



PREGUNTAS FRECUENTES DEL PUEBLO LIBRE V1.6

★ UNIDADES DEL PUEBLO LIBRE

PREGUNTAS GENERALES

P: ¿Una unidad puede perder la capacidad «Insignificante»? En caso afirmativo, si una unidad perdiera dicha capacidad, ¿la unidad concedería Puntos de victoria de cara a lograr una **Victoria por combate**?

R: *Sí. Insignificante no es una capacidad innata y, por tanto, puede ser cancelada o perderse debido a efectos u otras capacidades. Si ocurriera esto, la unidad concedería Puntos de victoria de cara a lograr una Victoria por combate hasta que se recuperara la capacidad.*

TRAMPEROS DEL PUEBLO LIBRE

P: ¿Puedo activar su capacidad «Orden: Trampas ocultas» cuando un enemigo, durante su movimiento, *se ponga* a alcance Largo de los Tramperos o solamente puedo activarla si el enemigo *empieza* su movimiento estando a alcance Largo de ellos?

R: *Solo puede activarse si el enemigo empieza su movimiento estando a alcance Largo de los Tramperos.*

GIGANTE CRUEL

P: ¿El Ataque «Golpe poderoso» del Gigante inflige más Heridas al principio o bien inflige más Heridas a medida que el Gigante vaya sufriendo Heridas?

R: *El Ataque «Golpe poderoso» inflige +1 Herida por cada Herida que haya sufrido el Gigante, lo que significa que el Gigante se hace más mortífero a medida que está más cerca de morir.*

P: Si el Ataque «Golpe poderoso» del Gigante obtiene más dados de Ataque y genera más de un impacto, ¿se tiran D3 adicionales para herir?

R: *No. Solamente se tira 1D3 para herir sea cual sea la cantidad de impactos generados (consulta la carta actualizada a la versión 1.5).*

GUERREROS DE THENN

P: Si una unidad enemiga falla la prueba de Moral requerida por la capacidad de orden «Provocación» y puede realizar varias acciones durante su Activación, ¿qué ocurre?

R: *La capacidad de orden «Provocación» solamente indica que la unidad enemiga debe realizar una acción de Carga contra los Guerreros de Thenn si cumple los requisitos para poder realizarla. Sin embargo, la capacidad no impide que la unidad enemiga realice otras acciones, las cuales pueden dar como resultado que la unidad no cumpla los requisitos para Cargar contra los Guerreros de Thenn. Un ejemplo de esto sería el de una unidad de caballería que usara su acción de Maniobra sin coste para que los Guerreros de Thenn dejaran de estar en su línea de visión o dentro de la distancia máxima que pudiera llegar a moverse en una Carga.*

★ UNC DEL PUEBLO LIBRE

STYR (*Tirano con mano de hierro*)

P: Si vinculo a Styr a una unidad Combatiente enemiga, ¿esa unidad sufre 1D3 impactos automáticos cuando Styr sea retirado de la unidad?

R: *Sí (consulta la carta actualizada a la versión 1.5).*

MANCE RAYDER (*Estratega astuto*)

P: Si Mance está ejerciendo Influencia sobre una unidad y, en el transcurso de un Ataque, cambia la cantidad de fichas de Estado de dicha unidad, ¿cómo afecta esto a su Ataque?

R: *Los efectos deben comprobarse y aplicarse en el momento en que la unidad inicia el Ataque, así que recibir o perder fichas de Estado durante el Ataque no afecta de ninguna manera a dicho Ataque.*

✪ VÍNCULOS DEL PUEBLO LIBRE

STYR (*Magnar de Thenn*)

P: ¿La capacidad «Caer luchando» de Styr 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.

HARMA (*Comandante de vanguardia*)

P: ¿Cómo interactúa la capacidad «Comandante de vanguardia» de Harma con la carta de Tácticas «Maniobra de finta»?

R1: Hay dos preguntas habituales relacionadas con esa interacción. La primera es «¿Puedo jugar la carta de Tácticas “Maniobra de finta” y devolver a mi mano esa misma carta con la capacidad “Comandante de vanguardia”?». La respuesta es sí: ambos efectos deben declararse a la vez, ya que comparten el mismo desencadenante; sin embargo, dado que las cartas de Tácticas se dejan en la pila de descarte una vez jugadas, ello significa que la carta sería un blanco válido para la capacidad «Comandante de vanguardia» cuando llegara el momento de resolver su efecto.

R2: La segunda pregunta habitual sería «¿Puedo activar la capacidad “Comandante de vanguardia” para devolver a mi mano la carta de Tácticas “Maniobra de finta” y, a continuación, jugar inmediatamente la carta?». La respuesta es no, ya que, una vez se ha resuelto el efecto de la capacidad «Comandante de vanguardia», el momento de activar la carta de Tácticas «Maniobra de finta» ha pasado.


✪ CARTAS DE TÁCTICAS DEL PUEBLO LIBRE

LA HORDA SIN FIN

P: ¿Con esta carta se pueden volver a desplegar unidades en cuya carta de atributos se indique que son Personajes?

R: Sí.

REAGRUPARSE Y REORGANIZARSE

P: Si controlo la zona , esta carta dice que puedo curar hasta 2 Heridas adicionales. ¿Esto significa que puedo retirar figuras adicionales (por tanto, 6 en total) para curar 2 Heridas o simplemente sumo 2 al total de Heridas que curo?

R: *Simplemente sumas 2 al total de Heridas que curas. Por tanto, no retiras figuras adicionales.*

DIPLOMACIA DE LOS SALVAJES (*Mance Rayder, rey más allá del Muro*)

P: ¿La segunda parte del efecto de esta carta (poner 1 ficha de Estado) se aplica solamente si mi oponente reclama una de las dos zonas del tablero de Tácticas escogidas?

R: *Sí, ya que la segunda parte del efecto depende de la primera parte (infligir Heridas a una unidad Combatiente enemiga). Si la primera parte del efecto no se activa, tampoco podrás poner 1 ficha de Estado.*

MANIOBRAS PREDECIBLES (*Mance Rayder, rey más allá del Muro*)

P: ¿La segunda parte del efecto de esta carta (poner 1 ficha de Estado) se aplica solamente si mi oponente activa la unidad Combatiente que he escogido como blanco?

R: *Sí, ya que la segunda parte del efecto depende de la primera parte (que la unidad Combatiente que has escogido como blanco sea activada). Si la primera parte del efecto no se activa, tampoco podrás poner 1 ficha de Estado.*

GOLPE FINAL (*Styr, Magnar de Thenn*)

P: ¿Esta carta puede generar más impactos automáticos que la cantidad de Heridas que le quede a la unidad?

R: No.

MANIOBRA DE FINTA (*Harma, Comandante de vanguardia*)

P: Si la unidad escogida como blanco de esta carta de Tácticas tiene efectos que se activan cuando recibe una Carga exitosa desde el Frente (como en Preparados para la carga), ¿dichos efectos se activan?

R: *No. Se considera que la unidad ha sido cargada por el Flanco a todos los efectos.*

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.



CASACA DE MATRACA
EL SEÑOR DE LOS HUESOS

Orden: Recoger los trofeos Después de que una unidad Combatiente amiga que esté a alcance Corto haya completado un Ataque cuerpo a cuerpo, si ha destruido alguna fila del enemigo:

Busca en tu mazo de Tácticas o en su pila de descarte 1 carta de Tácticas de Casaca de Matraca y vincúlala a esa unidad Combatiente amiga. Después, baraja tu mazo de Tácticas.



MANCE RAYDER
REY MÁS ALLÁ DEL MURO

Presencia inspiradora
El atributo de Moral de esta unidad pasa a ser 5+.

Orden: Estrategia astuta
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.

Punto de reagrupamiento
Las unidades amigas que estén a alcance Corto pueden usar el atributo de Moral de esta unidad en todas sus pruebas de Moral.

EL ABANDERADO DE HARMA
«Tras ella estaba su portaestandarte, que llevaba un asta con una cabeza de perro clavada en la punta».

PERSONAJE



Solo puede desplegarse en un ejército que incluya a Harma y debe añadirse a su unidad (ignora las restricciones a los Vínculos que se aplican normalmente).

JARL
LÍDER DE LOS EXPLORADORES
«No soy la mascota de ningún hombre».

PERSONAJE



STYR
TIRANO CON MANO DE HIERRO
«Si todos los salvajes fueran como Styr, sería más fácil traicionarlos». –Jon Nieve

PERSONAJE



STYR
TIRANO CON MANO DE HIERRO

FURIA DE LOS THENN
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 ejerza Influencia sobre una unidad amiga, cada vez que esa unidad realice un Ataque, inflige 1D3 Heridas adicionales.
Cuando esta carta sea retirada de una unidad (ya sea amiga o enemiga), esa unidad sufre 1D3 impactos automáticos.

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.



GIGANTE CRUEL

5

GOLPE PODEROSO
2+ 1

6

4+ 4+

GIGANTE

- Esta figura tiene 6 Heridas.
- Esta figura solo sufre 1 Herida por cada 2 impactos no bloqueados debidos a cualquier Ataque o efecto (*el impacto sobrante, si lo hay, se descarta*). Además, solo sufre un máximo de 2 Heridas (*incluyendo todos los efectos y capacidades aplicables*) cada vez que falle una prueba de Pánico.

GOLPE PODEROSO
Si este Ataque genera algún impacto, el Defensor, en lugar de tirar los dados de Defensa, sufre 1D3+2 Heridas +1 Herida adicional por cada Herida que haya sufrido esta figura.



PERSONAJE

Solo puede desplegarse en un ejército que incluya a Casaca de Matraca, el cual debe añadirse a esta unidad.

8

LOS ELEGIDOS DEL SEÑOR DE LOS HUESOS

Los elegidos del Señor de los Huesos representan a los más fuertes y salvajes de entre los Seguidores del hueso. Cada elegido ocupa su lugar matando a su predecesor en un combate ritual. La armadura del nuevo elegido se elabora usando huesos de su predecesor, aunque también se refuerza con huesos de animales para que ofrezca una mayor protección. Puede que los elegidos no parezcan más que simples salvajes, pero los veteranos de la Guardia de la Noche advierten a sus hermanos que tengan cuidado con su extraordinaria astucia y su sorprendente pericia con las armas.



ARMAS DENTADAS

- Feroz (los Defensores aplican un -2 a la tirada de su prueba de Pánico).

ARMAS DENTADAS
3+ 8 7 6

4+ 5+

LOS ELEGIDOS DEL SEÑOR DE LOS HUESOS

ROSTROS ESPANTOSOS
Cada vez que un enemigo escoja a esta unidad como blanco de un Ataque cuerpo a cuerpo, ese enemigo debe llevar a cabo una prueba de Pánico antes de resolver el Ataque.

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

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.

SEGUIDORES DEL HUESO

ARMAS DENTADAS
• Feroz (los Defensores aplican un -2 a la tirada de su prueba de Pánico).

ROSTROS ESPANTOSOS
Cada vez que un enemigo escoja a esta unidad como blanco de un Ataque cuerpo a cuerpo, ese enemigo debe llevar a cabo una prueba de Pánico antes de resolver el Ataque.

MUJERES DEL ACERO

Mientras que en el sur la guerra es principalmente cosa de hombres, las mujeres del Pueblo Libre son más que capaces de ponerse en primera línea de combate junto a los hombres. Aunque no son aptas para luchar en vanguardia, las mujeres del acero demuestran ser unas formidables flanqueadoras, ya sea en asalto o protegiendo contra cargas. Puede que sus armas sean toscas, pero son abundantes y baratas, y las mujeres del acero las lanzan con una precisión letal. Los comandantes inteligentes harán un amplio uso de esta capacidad.

SALVAJES HABITANTES DE LAS CUEVAS

SALVAJISMO DESPIADADO
Antes de que se tiren los dados de Ataque, por cada fila que la unidad Defensora tenga destruida, escoge uno de los siguientes efectos:

- El Ataque aplica un +1 a los resultados de los dados de Ataque y tira +1 dado por cada fila que la unidad Defensora tenga destruida.
- El Ataque obtiene Ensañamiento.
- El Defensor queda Vulnerable.

✪ REGISTRO DE LOS CAMBIOS EN LAS CARTAS ACTUALIZADAS

✪ UNIDADES NO COMBATIENTES

STYR (TIRANO CON MANO DE HIERRO)

- Coste incrementado de «3» a «4».
- El texto de su capacidad se ha modificado (no hay cambios en sus reglas).

Notas de diseño: Si bien nos gustaban los beneficios que Styr aporta a su ejército, también es cierto que tales beneficios eran excesivos para su valor en puntos. Sabiendo esto, en lugar de reducir la potencia de la capacidad de Styr, hemos incrementado su valor en puntos de 3 a 4. Además, ya que íbamos a modificar su carta, reescribimos el texto de la capacidad para que quedara más claro.

✪ UNIDADES COMBATIENTES

GIGANTE CRUEL

- La capacidad «Gigante» se ha modificado para permitir un máximo de 2 Heridas al fallar una prueba de Pánico.
- Las Heridas se han incrementado de «5» a «6».
- El daño básico del Ataque «Golpe poderoso» se ha incrementado de «1D3+1» a «1D3+2».
- El valor de Moral se ha empeorado de «3+» a «4+».

Notas de diseño: Los Gigantes debían ser una de las unidades «yunque» más fuertes a disposición del Pueblo Libre y solo necesitaban una pequeña mejora para cumplir esa función. Además, al incrementar la cantidad de Heridas que pueden sufrir, así como al reducir los efectos que el Pánico tiene en ellos, ahora pueden aguantar más desempeñando esa función. Sin embargo, para compensar ese aumento de su resistencia, hemos empeorado ligeramente su valor de Moral básico. Por último, hemos incrementado el daño mínimo que inflige su Ataque «Golpe poderoso», lo que hace que resulten una amenaza aunque no hayan sufrido Heridas. Esto, combinado con su Herida adicional, aumenta considerablemente su capacidad de hacer daño.

SEGUIDORES DEL HUESO

- Se ha añadido la capacidad «Feroz» a su Ataque cuerpo a cuerpo.
- Los dados de Ataque de «Armas dentadas» se han incrementado a 8/6/5.

Notas de diseño: El propósito de los Seguidores del hueso era que actuaran como la unidad del Pueblo Libre centrada en el daño por Moral, pero les faltaba un poco de potencia ofensiva. Debido a esto, hemos modificado la cantidad de dados de Ataque que tiran para que sus dotes combativas ganen solidez y no se resientan tanto con la pérdida de filas. Además, hemos añadido la capacidad «Feroz» a sus Ataques cuerpo a cuerpo para reforzar la función que cumplen en su ejército.

LOS ELEGIDOS DEL SEÑOR DE LOS HUESOS

- Se ha añadido la capacidad «Feroz» a su Ataque cuerpo a cuerpo.
- Los dados de Ataque de «Armas dentadas» se han incrementado a 8/7/6.
- El valor de Moral se ha mejorado de «6+» a «5+».
- Eliminada la capacidad «Alimentarse del miedo».
- Añadida la capacidad «¡Masacradlos!».
- La restricción «Casaca de Matraca, El Señor de los Huesos» se ha cambiado a solamente «Casaca de Matraca (cualquiera de sus versiones)».

Notas de diseño: Los elegidos del Señor de los Huesos debían ser la encarnación del miedo, pero ocurría que no estaban cumpliendo con tal expectativa. Debido a ello, los hemos mejorado en casi todos sus aspectos y, además, hemos eliminado la restricción de que solo pudieran desplegarse con la versión Comandante de Casaca de Matraca, así que ahora pueden desplegarse con cualquiera de las versiones de Casaca de Matraca como Vínculo. Por último, a fin de que puedan complementarse mejor con todas las opciones de Casaca de Matraca, les hemos eliminado la capacidad «Alimentarse del miedo» y, en su lugar, les hemos añadido la capacidad «¡Masacradlos!», con lo que también se potencia su función de infligir mucho daño.

MUJERES DEL ACERO

- Coste reducido de «5» a «4».

Notas de diseño: Las Mujeres del acero actúan como una unidad versátil capaz de cumplir numerosas funciones, las cuales vienen determinadas principalmente por el Vínculo que se les añade. Sin embargo, ser una unidad de 5 puntos (más el coste de su Vínculo) resulta bastante caro para la Facción del Pueblo Libre, por lo que hemos reducido su valor en puntos a 4 para que dispongan de más margen a la hora de escoger el Vínculo que se les quiera añadir.

SALVAJES HABITANTES DE LAS CUEVAS

- La capacidad «Salvajismo despiadado» se ha modificado.

Notas de diseño: Por desgracia, los Salvajes habitantes de las cuevas rendían mejor que muchas otras opciones del ejército del Pueblo Libre y ello se debía principalmente a su versatilidad general, ya que podían escoger entre atacar tanto la Defensa como la Moral de sus enemigos valiéndose prácticamente de nada más que sí mismos. Debido a esto, los hemos «suavizado» y hemos definido más su función: dado que su propósito es buscar y destruir unidades que ya han sufrido daños, les hemos eliminado la posibilidad de escoger sin más una bonificación inicial y hemos hecho que ahora eso dependa totalmente de las filas que tenga destruidas el enemigo. Además, hemos sustituido su bonificación centrada en la Moral (añadir la capacidad «Feroz» a su Ataque) por dispensar al Defensor un Estado de Vulnerable para mejorar su función como anuladores de la Defensa enemiga. Por último y en esta misma línea, les hemos proporcionado una mejora en los dados de Ataque que tiran cuando escogen como blanco a unidades dañadas.

✦ VÍNCULOS

CASACA DE MATRACA (El Señor de los Huesos)

- Eliminada la capacidad de orden «La parte del león».
- Añadida la capacidad de orden «Recoger los trofeos».

Notas de diseño: Como Comandante, Casaca de Matraca cumple la función de potenciar unidades proporcionándoles mejoras permanentes mediante sus cartas de Tácticas de Comandante. Por desgracia, no se complementaba bien con los demás, ya que solía reservar esas mejoras para su propia unidad. Debido a esto, hemos revisado las capacidades de Casaca de Matraca para que pueda distribuir sus bonificaciones de una manera más amplia. Además, esto también aporta al Pueblo Libre una posibilidad de manipular su mazo de Tácticas y el robo de cartas que antes no tenía.

MANCE RAYDER (Rey más allá del Muro)

- La bonificación de la capacidad «Presencia inspiradora» se ha mejorado de «6+» a «5+».
- Añadida la capacidad de orden «Estrategia astuta».

Notas de diseño: Mance es el Comandante del Pueblo Libre encargado de mantener firmes a sus tropas, de ahí que la línea de batalla de su ejército se vertebrase en torno a él. En este sentido, y a fin de resaltar su función y su presencia en el Campo de batalla, hemos aumentado la bonificación a la Moral que concede a su unidad. Aparte de esto, para reforzar todavía más sus dotes, Mance ahora también dispone de la capacidad «Estrategia astuta», ¡lo que hace que los enemigos que pretendan acercársele para tenderle una trampa quizá vean sus planes frustrados!

EL ABANDERADO DE HARMA

- Coste reducido de «1» a «0».

Notas de diseño: Harma nunca marcharía sin su abanderado y, además, ahora no hay excusa para que lo haga porque su coste en puntos es nulo. En cuanto a esto último, la restricción de tener que desplegar a Harma para poder usarlo y el daño que provoca a su propia unidad el uso de su capacidad de orden «Intigitar» bastan para justificar que hayamos reducido a 0 el valor en puntos del abanderado de Harma.

JARL (Líder de los exploradores)

- Coste reducido de «2» a «1».

Notas de diseño: Aunque no puede negarse la utilidad de Jarl, también hay que tener en cuenta qué posibilidades hay de usarlo y en qué ejército se encuentra. Ocurre que dedicarle a él el espacio para el Vínculo de una unidad reduce en gran medida la versatilidad de que suele disponer un ejército del Pueblo Libre. Además, si esto se combina con el hecho de que, por lo general, las unidades del Pueblo Libre son mediocres y con que la amenaza de que tales unidades flanqueen al enemigo no es lo bastante grave, no es de extrañar que los jugadores fueran reacios a pagar el alto coste (para el Pueblo Libre) de 2 puntos que suponía incluir a Jarl en su ejército. A la vista de esto, hemos reducido el valor en puntos de Jarl a 1 para que su inclusión en los ejércitos del Pueblo Libre resulte un poco más apetecible.