



# PREGUNTAS FRECUENTES DE LOS LANNISTER V1.6

## ★ VÍNCULOS DE LOS LANNISTER

### GREGOR CLEGANE (*La Montaña*)

P: ¿La capacidad «Furia imparable» requiere una Carga exitosa para que el enemigo quede Espantado?

R: *No. Basta con realizar la acción de Carga para que el enemigo quede Espantado.*

### SANDOR CLEGANE (*El Perro*)

P: ¿Una misma unidad puede verse afectada varias veces al mismo tiempo por la capacidad «¡Masacradlos!»?

*Respuesta modificada debido a un cambio en las reglas.*

R: *No. Los efectos y las capacidades que tienen el mismo nombre no son acumulativos, ya sean beneficiosos o perjudiciales.*

### CAPITÁN DE LOS GUARDIAS

P: Situación específica: si el Capitán de los Guardias es la última figura de una unidad de **Guardias Lannister**, ¿puedo usar la capacidad de orden «A toda costa» y destruir al Capitán con el fin de activar la capacidad «Supremacía de los Lannister»?

R: *Sí. Es de lo más perturbador ver a un oponente tan entregado que se niega a huir o caer en manos del enemigo.*

## ★ CARTAS DE TÁCTICAS

### DE LOS LANNISTER

### FURIA DE LA MONTAÑA (Gregor Clegane, *la Montaña*)

P: ¿En qué momento exacto del Ataque se usa esta carta?

R: *Furia de la Montaña se usa antes de que se tiren los dados de Ataque (y, por tanto, tiene el mismo desencadenante que cualesquiera efectos o cartas similares).*

### MOTÍN PAGADO

P: ¿«...y, además, la unidad sufrirá 1D3 Heridas» depende de si la unidad falla la prueba de Moral o simplemente ocurre?

R: *El efecto al completo (lo que incluye las 1D3 Heridas) solamente tiene lugar si la unidad enemiga falla la prueba de Moral.*





## 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.



**GREGOR CLEGANE**  
EL PERRO RABIOSO DE LORD TYWIN

**FUERZA INHUMANA**  
Los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad tiran +2 dados y obtienen **Ensañamiento** (los Defensores aplican un -1 a sus tiradas de Defensa).

**RABIA INCONTROLADA**  
Cuando esta unidad se activa, si está en condiciones de realizar una Carga, debe llevar a cabo una prueba de Moral. Si la falla, **debe** realizar una acción de Carga, pero se considera que ha sacado automáticamente un 6 en la tirada para la distancia de Carga total.



**SANDOR CLEGANE**  
EL PERRO

**¡MASACRADLOS!**  
Cuando un enemigo trabado con esta unidad falle una prueba de Pánico, sufre 2 Heridas adicionales.

**AFILIACIÓN: CASA CLEGANE**  
Esta unidad cuenta como una unidad de la Casa Clegane.



**TYRION LANNISTER**  
EL GIGANTE DE LANNISTER

«Creo que es un gigante que ha venido a visitarnos aquí, al fin del mundo».  
—Maestre Aemon

PERSONAJE

2



**JAIME LANNISTER**  
EL MATARREYES

**ORDEN: CONTRAATAQUE**  
Cuando esta unidad sea atacada cuerpo a cuerpo, después de que se tiren los dados de Ataque: Por cada impacto bloqueado, el Atacante sufre 1 impacto automático.

**ORDEN: LA BRAVURA DEL MATARREYES**  
Cuando la unidad de Jaime se active: Devuelve a tu mano 1 carta de Tácticas de Comandante de Jaime que esté en la pila de descarte de tu mazo



**CAMPEÓN DE LA FE**

**FE IMPERECEDERA**  
Cuando esta unidad se active, puede llevar a cabo una prueba de Moral: si la supera, puede curarse hasta 2 Heridas. Si la falla, solamente se cura 1 Herida.



**TYRION LANNISTER**  
EL GIGANTE DE LANNISTER

**ORDEN: PLANIFICACIÓN ADAPTATIVA**  
Mientras esta unidad esté trabada: Puedes gastar 1 ficha de Estado que esté sobre un enemigo trabado con esta unidad como si fuera una ficha de Estado de cualquier otro tipo.

**ORDEN: CONTRAESTRATEGIA**  
Cuando un enemigo que esté a alcance Corto use una orden o sea escogido como blanco de una carta de Tácticas: Tira 1D6: con un resultado de 3+, cancela los efectos de esa orden o carta de Tácticas.



## 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**

HOJA MAESTRA

**2+** **8** **8**

**3+** **4+**

**GUARDIA REAL**

**ORDEN: CONTRAATAQUE**  
 Cuando esta unidad sea atacada cuerpo a cuerpo, después de que se tiren los dados de Ataque:  
 Por cada impacto bloqueado, el Atacante sufre 1 impacto automático.

**SÉQUITO DE JOFFREY**  
 Esta unidad está formada por 8 figuras (incluyendo a Joffrey) y solo tiene 8 Heridas y 2 filas.

**SIN MIEDO**  
 Esta unidad nunca aplica penalizaciones a la tirada de sus pruebas de Moral y nunca puede quedar Espantada.

**5**

ESPADA UNGIDA

**3+** **8** **6** **4**

**4+** **4+**

**LOS HIJOS DEL GUERRERO**

**ORACIÓN DE BATALLA**  
 Cada vez que esta unidad supere una prueba de Moral, obtiene 1 ficha de Fe. La unidad puede gastar fichas de Fe para hacer lo siguiente:

- Cuando esta unidad realice un Ataque, antes de que se tiren los dados de Ataque:  
 El Defensor queda Espantado y Vulnerable.
- Cuando esta unidad sea atacada, antes de que se tiren los dados de Defensa:  
 La unidad aplica un +1 a sus tiradas de Defensa en ese Ataque por cada fila que tenga destruida.

**5**

ALABARDA

**4+** **8** **8** **4**

**4+** **6+**

**ALABARDEROS LANNISTER**

**ORDEN: PREPARADOS PARA LA CARGA**  
 Si esta unidad está no trabada y recibe una Carga desde el Frente:  
 Esta unidad puede realizar una acción de Ataque contra ese enemigo antes de que resuelva el Ataque de su Carga.

**ALABARDA**  
 • Ensañamiento (los Defensores aplican un -1 a sus tiradas de Defensa).

**ESTANDARTES BARATHEON**

La Guardia Real viene con 4 estandartes Baratheon en su bandeja. Al inicio de su Activación, puedes retirar 1 estandarte de la bandeja para obtener uno de los siguientes efectos hasta el final de su Activación:

- Esta unidad puede realizar inmediatamente una acción de Maniobra o de Retirada sin coste.
- Los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Golpe brutal y Ensañamiento.
- Los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Feroz y los Defensores quedan Espantados.
- Cuando esta unidad ataque, el Defensor queda Vulnerable y Debilitado.

**TYWIN LANNISTER**  
 EL GRAN LEÓN

**LAS LLUVIAS DE CASTAMERE**

Una vez por partida, al inicio de cualquier turno, escoge una unidad Combatiente enemiga:  
 Esa unidad queda Espantada, Vulnerable y Debilitada. Además, tanto la unidad como todos los Vínculos que haya en ella pierden todas sus capacidades hasta el final de la ronda.

(Dale la vuelta a esta carta para indicar que su capacidad ha sido usada).



## ✪ REGISTRO DE LOS CAMBIOS EN LAS CARTAS ACTUALIZADAS A V1.5

### ✪ VÍNCULOS

#### JAIME LANNISTER (El Matarreyes)

- La capacidad «La bravura del Matarreyes» se ha revisado.

*Notas de diseño:* Jaime no lo ha tenido fácil desde el mismo momento en que apareció por primera vez, lo cual se debe principalmente al lugar que ocupa dentro del conjunto de opciones tácticas disponibles para los Lannister en general. El caso es que quiere ser el centro de atención del Campo de batalla, pero sus cartas apuestan por la defensa y, cuando se trata de capacidades defensivas, no tiene nada que hacer frente a su padre, Tywin. A la vista de esto, hemos revisado la capacidad «La bravura del Matarreyes» para que se complemente mejor con las cartas de Tácticas de Comandante del propio Jaime: ahora recicla sus cartas de Tácticas, lo que significa que, mientras siga con vida en el Campo de batalla, Jaime hará que atacar a tus unidades se convierta en una constante apuesta perdedora para tu oponente.

#### CAMPEÓN DE LA FE

- Eliminada la capacidad «Mantener la firmeza».
- Añadida la capacidad «Fe imperecedera».

*Notas de diseño:* Con el Campeón de la Fe ocurría simplemente que no se le veía en ninguna partida, cosa que se debía más que nada a la carencia de sinergia que tenía con el estilo de juego y las Tácticas de los Lannister en general. En un ejército centrado en el control y el aguante, dispensar estados de Vulnerable de forma reactiva simplemente no encajaba. El Campeón de la Fe ha sido revisado y ahora, de todos los «Vínculos genéricos» disponibles para los Lannister, este es al que debe recurrirse para dar aguante a una unidad, ya que le proporciona la oportunidad de curarse de manera continua. Además, esto es doblemente útil para cualquiera de las unidades de la «Fe Militante», puesto que da pie a llevar a cabo pruebas de Moral y, por tanto, es una fuente de fichas de Fe para esas unidades.

#### TYRION LANNISTER (El gigante de Lannister)

- Coste reducido de «3» a «2».

*Notas de diseño:* Aunque Tyrion ya fue revisado en la actualización 1.4, ocurría que los cambios que se le aplicaron no bastaban para convertirlo en una opción viable. Ello se debía sobre todo a su elevado valor en puntos y, además, al hecho de que una de sus capacidades necesita disponer de recursos adicionales para poder activarse. Debido a estos factores, hemos reducido su valor en puntos a 2.

### ✪ UNIDADES COMBATIENTES

#### ALABARDEROS LANNISTER

- La cantidad de dados de Ataque de cada fila se ha incrementado en +1.
- El valor de Moral se ha mejorado de «7+» a «6+».

*Notas de diseño:* El propósito de los Alabarderos era que se convirtieran en una opción de unidad de combate sostenido para su Facción; sin embargo y por desgracia, necesitaban tener un poco más de «pegada» para cumplir con esa función. No teníamos intención de convertirlos en una unidad «de élite» porque ese no es el estilo de los Lannister, pero incrementar en +1 la cantidad de dados de Ataque de todas sus filas significa que la unidad tirará 8 dados de manera continua durante la mayor parte de su existencia. Además, hemos mejorado ligeramente su Moral para representar que su entrenamiento es superior al de las tropas comunes.



## LOS HIJOS DEL GUERRERO

- El resultado para impactar se ha mejorado de «4+» a «3+».
- La cantidad de dados de Ataque cuando tiene todas sus filas se ha incrementado en +1.
- La capacidad «Oración de batalla» se ha revisado.

*Notas de diseño:* Los Hijos del Guerrero son una costosa unidad de 8 puntos. Durante su desarrollo, oscilaron entre los 7 y los 8 puntos, pero al final se quedaron en 8. Los resultados de su desempeño en combate mostraban que eran «aceptables» para un valor en puntos de 8, pero lo que realmente queríamos es que fueran algo más que «aceptables». Así pues, en primer lugar aumentamos ligeramente sus aptitudes de combate para que reflejaran mejor su entrenamiento nobiliario. En segundo lugar, revisamos la parte orientada al Ataque de la capacidad «Oración de batalla» añadiéndole más capacidades ofensivas, lo que casaba mejor con sus nuevas aptitudes de combate. A la parte defensiva de la capacidad «Oración de batalla» se le ha aplicado un cambio más drástico, ya que ha perdido efectividad cuando la unidad tiene todas sus filas a cambio de concederle un tremendo atributo de Defensa de 2+ cuando llega la hora de la verdad y lo único que importa es la fe.

---

## GUARDIA DEL REY

- A la capacidad «Séquito de Joffrey» se le ha eliminado la imposibilidad de curarse.
- A los Estandartes Baratheon se les ha eliminado la limitación de uso.

*Notas de diseño:* La Guardia del Rey debía ser una de las unidades más aterradoras presentes en el Campo de batalla. Por desgracia, contar con solo dos filas y no tener ninguna posibilidad de curarse la hacían, pese a todo su poder, extremadamente frágil en términos defensivos. Para compensar las cosas, le hemos eliminado a la unidad la imposibilidad de curarse que se le impuso previamente, con lo que su factor de supervivencia aumenta. Por último, para concederle una ligera mejora (así como para dejar de llevar una fastidiosa cuenta), también hemos eliminado a todos los Estandartes Baratheon la limitación de uso de «una vez por partida». Esto aumenta enormemente las opciones tácticas de la unidad, ya que ahora puede adaptar el uso de los Estandartes a cada situación concreta que se le presente.