento de la moneda se convierte automáticamente en el equipo que patea, o puede elegir ser el equipo que patea o el que recibe? (pág. 38)

R: Pueden elegir.

P: ¿Los incentivos comprados en el paso 4 de la secuencia previa al juego se suman al valor actual del equipo (CTV) de un equipo cuando se recalcula el CTV al determinar qué equipo es el perdedor? (pág. 38)

R: si.

P: ¿Qué sucede si un equipo no puede nominar a un jugador que patea ya que todos sus jugadores están en la Línea de golpeo o en una Zona amplia? (pág.40)

R: En este caso, simplemente nombra a un jugador en la Línea de golpeo.

P: Durante un resultado de Penetración en la tabla de Evento de Patada Inicial, si un jugador del equipo receptor es Derribado, ¿esto finaliza la Penetración? (pág.41)

R: No.

P: Cuando se obtiene un resultado de Penetración en la tabla de Evento de Patada inicial, se indica que un jugador puede realizar una acción de Penetración y otro puede realizar una acción de lanzar con un compañero de equipo. ¿Están incluidos en el D3 + 3 jugadores que se pueden activar, o además? (pág.41)

R: Estos se incluyen como parte del D3 + 3.

P. Durante un resultado de Penetración en la tabla del Evento de Patada Inicial, ¿puedo usar una repetición del equipo? (pág.41)

R: No. Una Penetración del Evento de Patada Inicial no es un turno de equipo. Representa al equipo pateador que entra en acción antes que el equipo receptor.

P. ¿Puede un entrenador intentar protestar la decisión si un jugador es expulsado como resultado del resultado de árbitro oficial en la tabla del evento de inicio? (pág.41)

R: No.

P: Si se lanza un empate para una Invasión de lanzamiento en la tabla de Evento de Patada Inicial, ¿se lanza un solo D3 para determinar el número de jugadores de cada equipo afectado, o ambos entrenadores obtienen un D3 por separado? (pág.41)

R: Se lanza un solo D3 y se aplica el mismo resultado a cada equipo.

P: Las reglas para los turnos de equipo establecen que un turno de equipo termina cuando todos los jugadores elegibles han sido activados. Sin embargo, las reglas para la activación de jugadores establecen que los entrenadores no están obligados a activar a todos los jugadores. ¿Significa esto que los entrenadores pueden optar por finalizar su turno de equipo sin activar a todos sus jugadores elegibles si lo desean? (p. 42)

R: Sí.

P: ¿Qué es exactamente una acción Penetración? (pág.46)

R: Una acción Penetración es una única acción declarada.

P: ¿Un jugador que ha declarado una acción Penetración tiene que realizar una acción de Placar como parte de su acción Penetración, o puede elegir no hacerlo? (pág.46)

R: Pueden optar por no hacerlo. Sin embargo, esto seguirá usando la acción Penetración del equipo para ese turno.

P: ¿Puede un jugador declarar una acción Penetración incluso si no tiene un objetivo dentro del alcance? (pág.46)

R: Si. Aún deben declarar un objetivo de la acción de Placar (incluso si el objetivo no está dentro del alcance), y esto seguirá usando la acción de Penetración del equipo para el turno.

P: ¿Puede un jugador realizar una acción de Pase a un jugador amigo adyacente? (pág. 48)

R: si.

P: Al realizar un chequeo de Pase, si la tirada no es un 1 natural, pero se reduce a menos de 1 después de que se han aplicado los modificadores, ¿es un pase impreciso o un pase tremendamente impreciso? (pág.49)

R: Este será un pase tremendamente impreciso.

P: Si un pase impreciso o tremendamente impreciso sale fuera de los límites, ¿tira por interferencia de pase antes o después del saque? Si antes, ¿dónde cuenta la pelota con el propósito de colocar la regla de rango para determinar qué jugadores pueden intentar interferir? (pág.50)

R: Antes. Cuando coloque la regla de rango para determinar qué jugadores pueden intentar interferir, trate la pelota como si ocupara el último cuadrado en el que estaba antes de salir fuera de los límites.

P: Al resolver un saque de banda, el cuadrado que tiene el logotipo de Blood Bowl de la plantilla de saque de banda se trata como el primer cuadrado a lo largo del camino, o se trata como 'cuadrado 0' y la distancia se mide desde esa plaza? (pág.51)

R: Se trata como cuadrado 0.

P: Cuando un jugador realiza una acción Penetración, ¿tiene que designar el objetivo de la acción Placar antes de mover al jugador? (pág.59)

R: si.

P: ¿Qué sucede si un jugador sufre una reducción de característica como resultado de una lesión, pero la característica que se reduciría ya está en su valor mínimo? Por ejemplo, un jugador FU 1 que sufre un hombro dislocado (-1 FU). (pág.61)

R: Si un jugador que sufre una reducción de característica ya está en su valor mínimo, no se puede reducir más. En su lugar, tira de nuevo en la tabla de lesiones duraderas hasta que se obtenga un resultado diferente que se pueda aplicar.

P: Si un jugador convierte una desviación en una intercepción, ¿ganará 2 puntos experiencia por la intercepción o 3 puntos de experiencia: 2 por la intercepción y 1 por la desviación inicial? (pág. 70)

R: Ganarán 2 puntos de experiencia por la intercepción.

P: ¿Qué sucede cuando un jugador con un PA de "-" obtiene una mejora en su PA? (pág.71)

R: Elija otra opción de la lista o mejore su PA a 6+.

P: ¿Qué sucede si un jugador obtiene una habilidad aleatoria y obtiene una que podría tomar, pero que en realidad no puede usar? Por ejemplo, si un jugador con el rasgo Sin manos ganara la habilidad Atrapar. (pág.74)

R: En estos casos, tira de nuevo hasta que obtengan una Habilidad que realmente puedan usar.

P: ¿Los jugadores que están tumbados, aturdidos o que han perdido su zona de Defensa pueden seguir utilizando habilidades como Esquivar, Bloquear, Paso lateral o Luchar (entre otras)? (pág.74)

R: No. Un jugador que está tumbado, aturdido o que ha perdido su zona de defensa no puede usar ninguna habilidad o rasgo a menos que se indique específicamente en la descripción de esa habilidad o rasgo.

P: Si un jugador intenta esquivar lejos de un jugador con la habilidad Placaje Heroico y falla la tirada de Esquivar original, pero luego usa una repetición y tiene éxito, ¿puede el jugador con Placaje Heroico usar esta Habilidad en el intento de repetir la tirada? (pág.75)

R: si

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Furtivo que realiza una acción de Falta aún ser Expulsado si obtiene un doble natural en la tirada de Lesión? (pág.75)

R: si.

P: ¿Qué sucede si la pelota cae en las zonas de defensa de varios jugadores del mismo equipo con la habilidad Recepción Heroica? (pág.75)

R: Cada jugador puede intentar atrapar la pelota, en el orden elegido por el entrenador controlador.

P. ¿Se puede usar la habilidad Esquivar en movimientos fuera de la activación de un jugador, como los proporcionados por On the Ball, o el resultado de Penetración en la tabla del Evento de Patada Inicial? (pág.75)

R: No. La habilidad de Esquivar solo se puede usar para repetir una tirada de Esquivar durante la activación de ese jugador durante su propio turno de equipo.

P: Si un jugador con la habilidad Proteger el Cuero es el objetivo de una acción de Bloqueo realizada por un jugador con la habilidad Robar el balón, y sufre un resultado de Empuje hacia atrás, ¿puede seguir usando Proteger el cuero? (pág.75)

R: No.

P: Si un jugador con la habilidad Proteger el Cuero es Derribado y no hay casillas vacías para que coloque la pelota, ¿qué sucede? (pág.75)

R: La habilidad Proteger el Cuero no se puede usar en este caso, por lo que la pelota rebotará normalmente.

P: ¿Se puede usar la habilidad Pies Firmes en movimientos fuera de la activación de un jugador, como los proporcionados por el resultado de Penetración en la tabla del Evento de parada inicial? (pág.75)

R: No. La habilidad Pies firmes solo se puede usar durante la activación de ese jugador.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Profesional usar la repetición fuera de su activación, por ejemplo, para atrapar o interceptar la pelota? (pág.77)

R: No. La habilidad Profesional solo se puede usar durante la activación de ese jugador.

P: Si un jugador tiene las habilidades Profesional y Luchador, ¿puede repetir un solo resultado Ambos abajo para la habilidad Luchador y luego usar la habilidad Profesioal para intentar repetir otros dados del mismo grupo de dados? (p. 77 y 80)

R: Sí, siempre que no se vuelvan a lanzar los mismos dados más de una vez.

P: Si un jugador con la habilidad Apariencia asquerosa es elegido como el objetivo de una acción de Penetración, ¿cuándo se tira para ver si la acción es en vano? (pág.78)

R: Tan pronto como se declare la acción de Penetración. Esto significará que, si fallan, perderán toda su acción y no podrán realizar la acción Mover o Placar como parte de la acción de Penetración.

P: Cuando un jugador con la habilidad Pase Precipitado es designado como objetivo de una acción Penetración, ¿cuándo realiza su acción Pase rápido? (pág.79)

R: Tan pronto como sean designados como objetivo de la acción de Penetración.

P: ¿Cualquiera de las habilidades de pase que se utilizan al realizar una acción de pase también se puede utilizar al realizar una acción de lanzamiento de un compañero de equipo? (pág.79)

R: No.

P: ¿Un Hail Mary Pass se trata como una bomba larga al determinar los modificadores para probar la precisión? (pág.79)

R: si.

P: Si un jugador con la repetición de líder se retira del campo antes de que se haya utilizado su repetición de líder, entonces la repetición se perdería. Si el jugador regresara posteriormente a la cancha (por ejemplo, para recuperarse de un KO), ¿la repetición está disponible nuevamente? (pág.79)

R: si.

P: Si varios jugadores de un equipo tienen la habilidad Atento al balón, ¿pueden moverse todos si un jugador de la oposición declara una acción de Pase? (pág.79)

R: Sí, si su entrenador controlador lo desea.

P: Luchador afirma que un jugador puede usar esta habilidad cuando realiza una acción de Placaje por sí solo (pero no como parte de una acción Penetración). ¿Puede un jugador con esta habilidad usarla cuando tiene la ayuda de un jugador amigo? (pág.80)

R: si. La parte "por sí misma" simplemente significa que solo se puede usar como una acción de placaje normal, y no como parte de otra acción que incluya un placaje (como una acción de penetración).

P: ¿Puede un jugador con la habilidad Agarrar elegir no usarla si lo desea? (pág.80)

R: si. Recuerde que solo las Habilidades y Rasgos marcados con un * son obligatorios.

P: ¿Puede un jugador con la habilidad de Defensa proporcionar asistencias ofensivas y defensivas cuando ha perdido su Zona de Defensa? (pág.80)

R: No.

P: ¿Se puede usar la habilidad Defensa para proporcionar asistencias ofensivas y defensivas cuando un jugador está realizando una acción de Falta? (pág.80)

R: si.

P: Si un jugador con placaje Múltiple también tiene la habilidad Agarrar, ¿puede colocar al segundo jugador de la oposición que placaje en la casilla que inicialmente estaba ocupada por el primer jugador de la oposición que placaje? (pág.80)

R: No, ya que ambas acciones de placaje ocurren simultáneamente.

P: Cuando un jugador con la habilidad de Placaje múltiple declara que dos jugadores rivales adyacentes son el objetivo de su Placaje, ¿ambos oponentes se otorgan ayudas defensivas entre sí si no hay otros jugadores del equipo activo que los marquen? (pág.81)

R: No.

P: ¿La acción de Falta gratuita de Crujir ocurre antes o después de hacer la tirada de Armadura (y potencialmente una tirada de Lesión) para el jugador que está siendo Derribado? (pág.80)

R: Después, ¡siempre y cuando el jugador esté todavía en la cancha, por supuesto!

P: La habilidad Crujir establece que el jugador que realiza la acción de Bloquear puede entonces realizar una acción de Falta "gratis" contra el jugador Derribado. ¿Esta acción de Falta "gratis" significa que no cuenta para una acción de Falta del equipo por turno, o significa que el jugador puede realizar esta acción de forma gratuita? (pág.80)

R: Esto significa que el jugador puede realizar esta acción de forma gratuita. Esta Habilidad no se puede usar si el equipo ya ha usado su acción de Falta para ese turno de equipo, y si se usa significará que otro jugador no puede realizar una acción de Falta durante el mismo turno de equipo.

P: Si un jugador con Animal feroz derriba a una miniatura amiga, ¿se ve obligado a usar Garras, Crujir, Golpe Mortifero (X +) (o cualquier otra Habilidad que afecte las tiradas de Armadura o Lesión), o puede optar por no hacerlo? (pág.81)

R: Las únicas Habilidades que el entrenador contrario puede elegir para que las use el jugador con animal Feroz son Garras y Golpe Mortifero (+ X). En este caso, trate el Derribo como resultado de una acción de Placaje.

P: Si un jugador con Animal Feroz derriba a un compañero de equipo que aún no se ha activado durante ese turno de equipo, ¿puede el jugador Derribado aún activarse siempre que no haya sido Aturdido o eliminado del campo? (p.81)

R: Sí.

P: Si una miniatura con el rasgo Animal Feroz desea usar el rasgo Mirada Hipnotica, ¿el bonificador +2 a su Animal Feroz tirará como si estuviera realizando una acción de Placaje o de una Penetración? (pág.81 y 85)

R: No.

P: ¿Qué ayudas, si las hay, recibe un jugador de Bola y Cadena cuando se ve obligado a Placar a un jugador amigo según la acción especial Movimiento de Bola y Cadena? (p. 82)

R: Ninguno.

P: Si un jugador Desvía una Bomba, pero no la convierte en una Intercepción, ¿se dispersará desde la casilla en la que se encuentra o la dejará caer? (p.83)

R: Se dispersará desde el cuadrado en el que se encuentran, de la misma manera que una bola desviada.

P. Si saco un 1 cuando salgo para ver si puedo usar una motosierra o un vómito proyectil, ¿se produce una rotación? (págs. 84 y 86)

R: No. El jugador se coloca boca abajo y se realiza una tirada de lesión en su contra. No están Derribados. Solo provocará una rotación si están en posesión del balón.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo de motosierra elegir realizar una acción de Placaje estándar en lugar de una acción especial de ataque de motosierra? (pág. 84)

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador con el rasgo Mirada hipnótica realizar la acción especial Mirada hipnótica en la misma activación en la que declaró una acción de Placaje, Acción de Penetración, Acción Falta o Acción Pasar? (p.85)

R: No. Mirada hipnótica es una acción especial y, por lo tanto, debe declararse al comienzo de la activación de un jugador como todas las demás acciones (p.42). La acción especial de mirada hipnótica permite que un jugador se mueva antes de realizar la acción especial de mirada hipnótica si lo desea.

P: El rasgo de Arma secreta establece que al final de una campaña en la que participaron, serán expulsados por cometer una falta. ¿Significa esto que puede argumentar la llamada en este caso? (pág. 86)

R: Sí.

P: Para anotar puntos adicionales de la Liga, ¿un equipo anotará el +1 adicional por conceder 0 touchdowns solo si su oponente concede el juego sin haber anotado un touchdown, o esto significa que un equipo simplemente no necesita conceder un touchdown durante el juego? (es decir, 1-0, 2-0, 3-0, etc.)? (p.98)

R: Un equipo anotará este punto adicional de Liga si su oponente no logra anotar ningún touchdown.

P: Al volver a contratar jugadores, ¿se aplica la tarifa del agente de 20.000 piezas de oro para cada temporada anterior, incluida la que acaba de terminar? (p.100)

R: Sí.

P: ¿Puede un equipo con la regla especial Señores de los No Muertos intentar resucitar a los muertos si el Nigromante ha sido expulsado? (p. 106)

R: Sí.

P: ¿Puede la regla especial Profesional Consumado de Griff Oberwald obligar a un jugador de la oposición a volver a tirar un dado? (p.130)

R: No, solo se puede usar para volver a tirar un dado lanzado por el propio Griff Oberwald.

P: ¿Qué sucede si Grombrindal le da la habilidad Golpe Mortífero (+1) a un jugador que ya tiene esa habilidad? (p.133)

R: No tendrá ningún efecto.

P: ¿Puede Grombrindal usar su Wisdom of the White Dwarf para darle a otro Star Player una de las habilidades enumeradas? (p.133)

R: ¡Sí! ¡Incluso los jugadores más condecorados pueden beneficiarse de la gloriosa sabiduría del Enano Blanco!

ERRATA

MAYO 2021

¡Las siguientes erratas corrigen errores en el reglamento de Blood Bowl y cualquier problema de Spike! Diario asociado con la Segunda Edición de Temporada del juego.

Las erratas se actualizan periódicamente; cuando se realizan cambios, los cambios de la versión anterior se resaltarán en **magenta**. Cuando la actualización tiene una nota, por ejemplo, "Actualización regional", esto significa que ha tenido una actualización local, solo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción u otra corrección menor.

Página 61 - Reducción de características

Cambie el segundo párrafo para que diga:

En el caso de Capacidad de movimiento o Fuerza, la característica simplemente se reduce en 1. En el caso de Agilidad o Habilidad de pase, el número objetivo aumenta en 1. Por ejemplo, si un jugador con AG4 + sufre una lesión en el cuello, la característica sería convertirse en AG5 +. En el caso del valor de armadura, el número objetivo se reduce en 1. Por ejemplo, si un jugador con AV9 + sufre una lesión en la cabeza, la característica se convertiría en AV8 +

Página 64 - Atasco (Estaleo) Retener el Balón

Cambie el punto 4 para que diga:

4. Si el jugador puede moverse a la Zona de Anotación del oponente sin necesidad de tirar ningún dado. Esto incluye, pero no se limita a, que el jugador tenga que Esquivar, Saltar, Correr, Saltar sobre un jugador derribado o tumbado boca abajo.

Página 75 - Saltar

Agregue la siguiente oración:

Esta habilidad aún se puede usar si el jugador está boca abajo o ha perdido su zona de defensa.

Página 75 – Proteger el Cuero

Añada la siguiente oración:

Esta habilidad aún se puede usar si el jugador está boca abajo.

Página 78 – Apariencia Asquerosa

Agregue la siguiente oración:

Esta habilidad aún se puede usar si el jugador está tumbado, aturdido o ha perdido su zona de defensa.

Página 78 - Piel Férrea

Agregue la siguiente oración:

Esta habilidad aún se puede usar si el jugador está tumbado, aturdido o ha perdido su zona de defensa.

Página 82 - Bola con cadena

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún debe usarse si el jugador está boca abajo o ha perdido su zona de defensa.

Página 83 - Bombardero

Cambie el punto 3 en la parte final del punto para que diga:

Cualquier jugador de pie golpeado por la explosión se coloca boca abajo.

Página 85 - Solitario (X +)

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún debe usarse si el jugador está boca abajo o ha perdido su zona de defensa.

Página 86 - Regeneración

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún se puede usar si el jugador está tumbado, aturdido o ha perdido su zona de defensa.

Página 86 - Cosas correctas

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún se puede usar si el jugador está tumbado, aturdido o ha perdido su zona de defensa.

Página 86 - Escurridizo

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún debe usarse si el jugador está tumbado, aturdido o ha perdido su zona de defensa.

Página 87 - ¡Tronco va!

Agregue la siguiente oración:

Este rasgo aún se puede usar si el jugador está boca abajo o ha perdido su zona de defensa.

Página 94 - Mago - Bola de fuego

Reemplace la primera oración con lo siguiente:

Puedes lanzar este hechizo al final del turno de equipo de cualquier jugador, antes de que comience el siguiente turno de equipo.

Página 100 - Re-fichar

Agregue lo siguiente al final de la sección:

El valor de Fans dedicados de un equipo se transferirá a la nueva lista de Draft de equipo. Los equipos no tienen que pagar por estos, son gratuitos, aunque aún afectarán el valor del equipo de un equipo.