



# PREGUNTAS FRECUENTES DE LOS NEUTRALES V1.6

## ★ UNIDADES NEUTRALES

### LAS CHICAS DEL BASTARDO DE LA CASA BOLTON

P: ¿Tiene algún efecto que retire todas las figuras de «adiestrador» antes de retirar todas las figuras de «perro»?

R: *No. Lo que determina las capacidades de una unidad son sus atributos y su carta, no las figuras de su bandeja.*

## ★ UNC NEUTRALES

### PETYR BAELISH (Meñique)

P: ¿Petyr puede activar capacidades como «Asalto rápido» o «Arremetida» si sustituye el efecto de la zona del tablero de Tácticas que ha reclamado por el efecto de otra zona?

R: *No. Esas capacidades requieren de forma específica que la zona escoja como blanco a la unidad. Consulta las Preguntas frecuentes generales.*

## ★ VÍNCULOS NEUTRALES

### BRIENNE (La Doncella de Tarth)

P: En los Modos de juego «Choque de reyes» y «Tormenta de espadas», si Brienne escoge como blanco a una unidad con su capacidad «Voto caballeresco», luego esa unidad es destruida y, posteriormente, esa unidad se vuelve a desplegar, ¿la unidad de Brienne sigue obteniendo las bonificaciones contra dicha unidad?

R: *Sí.*

### RAMSAY NIEVE (Sádico)

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.*

## ★ CARTAS DE TÁCTICAS NEUTRALES

### EL MIEDO MANTIENE A UN HOMBRE VIVO (Roose Bolton, señor de Fuerte Terror)

P: ¿«...Además, una unidad de la Casa Bolton que esté trabada con ese enemigo puede curarse hasta 1D3 Heridas.» depende de si la unidad falla la prueba de Moral o simplemente ocurre?

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

### NUESTRAS HOJAS ESTÁN AFILADAS (Ramsay Nieve, el bastardo de Bolton)

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

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

### ESTRATEGIA INESPERADA

P: ¿Mi oponente puede responder a esta carta recién jugada con otras cartas de Tácticas?

R: *Estrategia inesperada solamente impide jugar cartas de Tácticas después de que se haya resuelto. Por tanto, hay un breve lapso en el que se pueden jugar cartas de Tácticas enemigas contra ella; en concreto, efectos con el desencadenante «Cuando un oponente juegue una carta de Tácticas». Por ejemplo, es el caso de Contramaniobra, que tiene la posibilidad de cancelar Estrategia inesperada por completo.*

### CRUELDAD CALCULADA (Roose Bolton, señor de Fuerte Terror)

P: En el caso de esta carta y de otras cartas parecidas, si algo cancelara el efecto de la ficha, ¿ello supondría también la cancelación del efecto de la carta de Tácticas?

R: *No. Gastar la ficha es solamente una parte de la resolución del efecto de la carta de Tácticas. La ficha en sí misma no tiene ningún efecto que se esté aplicando.*

## 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.

**ROOSE BOLTON**  
EL SEÑOR SANGUIJUELA

«El miedo es lo que nos mantiene con vida en este mundo de engaños y traiciones».

PERSONAJE

2



**ROOSE BOLTON**  
EL SEÑOR SANGUIJUELA

**ASALTO FERROZ**  
Cuando esta unidad realice una Carga exitosa contra un enemigo, dicho enemigo queda Espantado.

**ALIMENTARSE DEL MIEDO**  
Cada vez que un enemigo trabado con esta unidad falle una prueba de Pánico, esta unidad puede curarse hasta 2 Heridas.

**AFILIACIÓN: CASA BOLTON**  
Esta unidad cuenta como una unidad de la Casa Bolton.

**LORD VARYS**  
LA ARAÑA

«Varys es capaz de averiguar cosas que nadie más sabe».  
—Catelyn Stark a Ned Stark

PERSONAJE

4



**LORD VARYS**  
LA ARAÑA

**PAJARITOS**  
Varys empieza la partida con 4 fichas de Orden sobre su carta de unidad.  
Cuando una UNC enemiga se active, puedes gastar 1 ficha de Orden de la carta de unidad de Varys y tirar 1D6. Con un resultado de 3+, escoge uno de los siguientes:

- Esa UNC pierde todas sus capacidades hasta el final de la ronda.
- Cancela el efecto de cualquier zona que esa UNC reclame durante su Activación en curso.

## 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**

**ARCO DE RASTREADOR**  
3+ 4 4 4

**ESPADA Y COLMILLO**  
3+ 6 6 3

**6+** **5+**

**LAS CHICAS DEL BASTARDO DE LA CASA BOLTON**

**ORDEN: DISPARO A LA CARGA**  
Después de que esta unidad haya completado un Ataque a distancia: Esta unidad puede realizar una acción de Carga sin coste contra el enemigo escogido como blanco.

**ARCO DE RASTREADOR**

- Alcance Largo
- Si el Defensor saca un 1 en cualquiera de sus tiradas de Defensa, queda Vulnerable.

**ESPADA Y COLMILLO**

- Feroz.



**DESOLLADOS DE LA CASA BOLTON**

Los conocidos como «Desollados» se encuentran entre la caballería más pesada empleada en la Guerra de los Cinco Reyes incluso por las casas más grandes. Con su gruesa armadura de acero (ennegrecida, por supuesto), sus escudos pesados e incluso bardas para sus caballos, los Desollados son capaces de realizar cargas realmente devastadoras y pueden aguantar en primera línea de combate por un breve momento. Sus característicos manguals hacen que, en el mejor de los casos, la mayoría de las protecciones apenas sean efectivas. Sin embargo, es su terrorífico semblante lo que resulta ser su arma fundamental.

**9**



**5**

**MANGUAL**  
3+ 8 6

**3**

**3+** **6+**

**DESOLLADOS DE LA CASA BOLTON**

**CABALLERÍA**

- Cada figura de esta unidad tiene 3 Heridas.
- Al inicio de su Activación, esta unidad puede realizar una acción de Maniobra sin coste.

**MANGUAL**

Al Cargar, este Ataque obtiene Feroz. Además, cuando esta unidad realice una Carga exitosa contra un enemigo, dicho enemigo queda Espantado.

## ✪ REGISTRO DE LOS CAMBIOS EN LAS CARTAS ACTUALIZADAS

### ✪ VÍNCULOS

#### ROOSE BOLTON (*El Señor sanguijuela*)

- Coste reducido de «3» a «2».

*Notas de diseño:* Roose debería darte miedo (y te lo da), pero su valor en puntos de 3 daba más miedo aún y eso hacía que no se incluyera en muchos ejércitos. Reducir su valor en puntos a 2 tiene como objetivo que la presencia en el Campo de batalla del Señor sanguijuela sea más habitual en lugar de quedarse en Fuerte Terror ordenando que se infunda miedo a sus enemigos.

### ✪ UNIDADES NO COMBATIENTES

#### LORD VARYS (*La araña*)

- La capacidad «Pajaritos» ya no incluye la posibilidad de repetir las tiradas.
- El desencadenante de la capacidad «Pajaritos» pasa de ser «...reclame una zona del tablero de Tácticas» a «...se active».

*Notas de diseño:* Varys ha sido un grano en el culo de los jugadores desde el mismo momento en que apareció por primera vez. A sabiendas de esto, con el fin de «suavizar» las potentes opciones contratácticas que prácticamente lo convierten en la UNC de obligada presencia en todo ejército, le eliminamos la posibilidad de repetir sus tiradas. Además, el desencadenante de su capacidad ha pasado de «cuando una UNC enemiga reclame una zona del tablero de Tácticas» a «cuando una UNC enemiga se active». Este cambio, por una parte, resuelve algunos de los problemas de simultaneidad que causaba Varys; y, por otra parte, ofrece ciertas posibilidades de responder a su capacidad porque, aunque Varys puede anular unidades No Combatientes, el jugador enemigo aún dispone de algunas opciones tácticas mediante la elección de zonas del tablero de Tácticas.

### ✪ UNIDADES COMBATIENTES

#### LAS CHICAS DEL BASTARDO DE LA CASA BOLTON

- A la capacidad de orden «¡Atacad, chicas!» se le ha cambiado el nombre a «Disparo a la carga» (no hay cambios en las reglas).
- Al Ataque cuerpo a cuerpo «Espada y colmillo» se le ha añadido la capacidad «Feroz».

*Notas de diseño:* El propósito de las Chicas del Bastardo es ser una unidad tan contundente como frágil que puede infligir una tremenda cantidad de daño a un enemigo. Aunque ya están muy cerca de funcionar como queremos, les hemos concedido una pequeña mejora añadiendo la capacidad «Feroz» a su Ataque cuerpo a cuerpo, lo que además las acerca a los postulados y objetivos propios de la Casa Bolton.

#### DESOLLADOS DE LA CASA BOLTON

- El valor de Defensa se ha empeorado de «2+» a «3+».
- Eliminada la capacidad «Sembrar el pánico».
- Coste reducido de «10» a «9».
- El Ataque cuerpo a cuerpo «Mangual» se ha revisado.

*Notas de diseño:* Los cambios en los Desollados se deben a dos motivos. El primero tiene que ver con haber empeorado su valor de Defensa de 2+ a 3+: un valor de Defensa básico de 2+ creó una situación en la que el jugador que controlaba a los Desollados podía jugar con la unidad excesivamente «confiado», lo que obligaba a su oponente a encontrar una solución para librarse de ellos en lugar de fomentar que su propietario los posicionara de manera astuta y los usara con esmero. Además, los Desollados demostraban ser un enemigo muy duro contra jugadores que no sabían cómo lidiar con la amenaza que representaban; sin embargo, por el contrario, contra oponentes que tenían bien claro cómo enfrentarse a ellos, los Desollados rara vez amortizaban su alto precio en puntos. Al dejar su valor de Defensa en 3+, hemos eliminado ese «exceso de confianza». El segundo motivo es que el rendimiento de los Desollados era algo superior a lo esperado debido a que su buena Defensa y sus persistentes dotes ofensivas les otorgaban un marcado carácter de «todo en uno» incluso después de haberles empeorado el valor de Defensa. Debido a esto, con el fin de igualarlos más a otras opciones de caballería pesada similares, hemos vinculado de forma más estrecha sus capacidades ofensivas a sus acciones de Carga, incluida la posibilidad de dispensar un Estado de Espantada en cada Carga exitosa.