



PREGUNTAS FRECUENTES DE LOS STARK V1.6

★ UNIDADES DE LOS STARK

ESCUDOS JURAMENTADOS DE LA CASA TULLY

P: ¿Cómo interactúa la capacidad de orden «Muro de escudos» con la cantidad de dados de Defensa que tiro?

R: La capacidad de orden «Muro de escudos» se usa «después de que se tiren los dados de Ataque». Es decir, tirarías 1D3 y bloquearías automáticamente tantos impactos como el resultado que hubieras sacado. Tras ello, tirarías 1 dado de Defensa por cada impacto restante.

P: Si se diera una situación en la que tal elección fuera importante, ¿quién escogería los dados que son bloqueados por la capacidad de orden «Muro de escudos»?

R: Esos dados los escogería el propietario de los Escudos juramentados.


ARQUEROS STARK


P: ¿Qué significa exactamente «ignora las unidades y el terreno que se interpongan entre esta unidad y su blanco»?

R: Significa que ese Ataque a distancia no tiene en cuenta las claves asociadas a los elementos de terreno que afecten tanto a la unidad Atacante como a la Defensora. También significa que, al realizar ese Ataque, la unidad Atacante puede trazar líneas de visión a través de cualquier unidad, ya sea amiga o enemiga.

★ UNC DE LOS STARK

RODRIK CASSEL (Veterano de combate)

P: ¿La primera parte de la capacidad de Rodrik se activa solamente cuando reclamo la zona  con Rodrik o bien es suficiente con que reclame esa zona con cualquiera de mis UNC?

R: Solamente se activa cuando reclamas la zona  con Rodrik.

★ VÍNCULOS DE LOS STARK

BRAN Y HODOR (Protector y pupilo)

P: ¿A los impactos automáticos debidos a la capacidad de orden «Bran el cambiapielos» se les aplican las capacidades de los Ataques de la unidad en la que estén Bran y Hodor (suponiendo que la unidad ataca a un enemigo con un Ataque que tenga alguna capacidad, claro está)?

R: Sí. Se considera que esos impactos adicionales proceden de la unidad (página 12 del Libro de reglas), por lo que se les aplican todas las capacidades, efectos, etc., pertinentes.

BRYNDEN TULLY (Caballero inquebrantable)

P: ¿Qué duración tiene la capacidad de orden «¡Mantened la posición!»?

R: Dura hasta el final del turno.

EDDARD STARK (Señor de Invernalía)

P: ¿En qué momento exacto se activa la capacidad de orden «¡Por el Norte!»?

R: La capacidad de orden «¡Por el Norte!» se usa antes de que se tiren los dados de Ataque (y, por tanto, tiene el mismo desencadenante que cualesquiera efectos o cartas similares). Ten en cuenta que esto implica que las Heridas curadas por esta capacidad de orden pueden afectar a la cantidad de dados de Ataque que tira la unidad.

CAPITÁN DE LOS ESPADAS JURAMENTADAS

P: ¿Puedo usar la ficha de Vulnerable debida a la capacidad «Entrenamiento marcial» en el mismo Ataque que la coloca?

R: Sí, ya que la ficha se coloca «después de que se tiren los dados de Ataque» y gastar una ficha de Vulnerable solo puede hacerse después de que el Defensor tire sus dados de Defensa, que es un paso posterior del Ataque.

RICKON STARK (*Príncipe de Invernalía*)

P: La carta de Vínculo de Rickon indica que siempre es la última figura que se destruye en la unidad. ¿Esto significa que no puede ser escogido como blanco de efectos que destruyan o retiren Vínculos?

R: **No.** Ese texto es un recordatorio de las reglas generales que se aplican a la retirada de los Vínculos de una unidad. Por tanto, Rickon puede seguir siendo escogido como blanco de las capacidades y los efectos que destruyan o retiren Vínculos específicamente. Sin embargo, es muy importante tener en cuenta que la capacidad «Prisionero valioso» únicamente se activa cuando la unidad es destruida. Así pues, si Rickon es destruido antes que la unidad, esa capacidad se pierde.

OSHA (*Mujer del acero guardiana*)

P: ¿La capacidad «Caer luchando» de Osha 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 LOS STARK

IMPACTO DEVASTADOR

P: ¿En qué momento exacto de la Carga se usa esta carta?

R: *Impacto devastador* debe usarse justo después de haber declarado un blanco válido para la Carga (y, por tanto, tiene el mismo desencadenante que cualesquiera efectos o cartas similares).

P: En el caso de que tirara varios dados para la distancia de Carga, ¿esta carta me permitiría repetir la tirada de todos o algunos de esos dados?

R: Sí.

FERVOR DEL LOBO HUARGO

P: ¿Puedo usar esta carta después de hacer la tirada de mi prueba de Pánico?



R: **No.** *Fervor del lobo huargo* debe jugarse antes de hacer la tirada de dados para la prueba de Pánico.

SUPERIORIDAD MARCIAL (Rodrik Cassel, maestro de armas)

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

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

P: ¿Qué capacidades se pierden exactamente?

R: *Se pierden todas las capacidades que se refieran de manera directa al Ataque o que estén marcadas con los iconos*  . Hay que tener en cuenta que esto no se antepone a las reglas generales relativas a la pérdida de capacidades; es decir, que este tipo de efectos solo elimina las capacidades impresas en la unidad o el Vínculo, pero no elimina las capacidades o los efectos que se le hayan concedido a la unidad o el Vínculo por otros medios a menos que ello se indique expresamente.

FEROCIDAD NORTEÑA

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

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

ATAQUE AL GALOPE (Brynden Tully, Comandante de los batidores)

P: ¿El Ataque generado por esta carta se beneficia de las bonificaciones de Flanco/Retaguardia? En caso afirmativo, ¿cómo se determinan esas bonificaciones?

R: Sí. Las bonificaciones de Flanco/Retaguardia se determinan a partir del arco de LDV del Defensor en el que la unidad de caballería empezó la acción.

MANIOBRABILIDAD SUPERIOR (Robb Stark, el Rey Lobo)

P: ¿Qué ocurre si, debido al efecto de esta carta, la unidad escogida como blanco de la Carga se mueve fuera del alcance de su enemigo o se coloca en una posición que impida a ese enemigo llevar a cabo una Carga exitosa?

R: La sección de la carta que se aplica a la unidad de Robb se activa antes de que el enemigo se mueva; es decir, después de que gire pero antes de tirar para la distancia de Carga. En ese supuesto, el enemigo hará la tirada y se moverá de la forma habitual, aunque lo más probable es que no consiga entrar en contacto con el blanco de su Carga, lo que dará como resultado una Carga fallida.

SE ACERCA EL INVIERNO

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

R: *Se acerca el invierno* solamente impide jugar órdenes y cartas de Tácticas después de que se haya resuelto. Por tanto, hay un breve lapso en el que se pueden jugar órdenes y 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 *Se acerca el invierno* por completo. También se daría un caso similar si el oponente tuviera una orden con un efecto parecido al de *Contramaniobra*.



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.



CAMPEÓN UMBER

FURIA DESATADA
Cuando esta unidad realiza un Ataque cuerpo a cuerpo, puede tirar +2 dados de Ataque y obtener **Feroz**. Si lo hace, tras completar el Ataque, la unidad sufre 1D3 Heridas a menos que solo le quede 1 fila.



GRAN JON UMBER
FEROZ BANDERIZO

ORDEN: BARRER
Cuando esta unidad destruya a un enemigo:
En lugar de una acción de Maniobra, esta unidad puede Girar y, a continuación, realizar una acción de Carga sin coste.

ARREMETIDA
Cuando se la escoge como blanco de \times , esta unidad puede realizar una acción de Carga sin coste en lugar de una acción de Ataque.



SYRIO FOREL
PRIMERA ESPADA DE BRAAVOS

ORDEN: DANZA DEL AGUA BRAAVOSI
Cuando esta unidad sea atacada cuerpo a cuerpo, antes de que se tiren los dados de Ataque: Ese Ataque cuerpo a cuerpo aplica un -1 a los resultados de los dados de Ataque.

ENSEÑANZAS DE LA PRIMERA ESPADA
Los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen **Precisión**.



BRAN Y HODOR
PROTECTOR Y PUPILO

«Si tuviera un hacha de guerra con el mango muy largo, Hodor sería mis piernas. Juntos haríamos un caballero».

PERSONAJE

2



BRAN Y HODOR
PROTECTOR Y PUPILO

ORDEN: BRAN EL CAMBIAPIELES
Cuando esta unidad o Verano realicen un Ataque cuerpo a cuerpo: El Defensor sufre 1D3 impactos automáticos adicionales.

¡HODOR!
Una vez por partida, cuando esta unidad reciba una Carga exitosa, el Atacante sufre automáticamente una Carga desorganizada y tira -2 dados de Ataque. La unidad de Bran ya no podrá escogerse como blanco de la capacidad «Bran el cambiapielos» durante el resto de la partida.



RODRIK CASSEL
MAESTRO DE ARMAS

ORDEN: FIJAR BLANCO
Al inicio de un turno amigo: Un enemigo que esté en línea de visión y a alcance Largo queda **Vulnerable**.

ABRIR BRECHA
Cuando esta unidad escoja como blanco enemigos que estén **Vulnerables**, puede repetir la tirada de cualesquiera fallos.

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.



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.



4

FURIA DEL VERDUGO

3+ 8 6 6

4+ 6+

GRANDES HACHAS DE LA CASA UMBER

FURIA DEL VERDUGO

- Si esta unidad ha empezado el turno trabada con el Defensor, el Defensor no puede hacer tiradas de Defensa contra este Ataque.
- Si a esta unidad solo le queda 1 fila, este Ataque obtiene Golpe brutal.



5

LLUVIA DE FLECHAS

3+ 8 8 4

ESPADA CORTA

4+ 5 4 3

5+ 7+

ARQUEROS STARK

LLUVIA DE FLECHAS

- Alcance Largo
- Este Ataque ignora las unidades y el terreno que se interpongan entre esta unidad y su blanco.
- Los Defensores que fallen su prueba de Pánico quedan Debilitados y no pueden activar sus órdenes hasta el final de la ronda.



6

ESPADA DE BATIDOR

3+ 8 6

4+ 6+

BATIDORES STARK

ORDEN: RETIRADA VELOZ

Después de que esta unidad sea atacada cuerpo a cuerpo:
Esta unidad puede realizar una acción de Retirada sin coste.

CABALLERÍA

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

EMBOSCAR

Cuando esta unidad realice una Carga exitosa contra un enemigo por el Flanco o la Retaguardia, dicho enemigo queda Espantado y Debilitado.

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.



ESCUDOS JURAMENTADOS DE LA CASA TULLY



Leales al estandarte de la Casa Stark, los escudos juramentados de la Casa Tully llevan al campo de batalla una armadura y un poder defensivo más que notables. Dada su capacidad para repeler casi cualquier acometida, muchas batallas han vuelto las tornas gracias a su impresionante poder de contención. Aunque no son tan rápidos como otras tropas ofensivas, los escudos juramentados fijan a menudo la línea tras la que las unidades de asalto pueden retirarse de forma segura después de una pronta refriega con el enemigo.

6



ORDEN: MURO DE ESCUDOS

Cuando esta unidad sea atacada desde el Frente, después de que se tiren los dados de Ataque: Bloquea automáticamente 1D3 impactos.



ESCUDOS JURAMENTADOS DE LA CASA TULLY

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

✪ VÍNCULOS

GRAN JON UMBER (*Feroz banderizo*)

- Eliminada la capacidad «Furia de la Casa Umber».
- Añadida la capacidad de orden «Barrer».

Notas de diseño: Ocurría que, aunque es poderosa, la versión de Gran Jon que no es Comandante carecía simplemente de sinergia con muchas de las unidades Stark existentes. Esto hizo que se viera eclipsado por otras opciones, sobre todo teniendo en cuenta su costoso valor en puntos de 3. Reducir su valor en puntos no resolvería el problema de que su capacidad solo se complementaba con unas pocas unidades concretas; así que, en lugar de hacer eso, dejamos su coste tal como estaba y cambiamos su capacidad por «Barrer», que encaja de forma natural en los postulados Stark de movilidad y ataque a la carga.

BRAN Y HODOR (*Protector y pupilo*)

- Coste reducido de «3» a «2».
- Hodor.

Notas de diseño: Comparado en términos de poder potencial con otros Vínculos con un valor en puntos de 3, Bran te proporciona una Activación adicional gracias a su lobo huargo Verano y también la poderosa capacidad «¡Hodor!». Por desgracia, aunque es efectivo, Hodor solo puede usarse una vez por partida y, además, cualquier oponente astuto dispone de una buena variedad de opciones para contrarrestarlo. Esto nos deja con Bran y su capacidad de orden «Bran el cambiapielos», la cual, pese a ser potente, suele requerir una unidad de élite para que dé sus mejores resultados; y esto, obviamente, incrementa la cantidad de puntos necesaria para que el Vínculo valga la pena. A la vista de todo lo dicho, decidimos reducir su valor en puntos a 2 con la intención de que pagar por una Activación adicional (la de Verano) y una capacidad potencialmente poderosa de un solo uso por partida resultara más apetecible.

RODRIK CASSEL (*Maestro de armas*)

- Eliminada la capacidad «Superioridad marcial».
- Añadida la capacidad de orden «Fijar blanco».

Notas de diseño: Lo propio de Rodrik es hacer que los enemigos queden Vulnerables y luego usar esa ficha de Vulnerable con fines tácticos. Por desgracia, en su versión actual queda limitado a su propia unidad e, incluso en tal caso, requiere que se cumpla una buena cantidad de condicionantes para hacerse efectivo. Al cambiar la capacidad «Superioridad marcial» por la capacidad de orden «Fijar blanco» en Rodrik, hemos expandido su habilidad de dispensar Estados de Vulnerable de tal forma que ahora puede aplicarla exactamente dónde y cuándo lo necesite para potenciar cualquier efecto o carta de Tácticas.

SYRIO FOREL (*Primera espada de Braavos*)

- Añadida la capacidad «Enseñanzas de la primera espada».

Notas de diseño: Syrio no rendía lo suficientemente bien para el coste en puntos que tenía. Aunque una de las posibles opciones era reducir su valor en puntos, en lugar de eso decidimos seguir un camino más imaginativo y le dimos más utilidad. Ahora, las unidades que incluyan a la Primera espada de Braavos se beneficiarán de su maestría con la espada y obtendrán **Precisión**, de manera que este Vínculo les otorgará una fantástica combinación de defensa y ataque.

RICKON STARK (Príncipe de Invernalía)

- Coste reducido de «2» a «1».

Notas de diseño: Osha y Peludo son unos añadidos fantásticos para cualquier ejército, ya que proporcionan una Activación adicional y la capacidad «Caer luchando». En sí mismos, ambos bien podrían tener un valor en puntos de 2, casi de 3. Por desgracia, hacer uso de ellos tiene un precio: ceder 1 Punto de victoria adicional tanto por el lobo huargo como por el propio Rickon, ¡lo que ha demostrado ser un precio terriblemente alto! Con la intención de equilibrar la relación «riesgo frente a beneficio» propia del uso de esta unidad, hemos reducido el coste en puntos de Rickon de 2 a 1. De esta forma, la susodicha relación «riesgo frente a beneficio» que se materializa en el campo de batalla gana importancia frente a los factores que se tienen en cuenta al montar un ejército.

OSHA (Mujer del acero guardiana)

- La capacidad «Pelear hasta el final» cambia su nombre a «Caer luchando».

Notas de diseño: Una de las normas que fijamos al emprender la actualización 1.5 de las reglas es que a capacidades idénticas, nombres idénticos. Así pues, hemos cambiado el nombre de la capacidad «Pelear hasta el final» de Osha por «Caer luchando» para que coincida con el de la (idéntica) capacidad de Qhorin Mediamano (Explorador curtido).

✦ UNIDADES NO COMBATIENTES

SANSA STARK (Pajarito)

- La capacidad «Que repite las palabras...» se ha revisado.

Notas de diseño: Para muchos jugadores, Sansa se ha convertido de manera rutinaria en los «tres primeros puntos que añado a mis ejércitos» debido a las amplias opciones tácticas que ofrece la posibilidad de sacar una carta de Tácticas del mazo o de la pila de descartes en cualquier momento. Esto se vio agravado por las opciones disponibles en el mazo Stark, las cuales pasaban a estar todas disponibles gracias a una asequible UNC de 3 puntos. Sin embargo y en realidad, el propósito de Sansa es ser más que nada una opción de UNC barata para la Facción Stark y no una capacidad muy poderosa, así que hemos mermado su poder (de hecho, lo hemos devuelto al estado en que estaba en su versión original, allá por los días de la campaña de Kickstarter) para que ya no pueda «generar» sus propias tácticas, sino meramente copiar lo que ha visto previamente: en suma, «que repite las palabras».

✦ UNIDADES COMBATIENTES

ARQUEROS STARK

- El Ataque a distancia «Lluvia de flechas» se ha modificado.
- Los dados de Ataque de Lluvia de flechas se han incrementado a 8/8/4.

Notas de diseño: Desafortunadamente, tal y como están en este momento, los Arqueros Stark apenas tienen sinergia con el resto de su Facción. Dado que las unidades no pueden existir encerradas en una burbuja aunque sean letales por su propia cuenta, hemos reconducido a los Arqueros hacia una función práctica en lugar de convertirlos en una «unidad mortífera» aún más eficiente. Ahora, el Ataque a distancia «Lluvia de flechas» proporciona a los Stark tanto una forma de dispensar estados de Debilitado a sus enemigos como cierto grado de control mediante la desactivación de las órdenes enemigas, lo que allana el camino para que los jugadores Stark más avisados preparen mejor las devastadoras cargas y los terribles ataques que dan fama a esa Facción.

ESCUDOS JURAMENTADOS DE LA CASA TULLY

- Coste reducido de «7» a «6».

Notas de diseño: Los Escudos juramentados de la Casa Tully cumplen un papel muy específico en el ejército Stark, pero su valor en puntos hace que entren en competencia con las unidades más orientadas a la ofensiva del ejército; y, cuando se trata de los Stark, lo que suele mandar es el ataque. En lugar de pulir la unidad y dejar que siguiera compitiendo en el mismo rango de puntos, hemos reducido su valor en puntos a 6. Esto la convierte en un caso excepcional, ya que la forma en que combina su gran capacidad defensiva con una aptitud para el combate de igual envergadura no tiene igual entre las demás unidades de su clase. Una reducción del valor en puntos también amplía las opciones a la hora de añadir Vínculos, lo que promueve que la unidad sea adaptada para cumplir propósitos específicos.

GRANDES HACHAS DE LA CASA UMBER

- El Ataque cuerpo a cuerpo «**Furia del verdugo**» se ha revisado.
- Los dados de Ataque de **Furia del verdugo** se han incrementado a 8/6/6.
- Eliminado el Ataque cuerpo a cuerpo «**Partir en dos**».

Notas de diseño: Los Grandes hachas de la Casa Umber rendían excesivamente bien en algunos aspectos para el valor en puntos que tenían. Rectificar esta descompensación hacía necesario abordar dos cuestiones: en primer lugar, que el Ataque cuerpo a cuerpo «**Partir en dos**» era la opción usada por defecto y ello eclipsaba a **Furia del verdugo**, que se supone que debía ser el Ataque al que recurrir después de que la unidad quedara trabada en combate. En segundo lugar, que el Ataque «**Partir en dos**» estaba demostrando ser demasiado efectivo a la hora de destruir enemigos aunque contaran con un valor de Defensa intermedio, lo que provocaba que este fuera el Ataque principal de los Grandes hachas. A fin de reconducirlos a su función, que es ser una unidad que busca y destruye enemigos con armadura pesada, hemos eliminado el Ataque cuerpo a cuerpo «**Partir en dos**» y hemos revisado el Ataque cuerpo a cuerpo «**Furia del verdugo**» para convertirlo en un Ataque de uso general cuyos beneficios se ven incrementados enormemente en enfrentamientos prolongados. Además, para contrarrestar las limitaciones de los Grandes hachas, hemos incrementado el valor básico de sus dados de Ataque, lo que les ayudará a entrar en combate exprimiendo todo su potencial.

BATIDORES STARK

- El resultado para impactar se ha mejorado de «4+» a «3+».
- Los dados de Ataque correspondientes a una fila destruida se han incrementado de «5» a «6».
- Eliminada la capacidad «**Asalto rápido**».
- Añadida la capacidad «**Emboscar**».

Notas de diseño: Al margen de usos muy concretos (es decir, los relacionados con las versiones no publicadas de Brynden Tully a caballo), el rendimiento de esta unidad no estaba siendo el esperado para el valor en puntos que tenía, ya que las unidades deberían funcionar bien sin necesidad de recurrir a Vínculos o combos específicos. Aunque la capacidad «**Asalto rápido**» es espléndida, vimos que era necesario eliminar algo de la unidad para no cargarla de reglas; y, dado que «**Retirada veloz**» es la capacidad distintiva de la unidad, pues le permite entrar y salir rápidamente de los combates según sea necesario, «**Asalto rápido**» era la mejor candidata a ser eliminada. Sin embargo, la hemos sustituido por la capacidad «**Emboscar**», lo que concede a la unidad beneficios adicionales al atacar desde los Flancos o la Retaguardia y, además, se complementa mejor con las tácticas habituales de la Facción Stark. Por último, hemos potenciado ligeramente sus dotes de combate mejorando su resultado para impactar a 3+ e incrementando a 6 los dados de Ataque que tira cuando tiene una fila destruida.