



PREGUNTAS FRECUENTES DE LA GUARDIA DE LA NOCHE V1.6

★ PREGUNTAS GENERALES

P: ¿Los Votos son capacidades que tienen las unidades?

R: *No, son Votos. Por tanto, como tales, no se perderían si una capacidad o un efecto provocaran que una unidad perdiera sus capacidades.*

P: ¿Los Votos que tienen el mismo nombre son acumulativos (por ejemplo, 2x La espada en la oscuridad)?

R: *No. Los efectos que tienen el mismo nombre no son acumulativos (página 22 del Libro de reglas).*

★ UNIDADES DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

LANZAPIEDRAS DE LOS CONSTRUCTORES

P: ¿Qué cantidad de la bandeja de movimiento de una unidad debe estar «a alcance Largo o menos» para que dicha unidad no pueda ser escogida como blanco del Ataque a distancia del Lanzapiedras?

R: *Una unidad está «a tal o cual alcance o menos» si cualquier parte de su bandeja de movimiento, por mínima que sea, está dentro del alcance indicado.*

EXPLORADORES CAZADORES

P: Cuando los Exploradores cazadores dejan de estar trabados con un enemigo, ¿qué va primero, el giro de ese enemigo o la capacidad de orden «Disparo rápido»?

R: *El giro del enemigo se resuelve antes que cualesquiera otros efectos que puedan activarse como resultado de dejar de estar trabado con él.*

★ VÍNCULOS DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

EN GENERAL

P: ¿Las capacidades que permiten tener varios Votos (como Votos inquebrantables) permiten añadir Votos a las unidades que normalmente no pueden tenerlos?

R: *No.*

QHORIN MEDIAMANO (*Explorador curtido*)

P: ¿La capacidad «Caer luchando» de Qhorin se puede activar varias veces durante el mismo Ataque?

R: *Sí.*

P: Repregunta: ¿Dicha capacidad se activa cuando la última fila de la unidad es destruida?

R: *Sí.*

★ CARTAS DE TÁCTICAS DE LA GUARDIA DE LA NOCHE

VESTIR EL NEGRO


P: Si cojo un Vínculo enemigo, ¿se añade a la unidad o reemplaza 1 de las figuras de la unidad?

R: *Reemplazaría 1 de las figuras de la unidad, tal y como se indica en las reglas aplicables a los Vínculos.*

P: Si uso la capacidad «Vestir el negro» en uno de los Vínculos de mi oponente, ¿qué ocurre si algo (como las reglas especiales del despliegue en el Modo «Choque de reyes») permite que se vuelva a desplegar la unidad en la que estaba ese Vínculo?

R: A menos que un efecto indique expresamente otra cosa, las unidades se vuelven a desplegar exactamente igual que como se desplegaron inicialmente.

EL ESCUDO DE LOS REINOS DE LOS HOMBRES

P: Si juego esta carta en un momento en que ya controlo la zona , ¿bloqueo automáticamente 2D3 impactos?

R: No. El desencadenante que permite vincular esta carta como Voto es posterior al Ataque que te permite jugar la carta.

EL VIGILANTE DEL MURO

P: ¿Qué unidad escoge como blanco esta carta, la unidad que está siendo atacada o la unidad que realiza la acción de Maniobra o de Marcha sin coste?

R: La unidad que realiza la acción de Maniobra o de Marcha sin coste. Esta carta no escoge como blanco en ningún momento la unidad que está siendo atacada, ya que esa unidad no es más que el desencadenante que permite jugar la carta.

NO TERMINARÁ HASTA EL DÍA DE MI MUERTE... (Jon Nieve, 998.º Lord Comandante)

P: Si la unidad escogida como blanco por esta carta iba a ser destruida debido a un Ataque, ¿la unidad sigue teniendo que llevar a cabo una prueba de Pánico debido a ese Ataque?

R: Sí, ya que esta carta solamente evita que la unidad sea destruida, pero no interrumpe ni detiene la resolución del resto del Ataque (en este caso, el tener que realizar una prueba de Pánico).

MEJORA DE FORTALEZA (Othell Yarwyck, primer constructor)

P: ¿Cómo interactúa esta carta, en concreto la adición del efecto «Golpe brutal», con el Ataque a distancia «Balista» de la Dotación de escorpión de los constructores?

R: Tanto el efecto «Golpe brutal» como el Ataque a distancia «Balista» del escorpión modifican los resultados de los dados de Ataque, pero no son acumulativos ni se suman. Esto quiere decir que el propietario de ambos efectos



tendría que decidir en qué orden sustituyen el resultado estándar de 6; es decir, en qué momento «los resultados de 6 causan 2 impactos» y en qué momento «cada éxito [incluidos los 6] genera 3 impactos». Lo más recomendable es que el efecto «cada éxito genera 3 impactos» se aplique en último lugar.

ACTUALIZACIONES DE CARTAS

Las siguientes cartas se han actualizado respecto a sus versiones impresas. A efectos de juego oficial, estas nuevas versiones de las cartas anulan cualesquiera otras versiones anteriores.

HERMANOS JURAMENTADOS

En tanto que son el pilar de las fuerzas de la Guardia de la Noche, los hermanos juramentados se enfrentan a los salvajes y a otros terrores norteos con un estoicismo y una diligencia fruto de un entrenamiento prolongado y unos buenos pertrechos. De hecho, tener sus propias forjas y sus propios herreros permite que los hermanos rasos dispongan de mejor equipo que cualquier soldado de infantería corriente de las Grandes Casas (con la excepción, claro está, de los de la Casa Lannister). Se puede confiar en que es prácticamente seguro que los hermanos juramentados mantengan su posición sea cual sea su desventaja.

7

5

MONTANTE

3+ 8 6 4

4+ 6+

HERMANOS JURAMENTADOS

MONTANTE

- Golpe brutal (los resultados de 6 causan 2 impactos).
- Ensañamiento (los Defensores aplican un -1 a sus tiradas de Defensa).

6

ARCO CORTO

3+ 7 6 5

ATAQUE VELOZ

3+ 7 6 5

5+ 6+

EXPLORADORES CAZADORES

ORDEN: DISPARO RÁPIDO

Después de que esta unidad haya completado una acción de Maniobra o de Retirada:

Esta unidad puede realizar una acción de Ataque a distancia sin coste.

ARCO CORTO


- Alcance Corto

ATAQUE VELOZ

Tras haber completado el Ataque, esta unidad puede realizar una acción de Retirada sin coste si está trabada.

★ ACTUALIZACIONES DE CARTAS

Las siguientes cartas se han actualizado respecto a sus versiones impresas. A efectos de juego oficial, estas nuevas versiones de las cartas anulan cualesquiera otras versiones anteriores.




5

ARMAS SENCILLAS

4+ 7 4 3

5+ 8+

RECLUTAS FORZOSOS

REFUERZOS
Cada vez que esta unidad se active, puede curarse hasta 1D3 Heridas. Si controlas , cúrale hasta 3 Heridas en lugar de tirar el D3.

INSIGNIFICANTE
Esta unidad no concede ningún Punto de victoria de cara a lograr una Victoria por combate.



6

DEPREDADOR SILENCIOSO

2+ 2

3+ 2+

FANTASMA

LOBO HUARGO
• Esta figura tiene 2 Heridas.
• Al inicio de su Activación, esta figura puede realizar una acción de Maniobra sin coste.

DEPREDADOR SILENCIOSO
Cuando se escoge este Ataque, los oponentes no pueden jugar cartas de Tácticas durante el resto de este turno.

NO INICIADO
A esta unidad no se le pueden vincular Votos.

ACTUALIZACIONES DE CARTAS

Las siguientes cartas se han actualizado respecto a sus versiones impresas. A efectos de juego oficial, estas nuevas versiones de las cartas anulan cualesquiera otras versiones anteriores.



JEOR MORMONT
997.º LORD COMANDANTE

FUERTE
Esta unidad aplica un +2 a la tirada de sus pruebas de Moral.

LA VOLUNTAD DEL LORD COMANDANTE
A esta unidad se le pueden añadir 2 Votos. Se considera que siempre controlas todas las zonas del tablero de Tácticas en lo relativo a los efectos de Voto que tenga esta unidad.



QHORIN MEDIAMANO
EXPLORADOR CURTIDO

«¿Y para qué llevamos estas capas negras, si no es para morir en defensa del reino?».

PERSONAJE

2



QHORIN MEDIAMANO
EXPLORADOR CURTIDO

ORDEN: TENACIDAD CERRIL
Cuando esta unidad supere una prueba de Pánico:
Un enemigo trabado con esta unidad sufre 1D3 Heridas.

CAER LUCHANDO
Cada vez que es destruida 1 fila de esta unidad, un enemigo trabado con ella sufre 1 Herida. Si controlas \times , el enemigo sufre 1D3 Heridas en lugar de 1.



ALLISER THORNE
SUPERVISOR RENCOROSO

ORDEN: A TODA COSTA
Si esta unidad fuese a fallar una prueba de Pánico:
Destruye 1 figura de esta unidad para superar automáticamente la prueba de Pánico.

FEROZ
Los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Feroz.



CAPITÁN DE LA GUARDIA

1



CAPITÁN DE LA GUARDIA

ORDEN: EL JURAMENTO DE LOS DE NEGRO
Al inicio de cualquier turno:
Escoge una zona del tablero de Tácticas: hasta el final del turno, se considera que controlas esa zona del tablero de Tácticas en lo relativo a los efectos de Voto que tenga esta unidad.

VOTOS INQUEBRANTABLES
A esta unidad se le pueden añadir 2 Votos.

ACTUALIZACIONES DE CARTAS

Las siguientes cartas se han actualizado respecto a sus versiones impresas. A efectos de juego oficial, estas nuevas versiones de las cartas anulan cualesquiera otras versiones anteriores.



MODIFICACIONES DEL ESCORPIÓN
OTHELL YARWYCK

Esta carta solamente la puedes incluir en tu ejército si también incluyes en él a Othell Yarwyck. Vincula esta carta a una unidad de Dotación de escorpión de los constructores amiga. Cada escorpión solo puede tener vinculada 1 carta de Modificaciones del escorpión. Puedes ignorar la regla «Limitado» de las Dotaciones de escorpión de los constructores.

1





JEOR MORMONT
EL VIEJO OSO

DEBER PARA CON LOS REINOS DE LOS HOMBRES

Influencia (cuando esta unidad reclame una zona del tablero de Tácticas, vincula esta carta a una unidad Combatiente hasta el final de la ronda):

Mientras Jeor ejerza Influencia sobre una unidad amiga, esa unidad obtiene los siguientes efectos según las zonas del tablero de Tácticas que controles:

- : solo sufre un máximo de 1 Herida cada vez que falle una prueba de Pánico.
- : después de que se tiren los dados de Defensa, bloquea automáticamente +1 impacto.
- : no puede ser escogida como blanco por las cartas de Tácticas o las capacidades de las UNC enemigas, ni puede verse afectada por ellas.



QHORIN MEDIAMANO
EXPLORADOR INQUEBRANTABLE

SACRIFICARSE POR LA CAUSA

Al inicio de cualquier turno, si Qhorin no ha sido activado, puedes destruirlo. Si lo haces, escoge como blanco a una unidad (Combatiente o No Combatiente) enemiga: esa unidad no podrá activarse ni realizar acciones en esa ronda.

ENSEÑANZAS DE MEDIAMANO

Influencia (cuando esta unidad reclame una zona del tablero de Tácticas, vincula esta carta a una unidad Combatiente hasta el final de la ronda):

Mientras Qhorin ejerza Influencia sobre una unidad de infantería amiga, esa unidad obtiene +1 y tira +1 dado de Ataque.



DONAL NOYE
HERRERO EXPERTO

REFORZAR LAS DEFENSAS

Donal empieza la partida con 3 fichas de Orden sobre su carta de unidad.

Cuando una unidad Combatiente amiga sea atacada, después de que se tiren los dados de Ataque, puedes gastar 1 ficha de Orden de la carta de unidad de Donal para que esa unidad aplique un +1 a sus tiradas de Defensa. Además, los enemigos no podrán gastar fichas de Vulnerable de esa unidad en ese Ataque.



BOWEN MARSH
LORD MAYORDOMO

«Os arrodillasteis como niños. Levantaos ahora como hombres de la Guardia de la Noche».

4

PERSONAJE



✪ REGISTRO DE LOS CAMBIOS EN LAS CARTAS ACTUALIZADAS

Notas de diseño generales: El propósito de la Guardia de la Noche es ser un ejército compuesto de muchas opciones de unidades de élite, cada una de ellas con una función concreta en el Campo de batalla, y que puede mejorarse y personalizarse aún más mediante la variedad de Vínculos y UNC de que dispone. Los cambios aquí descritos sirven para reforzar tal planteamiento, de ahí que se centren sobre todo en las opciones de Vínculos y UNC disponibles para la Guardia de la Noche.

✪ UNIDADES NO COMBATIENTES

BOWEN MARSH (Lord Mayordomo)

- Coste incrementado de «3» a «4».

Notas de diseño: Bowen resultaba ser de lo más útil para el valor en puntos que tenía, así que decidimos dejar su capacidad tal como estaba e incrementar su coste a 4 puntos en lugar de restarle utilidad.

JEOR MORMONT (El viejo oso)

- Su capacidad se ha revisado.

Notas de diseño: Los cambios aplicados a los Capitanes de la Guardia hicieron que la utilidad de Jeor quedara seriamente tocada. Aunque nos planteamos reducir su valor en puntos a 3, ese no es el camino por el que queremos llevar a esta Facción, así que decidimos revisar a Jeor. Ahora funciona como una contramedida ante los aspectos «psicológicos» de la guerra que afronta la Guardia de la Noche; y, al mismo tiempo, se mantiene dentro del postulado general de su Facción basado en el control de varias zonas del tablero de Tácticas.

DONAL NOYE (Herrero experto)

- Su capacidad se ha revisado.

Notas de diseño: Simplemente, lo que ocurría era que Donal suponía una gran inversión para lo poco que aportaba a la batalla, tanto en lo referente a la relación coste/oportunidades de uso como a la utilidad de su uso en sí. Su capacidad «Reforzar las defensas» ha sido, en fin, «reforzada» para que Donal pase a ser la principal opción defensiva en lo que respecta a la Guardia de la Noche. Además, el cambio se mantiene en la línea de «centrarse en funciones concretas» propia de la Facción.

QHORIN MEDIAMANO (Explorador inquebrantable)

- Su capacidad se ha revisado.

Notas de diseño: Aunque era potente, la capacidad de Qhorin resultaba difícil de utilizar correctamente y, en el peor de los casos, hasta podía acabar siendo irrelevante en el transcurso de la partida. Debido a esto, no solo hemos hecho cambios en el momento en que puede activarse la capacidad, sino que también la hemos mejorado ligeramente en cuanto al grado de anulación que sufre el enemigo escogido como blanco (a fin de cuentas, estás SACRIFICANDO una UNC). Además, ahora Qhorin tiene una capacidad de Influencia para representar que es uno de los mejores exploradores de la Guardia de la Noche y que también le permite ser de utilidad incluso si su efecto de sacrificio no llega a ponerse en juego.

UNIDADES COMBATIENTES

HERMANOS JURAMENTADOS

- Coste incrementado de «6» a «7».
- Sus dados de Ataque se han incrementado a 8/6/4.

Notas de diseño: Dada su particular combinación de capacidades y atributos, los Hermanos juramentados han sido hasta ahora 6 puntos muy bien aprovechados. Sin embargo, los cambios aportados por la actualización 1.5 tanto a las reglas básicas como a los Modos de juego han implicado una mejora en su ya espléndido rendimiento, de manera que esos 6 puntos ya no reflejan su valía real. Aunque una de las opciones que tuvimos en cuenta fue mantener su valor en puntos a cambio de «suavizar» algunas de sus aptitudes, ello no casa con el planteamiento de la Guardia de la Noche, que es una Facción diseñada para ser un ejército de élite cuyo estilo de juego se centra en mejorar sus ya formidables unidades mediante Votos y otras sinergias. Ocurre que los Hermanos juramentados, además de ser tan rentables por su valor en puntos como son, también son una de las opciones más baratas de la Facción, con lo que se estaban alejando de ese planteamiento. Teniendo presente todo esto, hemos incrementado su valor en puntos a 7. Sin embargo, aunque creemos que este cambio los pone en el lugar que les corresponde dentro de su Facción y de los cambios generales aplicados en la actualización 1.5, también incrementamos ligeramente sus dados de Ataque.

EXPLORADORES CAZADORES

- Eliminada la capacidad «Oportunista».
- Añadida la capacidad de orden «Disparo rápido».

Notas de diseño: Los Exploradores cazadores deberían centrarse sobre todo en la maniobrabilidad y el posicionamiento, pero no estaban cumpliendo con ese objetivo. A fin de corregir esto, les añadimos la capacidad de orden «Disparo rápido», con lo que se fomenta que la unidad esté en continuo movimiento. Además, el poder encadenar Ataques cuerpo a cuerpo con Ataques a distancia les permite adoptar con eficiencia una actitud de «enfrentarse a todo lo que venga». Para compensar esto, los Exploradores cazadores han perdido la capacidad «Oportunista», pero tal pérdida es perfectamente aceptable en tanto la función de la unidad en el ejército ahora está más definida.

RECLUTAS FORZOSOS

- Eliminada la capacidad «No iniciados».
- Añadida la capacidad «Insignificante».

Notas de diseño: Los Reclutas forzosos eran una rareza en un ejército centrado en las unidades de élite y las mecánicas de Votos. Debido a esto, les eliminamos la capacidad «No iniciados», lo que permite que la unidad juegue con las mecánicas exclusivas de su Facción. Además, al añadir a los Reclutas la capacidad «Insignificante», reforzamos su papel de «unidad barata de relleno» en el ejército al mismo tiempo que las unidades más elitistas mantenían su protagonismo intacto.

FANTASMA

- Su capacidad «Depredador silencioso» se ha revisado.
- Añadida la capacidad «No iniciado».

Notas de diseño: Fantasma rendía excesivamente bien para el valor en puntos que tenía, el cual está incluido en el valor en puntos de Jon Nieve. A fin de equilibrarlo, hemos mantenido en su capacidad «Depredador silencioso» la parte que impide al enemigo jugar cartas de Tácticas, pero hemos eliminado la parte de la anulación de tiradas de Defensa. Además, pese a ser un «buen perro» y mantener un lazo espiritual con Jon, nunca ha hecho el juramento oficialmente, por lo que hemos eliminado la posibilidad de que pueda usar Votos.

✦ VÍNCULOS

JEOR MORMONT (997.º Lord Comandante)

- Eliminada la capacidad «El juramento de los de negro».
- Añadida la capacidad «Fuerte».
- Añadida la capacidad «La voluntad del Lord Comandante».

Notas de diseño: Como Comandante, Jeor no estaba cumpliendo con su papel de «líder inspirador de toda una organización», de manera que se le han proporcionado algunas herramientas nuevas para ayudarle en su cometido. En términos de mecánicas, también debería estar muy centrado en los Votos, cuyas nuevas capacidades mejoran todavía más.

QHORIN MEDIAMANO (Explorador curtido)

- Coste reducido de «3» a «2».

Notas de diseño: Si bien la combinación de capacidades de los Vínculos justifica su coste en muchos ejércitos, ocurre que la Guardia de la Noche se compone principalmente de unidades costosas ideadas con la intención de ser mejoradas aún más mediante la amplia variedad de Vínculos a su disposición. En este sentido, los 3 puntos que cuesta Qhorin son un claro ejemplo de lo cara que puede resultar una unidad con un Vínculo añadido. La reducción del valor en puntos de Qhorin implica que este Vínculo se convierte en 2 puntos muy bien aprovechados, pero hay que tener en cuenta que depende de la unidad a la que sea añadido para ser plenamente efectivo.

ALLISER THORNE (Supervisor rencoroso)

- Eliminada la capacidad de orden «Instigar».
- Añadida la capacidad «Feroz».

Notas de diseño: Alliser aportaba a su Facción algunas de las pocas formas que esta tiene de influir en la Moral y el Pánico. Sin embargo, recurrir a ellas mermaba bastante su unidad al margen del potencial curativo de la Guardia de la Noche. Al igual que pasaba con Qhorin, los beneficios de Alliser serían una bendición para la mayoría de las Facciones; sin embargo, dada la composición de la Guardia de la Noche, lo cierto es que hay otras opciones (descartar su uso incluido) más atractivas. A cambio de eliminarle la capacidad de orden «Instigar», ahora Alliser mejora sin contrapartidas su unidad proporcionándole la capacidad «Feroz», que es una de las pocas formas que tiene toda la Facción de conseguir capacidades centradas en el Pánico.

CAPITÁN DE LA GUARDIA

- Coste reducido de «2» a «1».
- Eliminada la capacidad «Ahora empieza mi guardia».
- Añadida la capacidad de orden «El juramento de los de negro».

Notas de diseño: Insistiendo en los postulados sobre «centrarse en las funciones», estos cambios se hicieron para permitir al Capitán de la Guardia hacer un mejor uso de las mecánicas relativas a los Votos.

MODIFICACIONES DEL ESCORPIÓN (Othell Yarwyck)

- Coste reducido de «2» a «1».
- Añadida la limitación de 1 carta de Modificaciones por cada escorpión.

Notas de diseño: Los escorpiones ya son de por sí una gran inversión, de manera que su coste acababa siendo demasiado elevado si se combinaban con una o más modificaciones.