

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

EL JUEGO DE MINIATURAS

LIBRO DE REGLAS



VERSIÓN 2021

OM
ON



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level.



CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

EL JUEGO DE MINIATURAS

LA APLICACIÓN CONSEJO DE BATALLA

- Preparación de listas de ejército
- Biblioteca de cartas
- Catálogo de tu colección

DESCÁRGALA YA



INTRODUCCIÓN

La Guerra de los Cinco Reyes empezó oficialmente en el 298 AC y tiene su germen en la tensión latente entre la Casa Lannister de Roca Casterly y la Casa Stark de Invernalía. La opinión general de los eruditos fija el arresto de lord Eddard Stark por parte del rey Joffrey Baratheon I como el principal catalizador del intento de secesión de la Casa Stark y, en definitiva, de la Guerra de los Cinco Reyes en sí.

Habida cuenta del aprisionamiento de lord Eddard, el primogénito de este, Robb Stark, y muchos banderizos norteños tomaron las armas y cabalaron hacia el sur para liberar a lord Eddard de las garras de los Lannister. Las fuerzas de Robb Stark consistían sobre todo en hombres juramentados, notorios por su lealtad incondicional forjada en el juicioso liderazgo de lord Eddard. Cabe resaltar que su principal objetivo era la liberación de lord Stark, no el Trono de Hierro.

El Trono de Hierro estaba ocupado por el recién coronado rey Joffrey I, heredero directo del rey Robert. La consabida irascibilidad del rey Joffrey se vio templada por el hacer de su madre, la formidable reina Cersei. Así las cosas, aunque el Trono de Hierro en sí mismo infundía escasa lealtad por la gracia del encanto natural del rey Joffrey, el oro absuelve de muchos pecados, de manera que Roca Casterly y sus amplias arcas dieron un gran peso a las pretensiones del rey Joffrey.

Hacia tiempo que lord Stannis Baratheon tenía concentradas sus fuerzas en Rocadragón, se dice que en espera de esta «inminente» inestabilidad civil. Pese a que sus ejércitos de tierra palidecían en comparación con los de muchos contendientes, su control de la armada real le proporcionaba una movilidad superior que hacía que incluso tan exiguo contingente representara una seria amenaza para los territorios costeros.

Lord Renly Baratheon, el hermano menor del rey Robert, llevó a buen término un acuerdo por el que se casaba con Margaery Tyrell de Altojardín. Ello le proporcionó la fuerza de armas necesaria para dar peso a su pretensión al Trono de Hierro, que podía decirse que era la más débil. De hecho, lord Renly pasó a disponer del mayor ejército de todos los involucrados en la guerra.

Por último, lord Balon Greyjoy de las Islas del Hierro, subyugado por el Trono de Hierro, vio una ocasión de lo más oportuna para escindirse de los Siete Reinos y volver a hacer de las Islas del Hierro una nación soberana. Usando como distracción los avances de lord Robb al sur de El Cuello, lord Balon consiguió extraer ganancias considerables de las tierras del norte.

Si bien la defunción de un regente ha provocado notables convulsiones a su paso en más de una ocasión, puede decirse con certeza que la muerte del rey Robert I provocó el conflicto más sangriento y devastador que se haya visto nunca en los Siete Reinos.

Este documento contiene las reglas completas de *Canción de hielo y fuego: el juego de miniaturas* actualizadas a la versión 2021, que es la vigente en la actualidad. Las reglas presentadas aquí sustituyen a las de todas las versiones previas.

Si buscas más información, incluidas respuestas a preguntas frecuentes, aclaraciones, erratas o reglas para organizar torneos, visita www.edgeent.com.



SUMARIO

INTRODUCCIÓN	2	ÓRDENES	22
RESUMEN Y PREÁMBULO	4	FICHAS DE ESTADO	22
MODOS DE JUEGO Y VICTORIA	4	MODIFICADORES A LAS TIRADAS DE DADOS Y A LOS DADOS DE ATAQUE	22
TÉRMINOS DE JUEGO COMUNES	5	MONTAJE DE EJÉRCITOS	23
RONDA DE JUEGO	6	Determinar el tamaño de la partida	23
FASE DE ACTIVACIÓN	6	Escoger Facción	23
FASE DE ORDENAMIENTO	6	Escoger a un Comandante	23
TIPOS DE UNIDAD	7	Preparar el mazo de Tácticas	23
UNIDADES COMBATIENTES	7	Añadir unidades y Vínculos	23
Anverso de una carta de unidad Combatiente	8	MULTIJUGADOR	24
Reverso de una carta de unidad Combatiente	8	PARTIDAS POR EQUIPOS	24
VÍNCULOS	10	TODOS CONTRA TODOS	24
UNIDADES NO COMBATIENTES	11	TERRENO	24
LÍNEA DE VISIÓN	12	CLAVES DEL TERRENO	24
ACCIONES	13	EJEMPLOS DE TERRENO	25
MANIOBRA	13	Bosque	25
MARCHA	14	Pila de cadáveres	25
RETIRADA	14	Lodazal	25
ATAQUE	14	Estacas	25
Ataque a distancia	14	Muro bajo / muro en ruinas	25
Ataque cuerpo a cuerpo	15	Seto	25
CARGA	16	Árbol arciano	25
RESOLVER ATAQUES	17	Empalizada	25
BONIFICACIONES AL COMBATE	18	MODOS DE JUEGO, VICTORIA Y PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA	26
PRUEBAS DE MORAL Y PÁNICO	18	RESUMEN DE LOS MODOS DE JUEGO	26
PRUEBAS DE PÁNICO	18	VICTORIA	26
EL TABLERO DE TÁCTICAS Y LAS UNIDADES NO COMBATIENTES	19	PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA	26
ACCIONES DE LAS UNIDADES NO COMBATIENTES	20	DESPLIEGUE	27
LOS COMANDANTES Y EL MAZO DE TÁCTICAS	20	INICIO DE LA PARTIDA	27
EL COMANDANTE DEL EJÉRCITO	20	MODOS DE JUEGO	28
EL MAZO DE TÁCTICAS	21	JUEGO DE TRONOS	28
JUGAR CARTAS DE TÁCTICAS	21	CHOQUE DE REYES	28
REGLAS ADICIONALES	21	TORMENTA DE ESPADAS	29
MEDIR ANTES DE TIEMPO	21	FESTÍN DE CUERVOS	30
CONVERGENCIA DE EFECTOS: ÓRDENES Y CARTAS DE TÁCTICAS	21	DANZA DE DRAGONES	31
ACCIONES SIMULTÁNEAS	21	VIENTOS DE INVIERNO	31
REPETICIÓN DE TIRADAS	22	AFILADO Y LISTO	32
ACUMULACIÓN DE CAPACIDADES Y PÉRDIDA DE CAPACIDADES	22	FUEGO Y SANGRE	33
HERIDAS	22	AQUÍ AGUANTAMOS	33
		ALAS NEGRAS, PALABRAS NEGRAS	34
		CRÉDITOS	35
		RESUMEN DE LAS REGLAS	36



RESUMEN Y PREÁMBULO

En *Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas*, dos o más jugadores toman el control de los enormes ejércitos de Poniente en un intento de ganar la Guerra de los Cinco Reyes. Los jugadores controlan varias unidades, que van desde la infantería básica y la atronadora caballería hasta grandes máquinas de guerra y criaturas. En cada partida, los jugadores intentarán alcanzar diversas metas, desde controlar territorios hasta completar misiones secretas, a fin de hacerse con la victoria.

Para jugar una partida, hay que seguir los pasos que se describen a continuación. Cada uno de ellos será tratado más adelante en la sección pertinente:

- Los jugadores montan sus ejércitos.
- Se selecciona el Modo de juego.
- Se prepara el Campo de batalla.

¡Una vez completados estos pasos, empieza la partida!



MODOS DE JUEGO Y VICTORIA

Cada partida se juega usando uno de los diez Modos de juego diferentes, cada uno de los cuales tiene su propio estilo de juego. Estos Modos de juego se describirán con mayor detalle más tarde (*consulta la página 28*).

En cada partida, los jugadores combatirán para obtener Puntos de victoria según los criterios fijados en cada Modo de juego. El primer jugador que, al final de una ronda, haya acumulado la cantidad de Puntos de victoria requerida para ganar según el tamaño de la partida y tenga más Puntos de victoria que cualquiera de sus oponentes será declarado vencedor. Es posible añadir más Modos de juego, que pueden encontrarse en la aplicación *Consejo de batalla* o en asoiaf.cmon.com.





TÉRMINOS DE JUEGO COMUNES

Lo siguiente es una lista de términos a los que se hará referencia a menudo en varias reglas y efectos de cartas:

A CORTO / LARGO ALCANCE. Cuando un efecto tiene como objetivo una unidad a **alcance Corto** o a **alcance Largo**, se considera que esa unidad está al alcance si cualquier parte de su bandeja está dentro del alcance indicado. Se considera que las unidades siempre están dentro del alcance de sus propios efectos y que pueden escogerse como blanco a ellas mismas, salvo que se indique expresamente lo contrario.

ACCIÓN SIN COSTE. Muchos efectos permitirán a una unidad realizar una acción sin coste, por ejemplo, una acción de Ataque o de Maniobra sin coste. Tales acciones no interfieren de ninguna manera con la Activación normal de una unidad y pueden realizarse incluso si la unidad ya ha sido activada en la ronda en curso.

ACTIVACIÓN. Todas las unidades tienen su propia Activación en cada ronda. Es importante tener en cuenta que algunos efectos y capacidades solo tienen lugar durante la Activación de una unidad y no ocurrirán, por ejemplo, durante una acción sin coste que se le haya dado a la unidad.

AMIGA. *Amiga* se refiere a cualquier unidad o carta que controles. Cuando una capacidad o un efecto tenga como blanco a una unidad amiga, ello incluye cualquier unidad cuya bandeja esté incluso parcialmente dentro del alcance del efecto, además de la unidad desde la que se originó el efecto.

ATACANTE. Cuando una unidad **ataca**, se la identifica como *Atacante*.

AVANZAR. Cuando una unidad avanza, se mueve hasta el máximo de la distancia indicada (por ejemplo, *Avanzar 2"*) directamente hacia delante, hacia atrás o hacia los lados, pero nunca oblicuamente. Las unidades no giran en ningún momento cuando avanzan.

BLANCO. *Blanco* se refiere al destinatario que se escoge para una capacidad o un efecto, como Órdenes o cartas de Tácticas.

DADOS. En el juego se utilizan dos tipos de dados de seis caras: los coloreados (cada Facción tiene un color exclusivo), que dan resultados del 1 al 6 (llamados a partir de ahora *D6*); y el blanco, que da resultados del 1 al 3 (llamado a partir de ahora *D3*). Las expresiones como *1D6*, *2D6*, *1D3*, etc., significan que debes tirar tantos dados como indique el número que hay justo delante del tipo de dado. Por ejemplo, *2D6* significa que debes tirar 2 dados coloreados; mientras que *1D3* significa que debes tirar 1 dado blanco.

DEFENSORA. Cuando una unidad **es atacada**, se la identifica como *Defensora*.

ENEMIGA. *Enemiga* se refiere a cualquier unidad o carta que no controles.

FICHAS. Las fichas se usan para marcar distintas condiciones y efectos tanto en las unidades como en el Campo de batalla. Las fichas no afectan físicamente al Campo de batalla de ninguna forma, salvo que se indique expresamente algo distinto.

FIGURA. Las figuras son miniaturas que representan sobre la mesa los ejércitos de ambos jugadores. El terreno y las fichas no son figuras.

GIRAR. Cuando una unidad gira, es rotada sobre su centro para que adopte cualquier encaramiento y se ignoran las bandejas de otras unidades (ya sean enemigas o amigas) siempre y cuando el giro no termine de manera que su bandeja solape la bandeja de otra unidad (consulta *Girar*, en la página 13).

HERIDAS. Las Heridas representan la salud global de una unidad. En la mayoría de casos, cuando una unidad sufre Heridas, se retira 1 figura de la unidad por cada Herida sufrida. Algunos efectos indican que hay que infligir varias Heridas a una unidad. Las Heridas no permiten tiradas de Defensa, sino que suponen un daño automático a la unidad (consulta la página 22).

IMPACTO / IMPACTO AUTOMÁTICO. Cuando las unidades son atacadas, cada éxito genera 1 impacto. Además, a veces un efecto generará un impacto sin necesidad de tirar dados: este tipo de impactos se definen como *impactos automáticos*. Todos los impactos e impactos automáticos permiten tiradas de Defensa. Todos los impactos no bloqueados se convierten en **Heridas**.

JUGADOR INICIAL. En cada ronda, un jugador es designado *jugador inicial*. Dicho jugador es el primero en activar una unidad en esa ronda.

NO TRABADA. Una unidad está *no trabada* cuando no está en contacto con ninguna unidad enemiga.

RONDA. *Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas* se juega a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda se compone de una serie de turnos.

TERRENO. El terreno comprende los elementos del Campo de batalla que no son figuras, como árboles, ruinas, rocas, etc.

TRABADA. Una unidad está *trabada* cuando está en contacto con una o más unidades enemigas.

TURNO. El turno de un jugador representa el momento en el que este lleva a cabo la Activación de una unidad. Las rondas se componen de varios turnos de jugador.





RONDA DE JUEGO

Las partidas se juegan a lo largo de una serie de **rondas**, las cuales se componen de dos fases: la fase de Activación y la fase de Ordenamiento.

FASE DE ACTIVACIÓN

La fase de Activación es donde transcurre casi toda la partida. Consta de una serie de **turnos** individuales en los que los jugadores se alternarán en la Activación de sus distintas unidades. En cada ronda, el **jugador inicial** juega el primer turno. En su turno, un jugador realizará los siguientes pasos en el orden aquí indicado:

- **Inicio del turno:** a veces, los jugadores tendrán efectos que se activan concretamente al inicio de un turno. Esos efectos se resuelven antes que cualquier otra cosa del turno del jugador.
- **Activar la unidad:** a continuación, el jugador escoge una de sus unidades que todavía no haya sido activada para activarla. Esta puede ser una unidad Combatiente o una unidad No Combatiente. Esto recibe el nombre de **Activación** de una unidad.
- **Escoger la acción de la unidad:** esa unidad escogerá y realizará una acción (*consulta Acciones, en la página 13*).
- **Fin del turno:** después de que esa unidad haya completado su acción, todos los jugadores tendrán una oportunidad adicional para jugar cartas, activar capacidades, etc., antes de que termine el turno.

Después de completar estos pasos, el turno de ese jugador termina y empieza el turno de su oponente. Los jugadores seguirán alternándose para jugar sus turnos hasta que **todas las unidades hayan sido activadas**. En su turno, un jugador **debe** escoger una de sus unidades no activadas y activarla; es decir, ¡no puede pasar voluntariamente si todavía le quedan unidades por activar!

Una vez haya empezado uno de sus turnos, si a un jugador no le quedan unidades por activar, procede directamente con el paso de fin de turno. Cuando todas las unidades hayan sido activadas, la fase de Activación habrá terminado y empezará la fase de Ordenamiento.

FASE DE ORDENAMIENTO

En esta fase, deben realizarse los siguientes pasos en el orden aquí indicado:

- Resolver los efectos que se activan «al final de la ronda».
- Obtener **Puntos de victoria** (*si procede según el Modo de juego*).
- Comprobar si se han cumplido las **Condiciones de victoria** (*consulta Victoria, en la página 26*).
- Retirar todas las **fichas de Activación** de todas las unidades.
- Retirar todas las **fichas de Orden** de todas las unidades que las tengan.
- Retirar todas las figuras del **tablero de Tácticas**.
- Retirar todos los efectos de **Influencia** de las unidades.
- Los jugadores pueden descartar de sus manos tantas **cartas de Tácticas** como quieran.
- Después, pueden robar cartas hasta tener 3 **cartas de Tácticas** en la mano.
 - Cada jugador puede tener en su mano un máximo de 5 cartas de Tácticas en todo momento. Si un jugador roba cartas y se ve en la situación de que tiene más cartas que las que le permite el tamaño máximo de su mano, debe descartar cartas inmediatamente hasta quedarse con la cantidad fijada por el tamaño máximo de su mano.
 - ¡Los mazos de Tácticas no se reponen si se agotan! Si en algún momento un jugador va a robar cartas de su mazo pero el mazo no contiene suficientes cartas, ¡solo podrá robar las que queden!
- El jugador que tiene la **ficha de jugador inicial** se la da a su oponente.
- El **marcador de ronda** avanza 1 casilla.

Tras completar estos pasos, la ronda termina y empieza una nueva.



TIPOS DE UNIDAD

Hay dos tipos de unidades: **unidades Combatientes** y **unidades No Combatientes**, cada una con sus propias reglas especiales.

UNIDADES COMBATIENTES

Las unidades Combatientes son los destacamentos de tropas que luchan por tu causa en el Campo de batalla. Hay muchos tipos de unidades Combatientes, cada uno representado sobre la mesa por su propia bandeja de figuras. Las unidades Combatientes se distinguen por sus cartas de atributos de gran tamaño y llevan uno de los siguientes símbolos, que representa el tipo de unidad que son:



INFANTERÍA



CABALLERÍA



MONSTRUO



MÁQUINA DE GUERRA

- Las unidades de **infantería** están representadas por una bandeja de **12 figuras**. Cuando añades una unidad de infantería a tu ejército, recibes una bandeja llena de las figuras indicadas. **Nunca** se mezclan figuras que pertenezcan a unidades diferentes.



- Las unidades de **caballería** están representadas por una bandeja de **4 figuras**. Cuando añades una unidad de caballería a tu ejército, recibes una bandeja llena de las figuras indicadas. **Nunca** se mezclan figuras que pertenezcan a unidades diferentes.



- Además de las dos bandejas antes descritas, varios tipos de unidad diferentes, desde guerreros individuales y monstruos hasta grandes máquinas de guerra, hacen uso de bandejas especiales llamadas **bandejas individuales pequeñas** y **bandejas individuales grandes**, ya que normalmente dan cabida a una sola figura.



Independientemente del tipo de bandeja que tengan, todas las unidades Combatientes comparten lo siguiente:

- Flecha frontal:** la flecha frontal de las bandejas se usa para indicar su encaramiento, así como el punto de origen de los Ataques a distancia de las unidades.
- Figuras individuales:** las figuras representan la salud en conjunto de una unidad y, por lo general, se retiran a medida que la unidad sufre daño. Normalmente, 1 figura representa 1 Herida. Sin embargo, esto puede ser modificado por algunas capacidades y reglas especiales (*consulta Heridas, en la página 22*). Cuando una unidad pierde su última Herida, esa unidad es destruida y se retira del Campo de batalla.
- Arcos de línea de visión:** estas guías se usan para determinar lo que una unidad puede y no puede ver, así como si otra unidad está en su Frente, sus Flancos o su Retaguardia. Esto se describirá con más detalle en *Línea de visión* (página 12).
- Filas:** mientras que las figuras individuales presentes en una bandeja representan la salud en conjunto de una unidad, las filas que queden en una unidad determinan la mayoría de efectos de juego. Las unidades de infantería se componen de **tres filas**, mientras que las unidades de caballería se componen de **dos filas**. Las unidades individuales siempre se componen de una **única fila**.

Muchos efectos hacen referencia a las **filas que le quedan** a una unidad. Una fila se pierde solamente cuando su última figura es retirada; lo que significa que, incluso aunque solo quede 1 figura en la fila, la unidad cuenta con todos los beneficios de tener esa fila.

Cuando se retiran figuras de una unidad, **siempre** se retiran de la fila posterior y de derecha a izquierda. Solamente se pasa a la siguiente fila cuando todas las figuras de la fila previa han sido destruidas.



EJEMPLO: si una unidad fuese a sufrir 3 Heridas (por tanto, se le retiran 3 figuras), aún tendría 3 filas, ya que todavía quedaría al menos 1 figura en esa fila. Si esa última figura fuera destruida, la unidad quedaría reducida a solo 2 filas.



La unidad que se muestra arriba ha perdido todas las figuras de su última fila, lo que significa que solo tiene 2 filas.

• ANVERSO DE UNA CARTA DE UNIDAD COMBATIENTE

VELOCIDAD
Representa lo rápido que se mueve la unidad por el Campo de batalla.

ALCANCE
▶ Alcance Corto
▶▶ Alcance Largo

MORAL
La determinación mental de la unidad. Cuanto menor sea el número, mejor será la Moral.

DEFENSA
Indica lo experta que es la unidad bloqueando los Ataques enemigos. Cuanto menor sea el número, mejor será la Defensa.

TIPO DE UNIDAD
Algunos efectos pueden hacer referencia al tipo de una unidad. Hay cuatro tipos de unidad diferentes:



ATAQUE

Cada unidad tiene uno o más Ataques, los cuales incluyen la siguiente información:

- **Nombre del Ataque.** Este es el nombre del Ataque.
- **Resultado para impactar.** Indica lo diestra que es una unidad con sus armas. Cuanto menor sea el número, mejor.
- **Dados de Ataque.** Cuando una unidad usa el Ataque que haya escogido, la cantidad de dados que tira depende de las filas que le queden: el valor verde cuando tiene todas sus filas, el valor amarillo cuando tiene 1 fila destruida y el valor rojo si la unidad tiene 2 filas destruidas.



EMBLEMA DE LA CASA
La Facción a la que pertenece la unidad.

NOMBRE DE LA UNIDAD Y AFILIACIÓN
El nombre de la unidad (*consulta la página siguiente*).

CAPACIDADES

Las unidades pueden tener una o más capacidades. Cada capacidad es única e incluye todas sus reglas. A veces, las capacidades tienen un símbolo junto a su cuadro que actúa como recordatorio visual de cuándo se usa la capacidad. Estos son algunos ejemplos:

  **Ataque cuerpo a cuerpo / a distancia:** indica que la capacidad está asociada al Ataque cuerpo a cuerpo / a distancia de la unidad.

 **Orden:** las Órdenes son un tipo especial de capacidad que puede usarse una vez por ronda (*consulta Órdenes, en la página 22*).

 **Capacidades innatas:** las capacidades innatas no pueden ser canceladas ni perderse debido a efectos o capacidades.

Salvo que se indique expresamente lo contrario, todas las capacidades siempre están activas en una unidad y no son opcionales.

• REVERSO DE UNA CARTA DE UNIDAD COMBATIENTE

EMBLEMA DE LA CASA

La Facción a la que pertenece la unidad.

NOMBRE DE LA UNIDAD Y AFILIACIÓN

A veces, un efecto hace referencia al nombre de una unidad Combatiente; por ejemplo, sería el caso de obtener una bonificación si se escoge como blanco específicamente a una unidad Combatiente de la Casa Umber. Esto se aplica al nombre que tiene cada unidad Combatiente en concreto, de manera que los Vínculos no cuentan para nada en este sentido a menos que se indique otra cosa. Por ejemplo, un efecto que haga referencia a la Casa Umber no puede aplicarse a una unidad que tenga como Vínculo a un Campeón Umber, sino que solo se le aplica si la unidad Combatiente en sí misma es de la Casa Umber.

VALOR EN PUNTOS

Indica cuántos puntos cuesta incluir en tu ejército una bandeja llena de estas figuras.



TIPO DE UNIDAD

El tipo al que pertenece la unidad (consulta la sección anterior).

AMBIENTACIÓN

Te proporciona un breve resumen de la historia de la unidad en *Canción de hielo y fuego*. También describe la función de la unidad en el Campo de batalla.



VÍNCULOS

Los Vínculos son individuos poderosos que se añaden a las unidades Combatientes a fin de proporcionarles capacidades que no podrían tener de otra manera. Las siguientes reglas se aplican a los Vínculos:

- Como parte de la creación de un ejército (*consulta* Montaje de ejércitos en la página 23), puedes comprar un Vínculo de unidad para una unidad Combatiente. Una vez hecho esto, el Vínculo se añade a esa unidad y se considera parte de ella a todos los efectos. Salvo que un efecto lo indique expresamente, los Vínculos no pueden escogerse como blancos separados de su unidad.
- A las unidades que usan bandejas individuales **nunca** se les pueden añadir Vínculos.
- Solo se puede comprar un Vínculo por cada unidad.
- Los Vínculos solo pueden añadirse a unidades que sean del mismo **tipo de unidad** (*infantería, caballería, etc.*) que ellos.



INFANTERÍA



CABALLERÍA

- Cuando se añade la figura de un Vínculo a una unidad, reemplaza 1 de las figuras básicas de esa unidad y **siempre** reemplaza la figura que está más a la izquierda de la **fila frontal** de la unidad. Esto significa que el Vínculo es **siempre** la última figura que se destruye de una unidad.
- En algunas situaciones excepcionales, una unidad podría contener varios Vínculos. En el caso de que haya dos o más Vínculos en una sola unidad, la segunda figura que esté más a la izquierda de la fila frontal es reemplazada por el segundo Vínculo y así sucesivamente. El orden en que se colocan los Vínculos dentro de la fila frontal lo decide el propietario de la unidad Combatiente.

TIPO DE UNIDAD

Indica a qué tipo de unidad Combatiente puede añadirse el Vínculo.



ANVERSO

NOMBRE DEL VÍNCULO

El nombre del Vínculo.

CAPACIDADES

Las capacidades que tenga un Vínculo pasan a formar parte de la unidad a la que se haya añadido y se considera que tienen su origen en esa unidad Combatiente a todos los efectos. Esto significa que si, por ejemplo, la unidad Combatiente perdiera en algún momento sus capacidades, también se perderían todas las capacidades de sus Vínculos.

VALOR EN PUNTOS

Indica cuántos puntos cuesta incluir el Vínculo en tu ejército.

TIPO DE UNIDAD

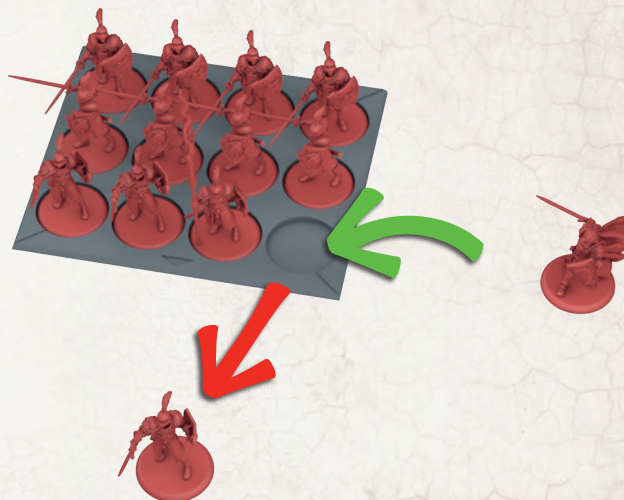
Indica a qué tipo de unidad Combatiente puede añadirse el Vínculo.



REVERSO



Las cartas de Vínculo se colocan bajo una carta de unidad Combatiente de esta forma.



UNIDADES NO COMBATIENTES

Las unidades No Combatientes (o UNC) representan a personajes influyentes que trabajan fuera del campo de batalla para impulsar los objetivos de la Casa a la que pertenecen. Estas figuras no se despliegan en el Campo de batalla, sino que interactúan con el **tablero de Tácticas** (consulta El tablero de Tácticas y las unidades No Combatientes, en la página 19).



Las unidades No Combatientes se identifican por la presencia de este símbolo en sus cartas de atributos.

NOMBRE DE LA UNIDAD
El nombre de la unidad.

SÍMBOLO DE UNC
Este símbolo indica que la unidad es una unidad No Combatiente.

CAPACIDADES
Cada UNC tiene una capacidad exclusiva cuyas reglas completas se incluyen en la propia carta.

VALOR EN PUNTOS
Indica cuántos puntos cuesta incluir en tu ejército la UNC.

ANVERSO

REVERSO



Casa Stark



Casa Lannister



Casa Baratheon



Casa Targaryen



Neutrales



Guardia de la Noche



Pueblo Libre



Casa Greyjoy

✱ LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión (LDV) de una unidad determina lo que puede y no puede ver. Esto es importante por varios motivos, pero se usa sobre todo para determinar qué puede escoger como blanco cuando ataca, así como dónde contactará con un enemigo cuando carga.

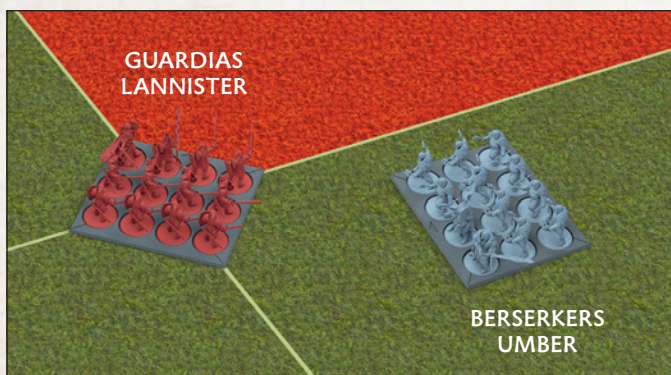
Todas las bandejas de unidad tienen unas muescas que se usan para indicar sus **arcos de línea de visión**. Todas las unidades tienen cuatro arcos de línea de visión: **Frente**, **Retaguardia** y dos **Flancos**.



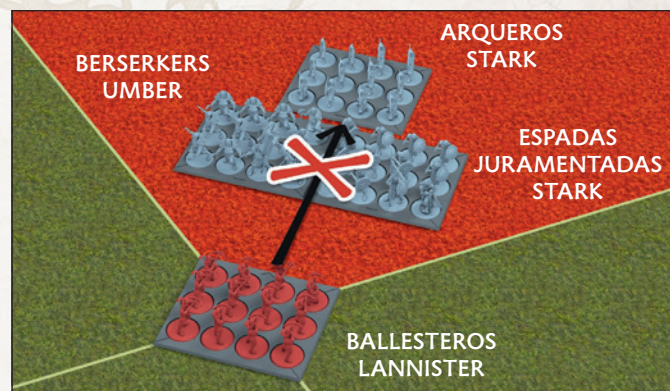
De cara a comprobar qué puede y no puede ver una unidad, si se puede trazar una línea continua y sin obstrucciones desde cualquier punto del arco de LDV del Frente (partiendo siempre del borde de la bandeja) de la unidad a cualquier parte de su blanco, el blanco está en línea de visión. Ten en cuenta que la línea de visión queda obstruida por otras unidades, así como por algunos elementos de terreno.



La unidad de Guardias Lannister puede ver a la unidad de Berserkers Umber porque al menos parte de su bandeja está en el arco de Frente de los Guardias Lannister.



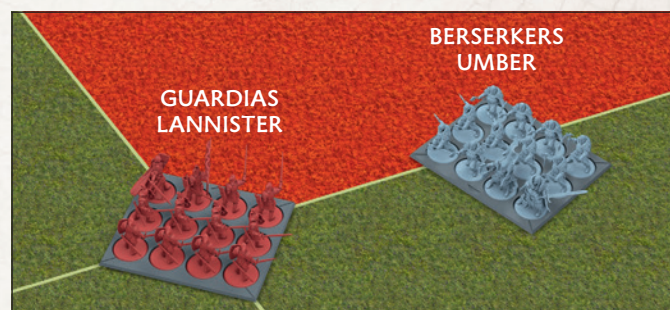
La unidad de Guardias Lannister **no** puede ver a la unidad de Berserkers Umber porque ninguna parte de su bandeja está en el arco de Frente de los Guardias Lannister.



La unidad de Ballesteros Lannister **no** puede ver a los Arqueros Stark porque las dos unidades que tiene frente a sí obstrucen cualquier posible línea de visión.

El arco de línea de visión en el que está una unidad es muy importante, ya que las unidades obtienen bonificaciones por Atacar y Cargar a los enemigos por sus Flancos o su Retaguardia (consulta Carga, en la página 16, y Bonificaciones al combate, en la página 18).

Si una unidad cruza varios arcos de línea de visión de otra unidad, se considera que está en el arco de línea de visión en el que esté la mayor parte de su bandeja. **Esto siempre se comprueba desde la perspectiva de la unidad escogida como blanco.**



Los Berserkers Umber quieren Cargar contra los Guardias Lannister. En primer lugar, deben comprobar en qué arco de línea de visión están, ya que ello determina dónde contactarán con los Guardias. La bandeja de los Berserkers Umber cruza los arcos de LDV del FRENTE y el FLANCO de los Guardias, pero la mayor parte de la bandeja está en su FLANCO. Esto significa que, si los Berserkers cargan, contactarán con el FLANCO de los Lannister. ¡Esa posición no es nada buena para los Guardias!



ACCIONES

Cuando una unidad Combatiente se activa, puede escoger una de las siguientes acciones que realizar:

- MANIOBRA
- MARCHA
- RETIRADA
- ATAQUE
- CARGA

Alternativamente, una unidad Combatiente puede escoger no realizar ninguna acción en absoluto durante su Activación, aunque esto raramente es beneficioso. La Activación de una unidad termina en cuanto la unidad haya completado su acción o renuncie a realizar una acción. Pon 1 **ficha de Activación** sobre la unidad para indicar que ya ha sido activada.

• ACCIONES SIN COSTE •

A veces, un efecto permite a una unidad realizar una acción sin coste. Esta acción no interfiere de ninguna manera con la Activación normal de la unidad y puede realizarse incluso si la unidad ya ha sido activada en la ronda en curso.

• GIRAR •

Girar es un tipo de movimiento que permite que una unidad sea rotada sobre su centro para que adopte cualquier encaramiento y que, por lo general, se hace como parte de otro efecto de movimiento. Al Girar, una unidad ignora las bandejas de otras unidades (*ya sean enemigas o amigas*) siempre y cuando su bandeja no solape ninguna otra bandeja después de que todo su movimiento se haya completado.

• EL MOVIMIENTO Y OTRAS UNIDADES •

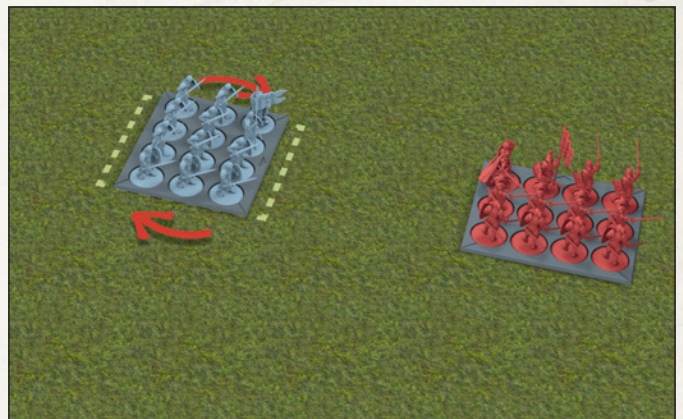
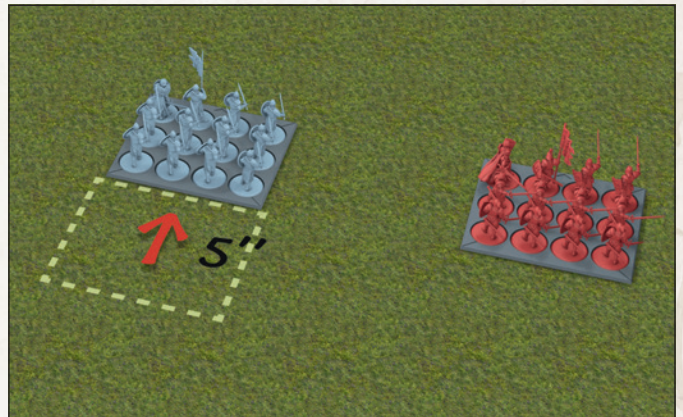
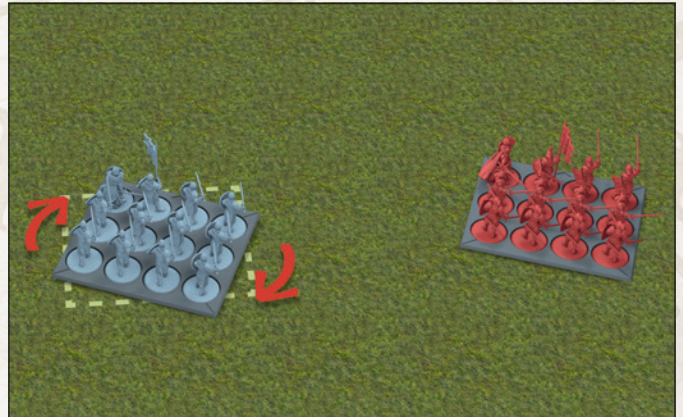
- Las unidades nunca pueden acabar un movimiento a 1" o menos de una unidad enemiga, excepto cuando se mueven como parte de una acción de Carga (consulta Carga – Tirar para la distancia de Carga y mover al Atacante, en la página 16).
- Mientras se mueven, las unidades pueden atravesar libremente las bandejas de otras unidades amigas. Sin embargo, nunca pueden acabar solapando la bandeja de una unidad después de haber completado un movimiento, incluidos los giros.

MANIOBRA

La acción de Maniobra permite a una unidad reposicionarse en el Campo de batalla cambiando su encaramiento y avanzando a una posición mejor.

La acción de Maniobra no puede realizarse si la unidad está trabada.

Cuando una unidad Combatiente realiza una acción de Maniobra, en primer lugar puede Girar para encarar cualquier dirección. Después, puede moverse directamente hacia delante hasta una distancia inferior o igual a su atributo de Velocidad. Una vez completado este movimiento, la unidad puede Girar otra vez para encarar cualquier dirección.



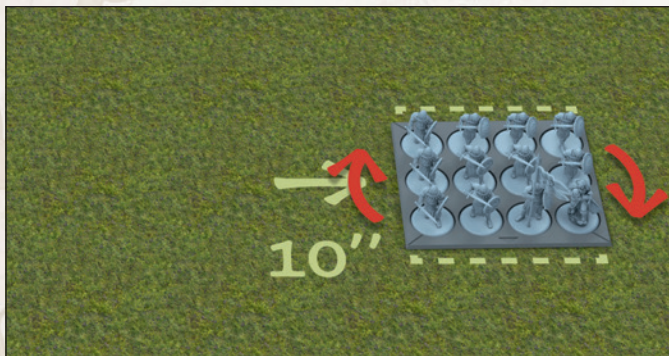
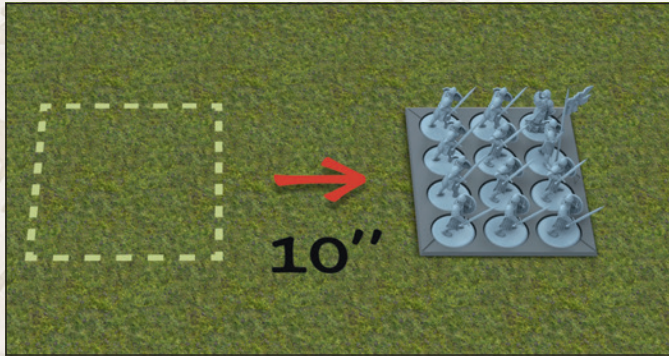
Aquí puede verse que la unidad de Espadas juramentadas Stark gira, se mueve directamente hacia delante hasta el máximo de su Velocidad (que es 5") y después vuelve a girar a un nuevo encaramiento.

✱ MARCHA

La acción de Marcha permite a una unidad recorrer grandes distancias con rapidez en el Campo de batalla.

La acción de Marcha no puede realizarse si la unidad está trabada.

Cuando una unidad Combatiente realiza una acción de Marcha, puede moverse directamente hacia delante **hasta una distancia inferior o igual al doble** de su atributo de Velocidad; sin embargo, ten en cuenta que **no puede** Girar antes de este movimiento. Una vez completado este movimiento, la unidad puede Girar para encarar cualquier dirección.



Aquí puede verse que la unidad de Espadas juramentadas Stark realiza una acción de Marcha. Puede moverse hasta 10" (el doble de su atributo de Velocidad de 5") y Girar después.

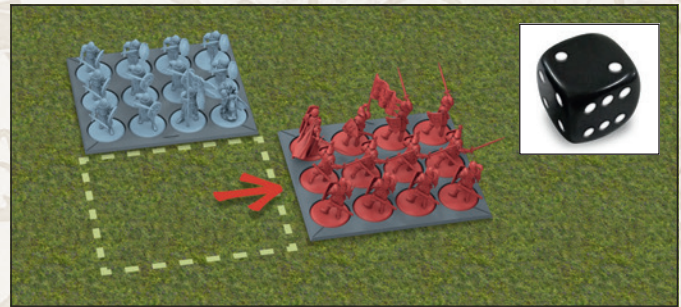
✱ RETIRADA

La acción de Retirada permite a una unidad trabada alejarse de su enemigo y retirarse del combate.

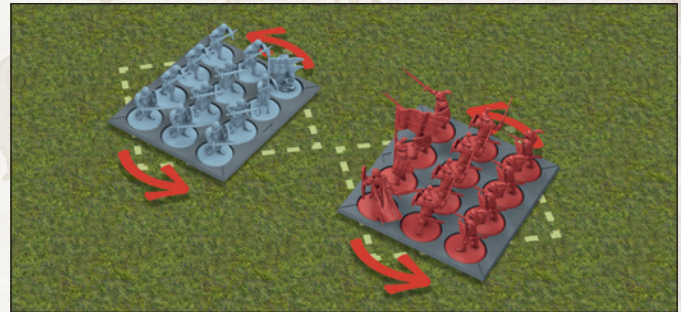
La acción de Retirada **solo puede** realizarse si la unidad está trabada con una unidad enemiga.

Cuando una unidad Combatiente realiza una acción de Retirada, en primer lugar se tira 1D6. A continuación, la unidad Combatiente puede moverse hasta una distancia máxima igual a su atributo de Velocidad más el resultado del D6 hacia atrás o hacia los lados (o hacia delante si está trabada con el enemigo por los Flancos o la Retaguardia) en línea recta. Este es un caso excepcional en el que una bandeja puede moverse hacia los lados o hacia atrás sin cambiar su encaramiento. Una vez completado este movimiento, la unidad puede Girar para encarar cualquier dirección.

Además, si la **unidad o unidades enemigas** quedan **no trabadas** después de que se haya completado la Retirada, cada uno de esos enemigos puede realizar inmediatamente un giro sin coste.



Los Guardias Lannister quieren Retirarse de los Espadas juramentados, así que tiran 1D6 y el resultado es 2. Pueden moverse hasta 6" (2 + su atributo de Velocidad de 4") directamente hacia atrás o hacia los lados.



Tras completar su movimiento, los Guardias pueden Girar. Dado que la unidad de Espadas juramentadas ya no está trabada, también puede Girar sin coste.

Ten en cuenta que una Retirada está sujeta a todas las reglas normales de movimiento, lo que incluye que no puede atravesar la bandeja de una unidad enemiga al moverse ni terminar un movimiento solapando la bandeja de otra unidad. Esto significa que pueden darse situaciones en las que una unidad no pueda realizar una acción de Retirada conforme a las reglas; por ejemplo, por estar rodeada por todas partes o porque no haya suficiente espacio para que se mueva sin terminar a 1" o menos de una unidad enemiga.

✱ ATAQUE

La acción de Ataque permite a una unidad realizar un Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra una unidad enemiga.

Cuando una unidad Combatiente se decide por una acción de Ataque, debe escoger entre realizar un **Ataque cuerpo a cuerpo** o un **Ataque a distancia**. Cada uno de ellos tiene sus propias reglas especiales:

• ATAQUE A DISTANCIA:

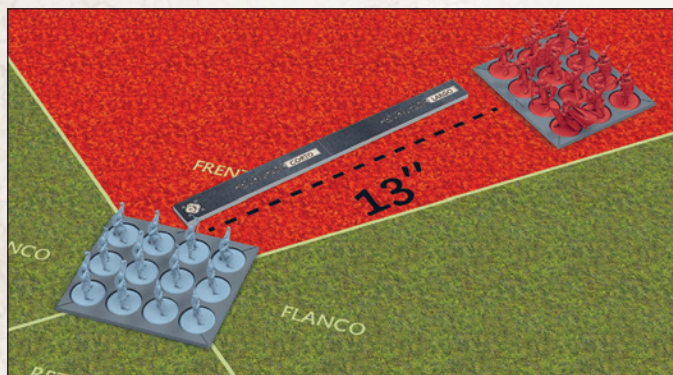
- Los Ataques a distancia **no pueden** realizarse si la unidad está trabada.
- Para poder escoger la opción de Ataque a distancia, una unidad debe tener un Ataque a distancia y un blanco válido que esté dentro del alcance máximo de ese Ataque incluso después de Avanzar (ver a continuación).
- Cuando una unidad realiza un Ataque a distancia, en primer lugar puede **Avanzar** hasta 2" siempre y cuando, tras completar ese avance, siga teniendo un blanco válido en línea de visión y dentro del alcance máximo de ese Ataque.
- Una vez completado este avance, la unidad puede escoger una unidad enemiga que esté en su LDV y dentro del alcance de su Ataque a distancia y resolver un Ataque contra ese enemigo (consulta Resolver Ataques, en la página 17).

• COMPROBAR EL ALCANCE •

- Todos los Ataques a distancia indican si son de alcance Corto o de alcance Largo: los Ataques de alcance Corto pueden llegar a blancos que estén a un máximo de 6" de distancia; mientras que los Ataques de alcance Largo pueden llegar a blancos que estén a un máximo de 12" de distancia.
- Para determinar si una unidad está al alcance, coloca la regla en contacto con la flecha frontal o el centro del arco de Frente del Atacante y mide hasta cualquier parte de la bandeja del blanco. Si cualquier parte de su bandeja está dentro del alcance máximo del Ataque, ese enemigo puede ser escogido como blanco, suponiendo que también esté en LDV.



Los Arqueros Stark quieren realizar un Ataque a distancia contra los Guardias Lannister. Su Ataque Lluvia de flechas es de alcance Largo (12"). Al colocar la regla en contacto con su flecha frontal, comprueban que los Guardias sí están dentro del alcance.



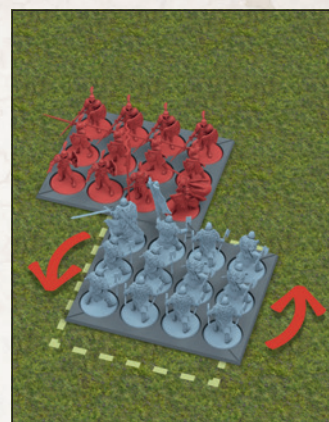
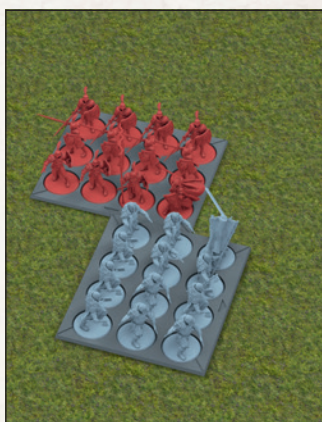
En este ejemplo, aunque los Guardias Lannister están en el arco de Frente de los Arqueros Stark, lamentablemente están fuera de alcance debido a que los Arqueros han avanzado. ¡Eso significa que los Arqueros no pueden escogernos como blanco para un Ataque a distancia!

• DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO •

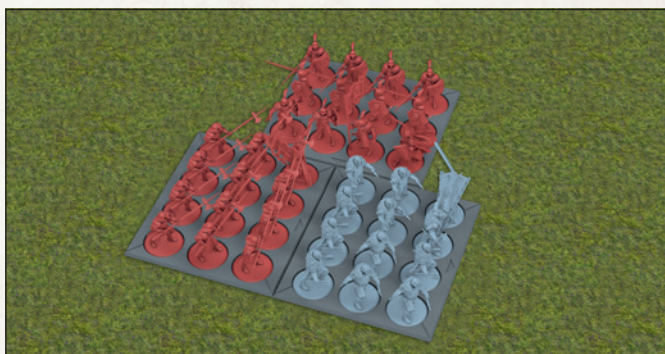
A veces, deben tomarse medidas desesperadas, ya que destruir al enemigo es lo único que importa. Las unidades tienen libertad para disparar a enemigos que estén trabados con unidades amigas, suponiendo que tengan LDV a dichos enemigos. ¡No obstante, si hacen eso, obligarán a todas las unidades amigas que estén trabadas con esos enemigos a llevar a cabo una **prueba de Pánico** (consulta Pruebas de pánico, en la página 18) cuando se haya completado ese Ataque!

• ATAQUE CUERPO A CUERPO:

- Los Ataques cuerpo a cuerpo **solo pueden** realizarse si la unidad está trabada.
- Una unidad **debe** tener un Ataque cuerpo a cuerpo para escoger la opción de Ataque cuerpo a cuerpo.
- Cuando una unidad realiza un Ataque cuerpo a cuerpo y está trabada con una sola unidad enemiga por los Flancos o la Retaguardia, en primer lugar puede optar por cambiar su encaramiento de forma que quede encarada de frente a dicho enemigo. **Una unidad trabada por varios lados no puede** cambiar su encaramiento, ¡ya que el enemigo ha puesto empeño en evitarlo! A continuación, la unidad puede escoger entre desplazar su bandeja para que quede al 100 % alineada centro con centro respecto a la bandeja de su enemigo, o bien desplazar su bandeja para que ambas bandejas queden alineadas solamente al 50 % (lo que permitiría que otra unidad amiga se trabara con ese enemigo por ese mismo arco más tarde).
- Una vez completados estos movimientos, la unidad puede escoger y resolver uno de sus Ataques cuerpo a cuerpo contra un enemigo con el que esté trabada (consulta Resolver Ataques, en la página 17). **Ten en cuenta que no es necesario** que dicho enemigo esté en la LDV del Atacante: ¡el Atacante puede escoger libremente como blanco **cualquier** unidad enemiga con la que esté trabado!



La unidad de Berserkers Umber está trabada por el Flanco con los Guardias Lannister. Al realizar un Ataque cuerpo a cuerpo, los Berserkers deciden cambiar su encaramiento para encararse de frente con los Guardias Lannister, así como desplazarse para quedarse alineados al 50 % respecto a ellos.



Los Berserkers están siendo atacados por dos lados, lo que significa que no pueden cambiar su encaramiento al inicio de su Ataque. No obstante, siguen pudiendo escoger como blanco de su Ataque a cualquiera de las dos unidades amigas, al margen de la LDV.

* CARGA

La acción de Carga permite a una unidad avanzar rápidamente hacia el enemigo y usar su impulso para realizar un poderoso Ataque.

La acción de Carga no puede realizarse si la unidad está trabada.

Cuando una unidad Combatiente realiza una acción de Carga, en primer lugar debe declarar un blanco válido para su Carga. Para que una unidad enemiga sea un blanco válido, debe cumplirse lo siguiente:

- El enemigo escogido como blanco debe estar en la LDV del Atacante al inicio de la acción.
- El arco de LDV de la unidad blanco debe tener espacio para que la bandeja del Atacante se alinee con la bandeja de la unidad blanco de forma que al menos el 50 % de ambas bandejas pueda estar en contacto sin obstrucciones por parte de otras unidades o del terreno (consulta Determinar el arco de LDV, más abajo).
- El enemigo debe estar dentro de la distancia máxima que el Atacante pueda llegar a moverse (incluida la tirada de dado, como se explica más adelante). Una unidad no puede declarar una acción de Carga que no pueda completar.

Si se cumplen todas las condiciones anteriores, el enemigo es un blanco válido para la Carga. Tras ello, debes realizar los siguientes pasos en el orden indicado a continuación. Ten en cuenta que todos los pasos (Girar, mover al Atacante, alinearse con el enemigo, etc.) forman parte del mismo movimiento:

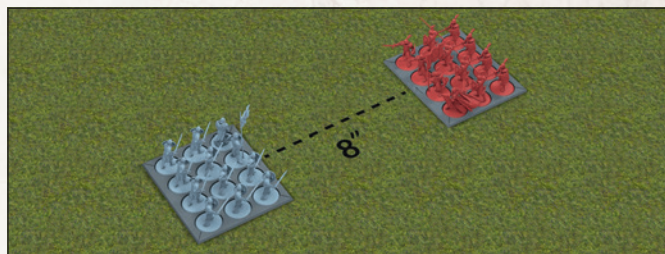
- **Determinar el arco de LDV:** en primer lugar, debes determinar en qué arco de LDV del Defensor (consulta Línea de visión, en la página 12) está el Atacante. Si la Carga tiene éxito, el Atacante acabará contactando con el enemigo en el arco de LDV donde empezó. Si la bandeja del Atacante cruza varios arcos de LDV del Defensor, usa el arco en el que esté la mayor parte de la bandeja del Atacante. En el caso de que dicha bandeja esté justo entre dos arcos de LDV diferentes, el Atacante puede escoger el arco.
- **Girar al Atacante:** a continuación, el Atacante puede Girar para encarar cualquier dirección, siempre y cuando la unidad enemiga escogida como blanco siga estando en su LDV y dentro de la distancia máxima que el Atacante pueda llegar a moverse (incluida la tirada de dado, como se explica a continuación).
- **Tirar para la distancia de Carga y mover al Atacante:** tras esto, el Atacante tira 1D6. El resultado de esta tirada más el atributo de Velocidad del Atacante hacen la **distancia de Carga total**. Después, el Atacante se mueve directamente hacia delante su distancia de Carga **total** y solo se detiene si fuese a contactar con otra unidad o con un elemento de terreno que no pudiera atravesar, en cuyo caso se detendría a 1" de esa unidad o elemento de terreno. Si en cualquier momento de su movimiento contacta con la bandeja de la unidad enemiga escogida como blanco, el resultado es una **Carga exitosa**. Si, por cualquier motivo (como sacar un resultado muy bajo en la tirada para la distancia de Carga total), no consigue contactar con la bandeja de la unidad enemiga escogida como blanco, el resultado es una **Carga fallida** (consúltalo en la página siguiente). Además, si el Atacante saca un 1 en su tirada para la distancia de Carga total, sufre una **Carga desorganizada** (consúltalo en la página siguiente).
- **Alinearse con el enemigo:** cuando una unidad lleva a cabo una **Carga exitosa**, el Atacante se alinea con la unidad enemiga escogida como blanco. La bandeja del Atacante se coloca de manera

• TRABARSE CON VARIOS ENEMIGOS •

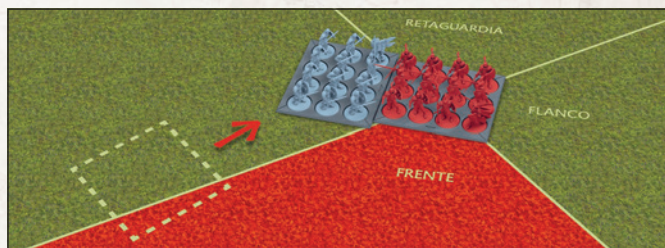
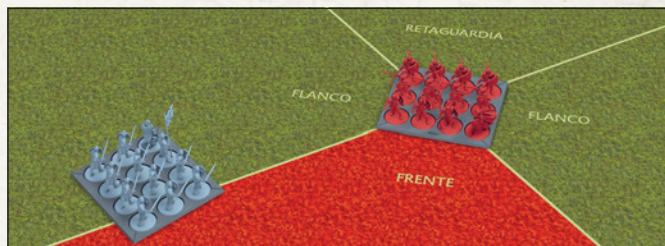
En algunas ocasiones, después de llevar a cabo una Carga exitosa, es posible que el Atacante acabe en contacto con otros enemigos además del blanco de su Carga. Si esos enemigos están en el mismo arco de LDV que el Defensor, deben alinearse con el Atacante de manera que queden trabados al 50 % con él. Si no pueden alinearse al 50 % o si están en el arco de LDV de un Flanco, el propietario de esos enemigos debe moverlos para que se queden a 1" del Atacante (o la distancia mínima necesaria si no pueden llegar a moverse 1") a fin de evitar que las unidades queden trabadas.

que esté alineada al 100 % (centro con centro) con la bandeja del blanco o alineada solamente al 50 %. Si el Atacante no puede alinearse directamente al 100 % o al 50 %, su bandeja debe ser alineada de forma que quede lo más cerca posible de uno de esos dos porcentajes. En cualquier caso, recuerda que, para que una Carga sea válida, el Atacante debe poder alinearse al 50 % como mínimo con una unidad blanco.

- **Realizar un Ataque:** una vez las unidades estén en su posición final, el Atacante realiza un Ataque cuerpo a cuerpo contra el Defensor (consulta Ataque cuerpo a cuerpo, en la página 15). Este Ataque obtiene la bonificación de poder repetir la tirada de cualesquiera dados de Ataque (consulta Bonificaciones al combate, en la página 18).



En este ejemplo, los Espadas juramentadas Stark están a 8" de los Guardias Lannister. Dado que su atributo de Velocidad es 5, necesitan sacar un 3+ para Cargar con éxito contra los Guardias Lannister.



En este ejemplo, la mayor parte de la bandeja de los Espadas juramentadas Stark está en el arco de Flanco de los Guardias Lannister. Suponiendo que su tirada sea lo bastante alta para contactar con ellos, se alinearán con el Flanco de los Guardias, ¡con lo que obtendrán beneficios adicionales cuando ataquen!

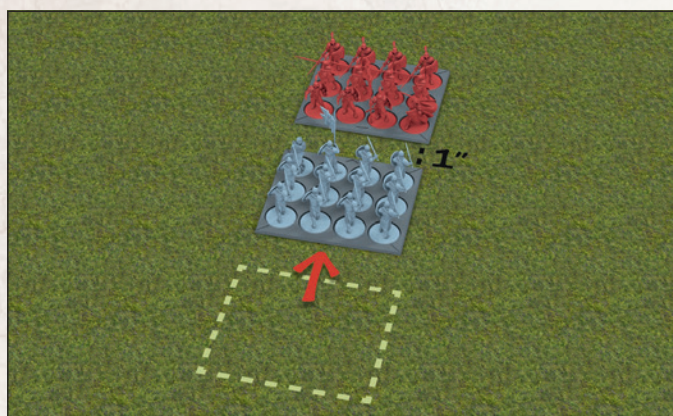
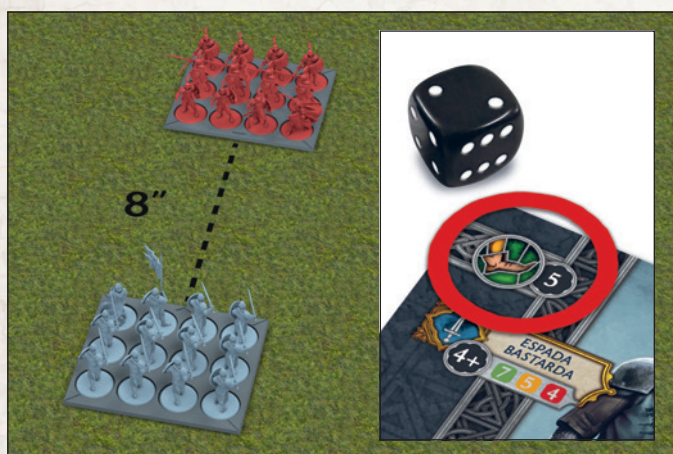
• CARGA DESORGANIZADA •

Una Carga puede complicarse por varias cosas, lo que lleva a demoras en las órdenes, a una coordinación inadecuada y a otros problemas que pueden entorpecer la efectividad de una unidad al Cargar.

En el caso de que el Atacante saque un 1 en su tirada para la distancia de Carga total, sufre una **Carga desorganizada**. Cuando esto ocurre, el Atacante no obtiene **bonificaciones por Carga** (consulta Bonificaciones al combate, en la página 18) en este Ataque y no puede jugar **cartas de Tácticas** durante el resto del turno del jugador.

• CARGA FALLIDA •

Hay varias cosas que pueden llevar a que una unidad no contacte con su blanco al Cargar, y la más habitual es no conseguir sacar un resultado lo bastante alto en la tirada para la distancia de Carga total. Sea cual sea la razón, si el Atacante **no consigue** contactar con su blanco durante su movimiento, el resultado es una Carga fallida. Cuando esto ocurre, el Atacante lleva a cabo una **prueba de Pánico** (consulta Pruebas de pánico, en la página 18) y, a continuación, su Activación termina inmediatamente.



Los Espadas juramentadas Stark están a 8" de los Guardias Lannister y tienen un atributo de Velocidad de 5". Necesitan sacar un 3+ para poder Cargar; sin embargo, por desgracia, solo sacan un 2. Se mueven 7" directamente hacia delante y se quedan a 1" de contactar con los Guardias Lannister. ¡Ahora están en una posición nada buena!



RESOLVER ATAQUES

Para resolver un Ataque, realiza los siguientes pasos en el orden aquí indicado:

- **Determinar los dados de Ataque:** cada Ataque indica la cantidad de dados de Ataque que se tiran. Dicha cantidad depende de las filas que le queden a la unidad Atacante.
- **Tirar los dados de Ataque:** cada dado que iguale o supere el resultado para impactar del Ataque es un **impacto**. Todos los dados que estén por debajo de dicho resultado son un **fallo**. Además, todos los dados en los que se saque un 1 **siempre** son fallos al margen de los modificadores, así como todos los dados en los que se saque un 6 **siempre** son impactos al margen de los modificadores.
- **Aplicar las repeticiones de tirada de los dados de Ataque:** si alguno de los jugadores tiene efectos que provoquen la repetición de tiradas de dados de Ataque, esos efectos se aplican ahora. Una vez se hayan generado los resultados finales, pueden usarse los efectos cuyo desencadenante indique «después de que se tiren los dados de Ataque».
- **El Defensor tira los dados de Defensa:** por cada impacto, el Defensor tira 1D6. Cada dado que iguale o supere el atributo de Defensa del Defensor es un éxito y bloquea 1 de los impactos del Atacante. Además, cada dado cuyo resultado sea un 6 es un éxito automático y **siempre** bloquea 1 impacto al margen de los modificadores. Un resultado de 1 es **siempre** un fallo al margen de los modificadores.
- **Aplicar las repeticiones de tirada de los dados de Defensa:** si alguno de los jugadores tiene efectos que provoquen la repetición de tiradas de dados de Defensa, esos efectos se aplican ahora. Una vez se hayan generado los resultados finales, pueden usarse los efectos cuyo desencadenante indique «después de que se tiren los dados de Defensa».
- **El Defensor sufre Heridas:** el Defensor sufre 1 Herida por cada impacto no bloqueado. Salvo que en la carta de unidad se indique otra cosa, cada Herida retira 1 figura de la unidad.
- **El Defensor lleva a cabo una prueba de Pánico:** tras haber aplicado las Heridas infligidas, el Defensor lleva a cabo una prueba de Pánico (consulta Pruebas de pánico, en la página 18). Si el Defensor no ha sufrido ninguna Herida por el Ataque (porque ha bloqueado todos los impactos recibidos o, simplemente, porque el Atacante sacó un fallo en todos sus dados), no es necesario que haga ninguna tirada,

• ¡IMPETU IRREFREABLE! •

Si el Atacante destruye por completo a la unidad Defensora con un Ataque cuerpo a cuerpo (incluida la prueba de Pánico), ¡su ímpetu le permite avanzar en tromba! Después de que se hayan resuelto todas las capacidades, los efectos o las cartas activadas por la resolución del Ataque (incluidas las unidades que hayan sido destruidas), la unidad Atacante puede realizar una **acción de Maniobra** sin coste siempre que no esté trabada. Además, las unidades amigas que hubieran estado trabadas con ese enemigo (y solo con ese enemigo) pueden Girar sin coste.

ya que supera automáticamente la prueba de Pánico. Sin embargo, es importante tener en cuenta que se sigue considerando que la unidad ha llevado a cabo la prueba incluso aunque la haya superado automáticamente, ya que es posible que algunas capacidades o efectos se activen debido a ello.

- **Ataque completado:** tras haber realizado todos estos pasos, el Ataque se habrá completado y es en este punto cuando pueden usarse las capacidades o los efectos cuyo desencadenante indique «después de que una unidad sea atacada» o «después de que una unidad complete un Ataque». Hecho esto, en el caso de un Ataque cuerpo a cuerpo, es posible que el Atacante pueda beneficiarse de la regla «¡ímpetu irrefrenable!» (consulta el cuadro «¡ímpetu irrefrenable!»).

★ BONIFICACIONES AL COMBATE

Una unidad puede obtener varias bonificaciones al Atacar, las cuales se basan principalmente en si ha cargado o no y en el arco de LDV en el que esté el blanco al que ataca:

- **BONIFICACIÓN DE CARGA:** cuando una unidad realiza un Ataque cuerpo a cuerpo que forma parte de una acción de Carga, puede repetir la tirada de cualesquiera dados de Ataque de ese Ataque. ¡Ten en cuenta que, aunque una gran variedad de capacidades y efectos pueden activarse debido a una Carga, la **bonificación de Carga** se refiere única y exclusivamente a la repetición de tiradas antes mencionada!
- **BONIFICACIÓN DE FLANCO:** cuando una unidad realiza un Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia desde el arco de Flanco de un enemigo, ese enemigo aplica un -1 a sus tiradas de Defensa, así como un -1 a la tirada de su prueba de Pánico.
- **BONIFICACIÓN DE RETAGUARDIA:** cuando una unidad realiza un Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia desde el arco de Retaguardia de un enemigo, ese enemigo aplica un -2 a sus tiradas de Defensa, así como un -2 a la tirada de su prueba de Pánico.

PRUEBAS DE MORAL Y PÁNICO

Hay muchos efectos que obligan a una unidad a llevar a cabo una prueba de Moral. Cuando una unidad lleva a cabo una prueba de Moral, tira 2D6: si el resultado **combinado** es **igual o mayor** que el atributo de Moral de la unidad, ha superado la prueba; de lo contrario, la ha fallado. Todos los efectos que provocan una prueba de Moral indican qué ocurre cuando se supera o se falla.



EJEMPLO: una unidad de Espadas juramentadas Stark tiene un atributo de Moral de 6+ y se ve obligada a llevar a cabo una prueba de Moral. Tira 2D6 y saca 5 y 3. El resultado combinado es 8: ¡ha superado la prueba!

★ PRUEBAS DE PÁNICO

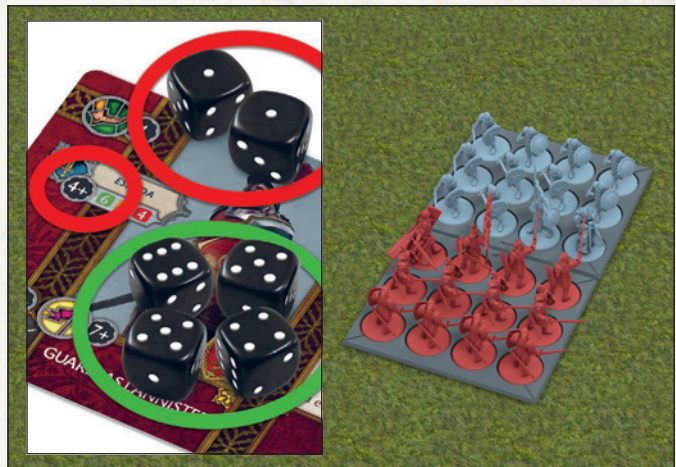
El tipo de prueba de Moral que tendrá que llevar a cabo una unidad con más frecuencia es la **prueba de Pánico**. Las pruebas de Pánico suelen tener lugar después de que una unidad sea atacada, pero también hay muchos otros efectos que pueden provocarlas.

Cuando una unidad lleva a cabo una prueba de Pánico, tira 2D6 más 1D3 y compara el resultado combinado de los 2D6 con su atributo de Moral, como se ha explicado antes. Si supera la prueba, no ocurre nada; no obstante, si la falla, la unidad sufrirá tantas **Heridas automáticas** (¡es decir, sin tirada de Defensa!) como el resultado del 1D3. ¡Además, ten en cuenta que, si alguna capacidad o algún efecto permitieran repetir la tirada de cualesquiera dados de una prueba de Pánico, ello también incluye el D3!

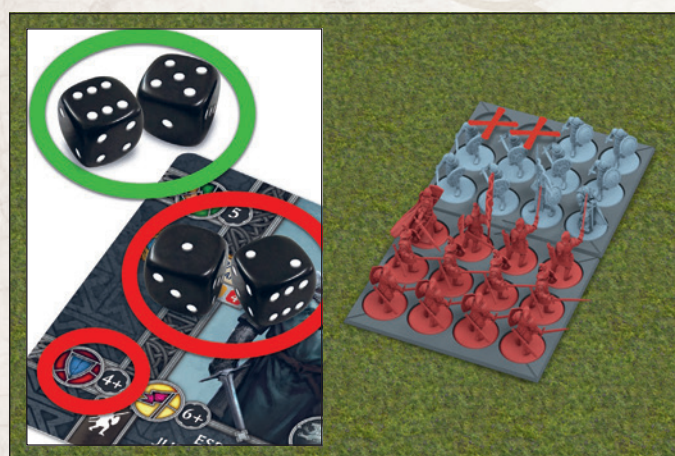


EJEMPLO: la misma unidad de Espadas juramentadas Stark acaba de ser atacada y, debido al Ataque, debe llevar a cabo una prueba de Pánico. Tira 2D6 junto con 1D3 y el resultado combinado de los 2D6 es solamente 4. ¡Esto es 2 puntos menos que su atributo de Moral, por lo que ha fallado la prueba! La unidad sufre 1 Herida automática, que es el resultado del 1D3.

EJEMPLO DE ATAQUE:



Una unidad de Guardias Lannister está trabada con una unidad de Espadas juramentadas Stark. Estamos en la Activación de los Guardias Lannister, por lo que deciden realizar un Ataque cuerpo a cuerpo contra los Espadas juramentadas Stark. Tienen todas sus filas, así que podemos ver en su carta de atributos que tiran 6 dados de Ataque con un resultado para impactar de 4+. Sacan 6, 6, 6, 6, 5 y 4. Esto son 4 impactos y 2 fallos; ¡no está mal!



Los Espadas juramentadas Stark tiran 4 dados de Defensa, uno por cada impacto. Tienen un atributo de Defensa de 4+, por lo que cada tirada de 4+ bloqueará 1 impacto. Sacan 4, 5 y 1, así que solo bloquean 2 de los 4 impactos. Esto significa que la unidad sufre 2 Heridas, de manera que se retiran 2 figuras de la unidad.



A continuación, los Espadas juramentadas Stark deben llevar a cabo una prueba de Pánico. Tiran 2D6 junto con 1D3 y sacan 1 y 3 en los 2D6, lo que da un total combinado de 4. Comparado con su atributo de Moral de 6+, este resultado significa que, por desgracia, han fallado su prueba de Pánico, de manera que sufren 1D3 Heridas adicionales (en este caso, 1). Así pues, la unidad ha perdido un total de 3 figuras en este Ataque.

EL TABLERO DE TÁCTICAS Y LAS UNIDADES NO COMBATIENTES



El tablero de Tácticas representa las maquinaciones políticas y entre bastidores de la guerra y lo usan las **unidades No Combatientes** de los jugadores. El tablero de Tácticas consta de cinco **zonas**, cada una de las cuales concede un efecto exclusivo cuando es reclamada por una UNC. Dichas zonas son las siguientes:

- **CORONA:** la zona de Corona representa la manipulación política y el subterfugio.
- **RIQUEZA:** la zona de Riqueza representa que tu Casa se vale de sus recursos para llevar refuerzos a la batalla.
- **TÁCTICAS:** la zona de Tácticas representa las comunicaciones y la planificación estratégica en el Campo de batalla.
- **COMBATE:** la zona de Combate representa órdenes de emprender acciones agresivas en el Campo de batalla.
- **MANIOBRA:** la zona de Maniobra representa órdenes de avanzar rápidamente por el Campo de batalla.

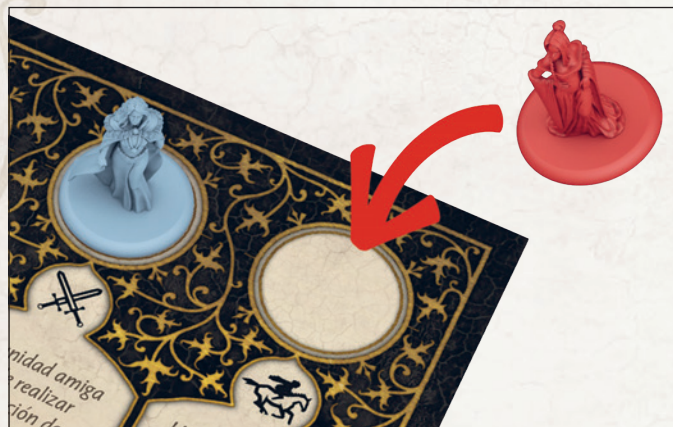
En su parte inferior, el tablero de Tácticas también incluye un **marcador de ronda** para poder llevar la cuenta de la ronda que se está jugando. Al inicio de la partida, debe colocarse la ficha del marcador de ronda en la primera casilla del marcador y, al final de cada fase de Ordenamiento, la ficha debe moverse a la siguiente casilla.



ACCIONES DE LAS UNIDADES No Combatientes

Cuando se activa una unidad No Combatiente, esta solo tiene una acción disponible: moverse a una zona vacía del tablero de Tácticas para reclamarla. Cuando hace esto, activa inmediatamente el efecto de esa zona descrito en el texto que hay bajo ella. La UNC **controla** esa zona mientras esté en ella, lo que puede activar efectos en algunas cartas.

Alternativamente, una unidad No Combatiente puede escoger no realizar ninguna acción en absoluto durante su Activación, aunque esto raramente es beneficioso.



• TABLERO DE TÁCTICAS LLENO •

En el caso de que vaya a activarse una UNC pero no queden zonas vacías en el tablero de Tácticas, esa UNC no se mueve al tablero de Tácticas y su Activación termina inmediatamente.

• INFLUENCIA •

Uno de los tipos de capacidades más frecuentes en las unidades No Combatientes son las capacidades de **Influencia**. Estas capacidades indican que, cuando una UNC reclama una zona del tablero de Tácticas, añade su carta a una unidad Combatiente (*amiga o enemiga*), lo que provoca varios efectos mientras siga añadida. Las capacidades de Influencia tienen las siguientes reglas:

- Una unidad solo puede tener al mismo tiempo un efecto de Influencia amigo y un efecto de Influencia enemigo.
- Las cartas de UNC añadidas a unidades **no son cartas de Vínculo**.
- A las unidades se les retiran todos los efectos de Influencia durante la fase de Ordenamiento.
- Ten en cuenta que, si un efecto provoca en algún momento que una unidad Combatiente pierda todas sus capacidades, eso **no incluye** las capacidades de Influencia a menos que se indique expresamente.



LOS COMANDANTES Y EL MAZO DE TÁCTICAS

EL COMANDANTE DEL EJÉRCITO

Cada ejército está liderado por un poderoso individuo que recibe el nombre de **Comandante del ejército**. Tu Comandante es escogido como parte de la creación de un ejército (*consulta Montaje de ejércitos en la página 23*) y determina una serie de cosas sobre la forma en que tu ejército funcionará en el Campo de batalla.

- Los Comandantes pueden identificarse por la palabra **Comandante** presente en su carta de atributos y por una (C) en su valor en puntos.
- Por lo general, los Comandantes suelen ser un **Vínculo**; sin embargo, en algunos casos excepcionales, pueden ser otra cosa. Esto se indica en su carta de atributos.
- Los Comandantes funcionan exactamente igual que una unidad de su tipo (*Vínculo, monstruo, etc.*); excepto que, además, añaden cartas a tu **mazo de Tácticas** (*consulta la página siguiente*).
- Añadir un Comandante a tu ejército no cuesta ningún punto (*consulta Montaje de ejércitos en la página 23*).

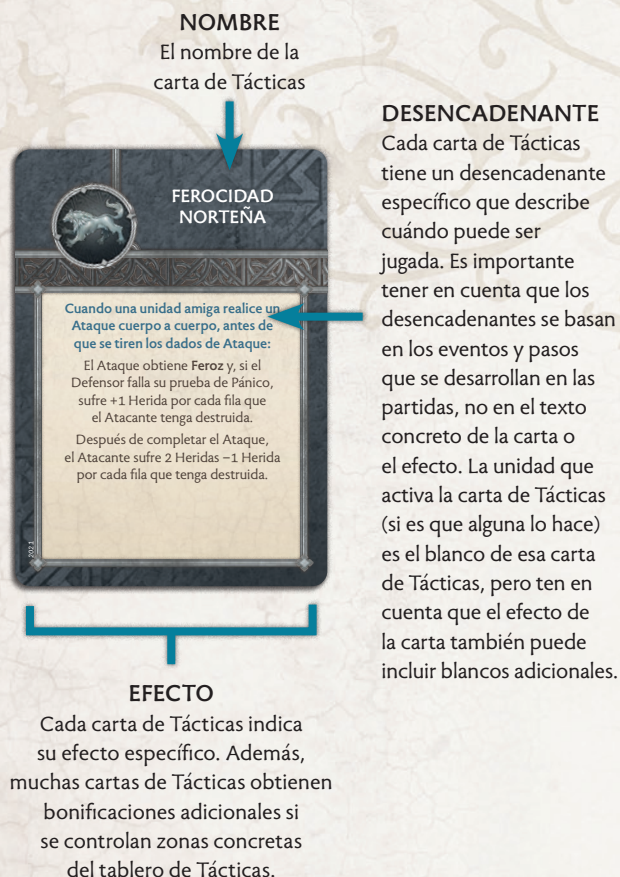


EJEMPLO: esta es la carta del Comandante Jaime Lannister «el Matarreyes», que resulta ser un Vínculo. Funciona como un Vínculo normal a todos los efectos; excepto que, además, indica las cartas específicas que Jaime añade a tu mazo de Tácticas.

EL MAZO DE TÁCTICAS

Junto con tus distintas unidades, tu ejército también hace uso de un mazo especial de cartas que recibe el nombre de **mazo de Tácticas** y que representa las diversas estrategias que utiliza la Facción que has escogido cuando va a la guerra.

Cada carta de Tácticas muestra la siguiente información:



Tu mazo de Tácticas se compone de **7 cartas de Tácticas de Facción diferentes**, que vienen determinadas por la Facción que hayas escogido, y **3 cartas de Tácticas de Comandante diferentes**, que vienen determinadas por el Comandante de tu ejército. Hay 2 copias de cada carta, lo que se combina para formar un **mazo de Tácticas de 20 cartas**. Empiezas la partida con una mano de 3 cartas de Tácticas y robarás más a medida que progrese la partida (consulta Montaje de ejércitos en la página 23 y Ronda de juego en la página 6).

JUGAR CARTAS DE TÁCTICAS

Cada carta de Tácticas tiene un desencadenante específico en la parte superior que indica cuándo puede jugarse la carta. Después de haber jugado una carta, colócala boca arriba en la pila de descarte de tu mazo. La pila de descarte es información de libre acceso para todos los jugadores.

Ten en cuenta que, a veces, es posible que tengas varias cartas de Tácticas con el mismo desencadenante. Sin embargo, un jugador solo puede activar un efecto por cada desencadenante (consulta Convergencia de efectos: Órdenes y cartas de Tácticas en la columna siguiente).



REGLAS ADICIONALES

MEDIR ANTES DE TIEMPO

Los jugadores pueden comprobar distancias en cualquier momento y por cualquier motivo.

CONVERGENCIA DE EFECTOS:

ÓRDENES Y CARTAS DE TÁCTICAS

A veces, un jugador tendrá varias **cartas de Tácticas** o **capacidades de Orden** cuyo desencadenante sea el mismo suceso, como «Cuando una unidad amiga ataque» o «Al inicio de una ronda». En tal caso, el jugador solamente puede usar una capacidad de Orden o una carta de Tácticas en respuesta a ese desencadenante.

EJEMPLO: el jugador A tiene una carta de Tácticas cuyo desencadenante es «Cuando una unidad amiga ataque». Además, uno de sus Vínculos tiene una capacidad de Orden cuyo desencadenante también es «Cuando una unidad amiga ataque». Cuando una de sus unidades ataque, solamente podrá optar por usar uno de esos efectos.

ACCIONES SIMULTÁNEAS

Pueden darse situaciones en las que ambos jugadores quieran activar un efecto o jugar una carta al mismo tiempo, o en las que varios efectos vayan a activarse simultáneamente. Cuando ocurra esto, se resuelven en el siguiente orden:

- Si es un mismo jugador el que controla todos los efectos, dicho jugador puede escoger el orden en que se resuelven.
- Si son varios jugadores los que controlan los efectos, el **jugador cuyo turno esté en curso** tendrá la primera oportunidad de activar sus efectos. Si decide no activar ningún efecto, entonces será su oponente quien tenga la oportunidad de activar sus efectos. **Una vez el jugador cuyo turno esté en curso ceda la oportunidad a su oponente, no podrá responderle con sus efectos**, ¡ya que ha renunciado a la posibilidad de hacerlo!
- Después de que ambos jugadores hayan declarado los efectos que quieren activar, tales efectos se resuelven empezando por el jugador cuyo turno está en curso y, a continuación, su oponente resolverá los suyos.

EJEMPLO 1: es el turno del jugador A y este tiene una carta de Tácticas cuyo desencadenante es «Cuando una unidad amiga ataque». El jugador B tiene una carta de Tácticas cuyo desencadenante es «Cuando una unidad amiga ataque».

El jugador A debe ser el primero en declarar si usa su carta. Después, en función de lo que ocurra, el jugador B podrá decidir si quiere o no usar su carta.

EJEMPLO 2: en la misma situación que antes, el jugador A decide no usar su carta de Tácticas. A continuación, el jugador B tiene la oportunidad de jugar su carta y decide hacerlo. A estas alturas, el jugador A no puede jugar su carta, ya que renunció a la oportunidad de hacerlo cuando le cedió la oportunidad al jugador B.

✳ REPETICIÓN DE TIRADAS

Hay numerosos efectos que permiten que se vuelvan a tirar los dados. Se aplican las siguientes reglas al repetir las tiradas de dados:

- La tirada de un dado solamente puede ser repetida una vez por cada jugador.
- Si ambos jugadores tienen un efecto que pudiera provocar la repetición de una tirada de dado, el **jugador cuyo turno esté en curso** declara y resuelve su efecto en primer lugar. Una vez se haya generado el nuevo resultado, su oponente tiene la opción de resolver su efecto que provoque la repetición de esa tirada de dado.
- Los resultados anteriores de un dado cuya tirada se ha repetido se descartan y no tienen ningún efecto en la partida, ya que el nuevo resultado los sustituye por completo.

✳ ACUMULACIÓN DE CAPACIDADES Y

PÉRDIDA DE CAPACIDADES

A veces, a una unidad se le concede una capacidad que ya tiene, como cuando se juega una carta de Tácticas que concede **Ensañamiento** sobre una unidad que ya tiene **Ensañamiento**. Los efectos y las capacidades que tienen el mismo nombre **no son acumulativos**. No obstante, ten en cuenta que algunas capacidades a veces pueden conceder efectos similares, pero no tienen el mismo nombre. En tales casos, los efectos **sí que son acumulativos**.

Además, a veces una capacidad o un efecto eliminarán capacidades de una unidad. Cuando ocurre eso, la unidad pierde los efectos de todas las **capacidades que no sean innatas** impresas en su carta de atributos, además de las capacidades que no sean innatas y los efectos de los **Vínculos** que haya en la unidad. **A menos que se indique expresamente, eliminar las capacidades de una unidad no afecta a las capacidades o los efectos que se le hayan concedido a la unidad por otros medios.**

✳ HERIDAS

Algunas unidades tienen capacidades que indican que cada figura de la unidad tiene varias Heridas. Esas capacidades, además, indican cuántas Heridas tiene cada una de las figuras de la unidad. Cuando una de esas unidades sufre Heridas, se distribuyen tal y como se hace normalmente, salvo que cada miniatura solo se retira cuando sufre la cantidad indicada de Heridas. Las Heridas **no pueden** repartirse entre varias figuras de la unidad, sino que deben retirarse figuras enteras.

Si se cura a una unidad con Heridas, primero se retiran las Heridas que tenga una figura presente en la unidad. Si en ese momento no hay figuras con Heridas en la unidad y esta tiene figuras destruidas, la unidad recupera una figura que tendrá una cantidad de Heridas directamente determinada por la curación realizada.

✳ ÓRDENES

Las Órdenes son poderosas capacidades que solo pueden activarse una vez por ronda. Todas las capacidades de Orden tienen un desencadenante específico que describe cuándo pueden ser usadas. Es importante tener en cuenta que los desencadenantes se basan en los eventos y pasos que se desarrollan en las partidas, no en el texto concreto del desencadenante. La unidad que tiene la Orden es el blanco (*si es que tiene alguno*) de esa Orden, pero ten en cuenta que el efecto de la Orden también puede indicar blancos adicionales.

Tras haber usado una Orden, no puede volver a usarse en esa ronda. Pon 1 ficha de Orden sobre la capacidad para indicar que ha sido usada y retira la ficha durante la fase de Ordenamiento.

✳ FICHAS DE ESTADO

Algunas capacidades y efectos pueden provocar que se pongan fichas de Estado sobre las unidades. Hay tres tipos principales de fichas de Estado y, si bien cada uno tiene su efecto particular, las siguientes reglas se aplican a todos ellos:

- Una unidad solo puede tener 1 ficha de Estado de cada tipo en cualquier momento dado.
- Las fichas de Estado permanecen en la unidad hasta que sean **gastadas** por el jugador enemigo o hasta que una capacidad o un efecto las retire.
- Todas las fichas de Estado tienen un desencadenante específico que describe cuándo pueden ser gastadas, así como un efecto particular. Gastar una ficha es opcional, por lo que el jugador enemigo decide si gasta o no gasta una ficha cada vez que se den las condiciones de su desencadenante:



ESPANTADA: gasta esta ficha después de que un enemigo haga la tirada de una **prueba de Moral** para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.



VULNERABLE: gasta esta ficha después de que un enemigo haga sus **tiradas de Defensa** para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.



DEBILITADA: gasta esta ficha después de que un enemigo tire dados de **Ataque** para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.

Ten en cuenta que, a veces, una capacidad o un efecto gastarán una ficha para conceder un efecto distinto a los que se acaban de describir. Consulta esa capacidad o efecto específicos para ver más detalles.

✳ MODIFICADORES A LAS TIRADAS DE DADOS Y A LOS DADOS DE ATAQUE

Algunos efectos modifican una tirada de dados específica, como **Ensañamiento** (*los Defensores aplican un -1 a sus tiradas de Defensa*). Es importante tener en cuenta que esos efectos modifican el resultado de la tirada, pero no la cara real del dado en sí. Esto significa que, si tienes otro efecto que se activa específicamente con resultados de 6, ello se refiere a la cara real del dado, no a la tirada después de aplicar modificadores.

Además, un efecto no puede reducir en ningún caso la tirada de un D6 o un D3 por debajo de 0 ni el resultado de un D6 individual por encima de 6 ni de un D3 individual por encima de 3.

EJEMPLO: una unidad con un atributo de Moral de 6+ es obligada a llevar a cabo una prueba de Pánico y, en ese momento, tiene un modificador de -4. Saca un  y un  en los 2D6, de manera que su resultado es 0 porque su total final no puede reducirse por debajo de esa cifra.

A veces, alguna capacidad o algún efecto harán que una unidad use su valor de dados de Ataque más alto o más bajo. Si ambos efectos se aplican a una misma unidad al mismo tiempo, la unidad usará su **valor de dados de Ataque más bajo**.



MONTAJE DE EJÉRCITOS

• DETERMINAR EL TAMAÑO DE LA PARTIDA

El primer paso de cara a montar tu ejército es decidir a cuántos puntos tú y tu oponente (o tus oponentes) jugaréis la partida. Cada unidad y Vínculo tiene un **valor en puntos** que se muestra en el reverso de su carta y que indica cuántos puntos del total de tu ejército cuesta desplegar esa unidad o Vínculo. Al escoger tus unidades y Vínculos, el total de sus valores en puntos combinados no puede sobrepasar la cantidad acordada. Las partidas pueden jugarse a cualquier cantidad de puntos, pero las cantidades sugeridas por jugador son las siguientes:

- **PARTIDA PEQUEÑA:** 30 puntos
- **PARTIDA MEDIA:** 40 puntos
- **PARTIDA GRANDE:** 50 puntos

• ESCOGER FACCIÓN

Una vez hayas determinado el tamaño de la partida, escoges tu Facción. Cada unidad pertenece a una Facción concreta, la cual se identifica mediante el emblema de la Casa presente en la carta de atributos de la unidad. Al escoger unidades y Vínculos para tu ejército, solo puedes incluir unidades y Vínculos de la Facción que hayas escogido y unidades **neutrales**.

• ESCOGER A UN COMANDANTE

Escoger a tu Comandante es una de las partes más importantes de montar tu ejército porque no solo son poderosos individuos, sino que también añaden sus cartas de Tácticas exclusivas al mazo de Tácticas de tu Facción. Los Comandantes no cuestan puntos, y cada ejército solo puede incluir a un único Comandante.



• UNIDADES NEUTRALES •



Por todo Poniente (y *más allá*) hay cierta cantidad de Casas menores, compañías mercenarias e individuos notables que no están alineados con ninguna Facción concreta, sino que luchan por sus propios intereses. Todos estos reciben de forma colectiva el nombre de «unidades neutrales» y pueden incluirse en cualquier ejército.

Al desplegar unidades neutrales, la única limitación es que **no puedes gastar en unidades neutrales más del 50 % del valor en puntos total de tu ejército**. Ten en cuenta que siempre se puede desplegar un Comandante neutral en cualquier ejército, ya que no cuesta puntos.

EJEMPLO: estás jugando una partida de tamaño medio (40 puntos) y has escogido a la Casa Stark como tu Facción. Tu ejército podría incluir unidades neutrales por un valor de hasta 20 puntos, pero los 20 puntos restantes deben proceder de la Facción de la Casa Stark.

De manera alternativa, puede jugarse con unidades neutrales como si fueran una Facción en sí. Si un jugador se decanta por esta opción, su ejército solamente podrá incluir unidades y Vínculos neutrales; es decir, que no podrá añadir otras Facciones.

• PREPARAR EL MAZO DE TÁCTICAS

Una vez hayas escogido a tu Comandante, coge el mazo de Tácticas de tu Facción, añádele las 6 cartas de Tácticas de tu Comandante (2 copias de cada una de las 3 cartas de Tácticas diferentes indicadas en su carta de Vínculo) y barájalo para formar tu mazo de Tácticas de 20 cartas.

• AÑADIR UNIDADES Y VÍNCULOS

Al añadir unidades y Vínculos a tu ejército, no hay ninguna restricción a la cantidad que puedes desplegar de cada unidad o Vínculo concreto, con las siguientes excepciones:

- Tu ejército solo puede incluir un **Comandante**. Si tu Comandante es un Vínculo, tu ejército **debe** incluir una unidad a la que añadir el Comandante.
- Las unidades y los Vínculos cuya carta de atributos indique **PERSONAJE** son únicos: tu ejército solo puede incluir una copia de cada una de esas unidades o de esos Vínculos, aunque puedes tener varios Personajes diferentes en tu ejército. Ten en cuenta que puede haber varias versiones de algunos Personajes (como Jaime Lannister «el Matarreyes» y Jaime Lannister «el Joven León»); sin embargo, siguen siendo el mismo Personaje a efectos de unicidad.
- Al añadir Vínculos a tu ejército, **deben** incluirse en una unidad Combatiente, y cada unidad Combatiente solo puede tener un Vínculo. **No puedes añadir un Vínculo a tu ejército si no hay disponible una unidad en la que colocarlo.**
- Además, a veces una unidad o un Vínculo pueden tener requisitos especiales o restricciones para ser desplegados. Consulta la carta de atributos de esa unidad o Vínculo para más información.



MULTIJUGADOR

✱ PARTIDAS POR EQUIPOS

En caso de querer jugar una partida por equipos, se aplican las siguientes reglas:

- Los jugadores han de escoger de mutuo acuerdo el tamaño de la partida y, a continuación, cada uno monta su ejército siguiendo las reglas normales. Para partidas por equipos rápidas (*dos contra dos*), el tamaño de la partida recomendado es de **20 puntos** por jugador.
- Las restricciones de **Personajes** se hacen extensivas a todos los ejércitos amigos. Esto significa que un Personaje solo puede estar presente una vez en todo un equipo.
- Cada jugador dispone de su propio mazo de Tácticas, tal y como indican las reglas normales.
- La preparación de cada Modo de juego se mantiene sin cambios.
- La ficha de jugador inicial se pasa entre equipos, no entre jugadores individuales.
- En el turno de un equipo, los jugadores que lo componen escogen para activar una de sus unidades de entre todas las que tienen. A continuación, el turno pasa al equipo oponente.
- Los Puntos de victoria los obtienen los equipos, no los jugadores individuales. Las Condiciones de victoria se aplican de la forma normal.
- Todos los efectos procedentes de tu compañero o compañeros de equipo son **amigos**. En el mismo sentido, todas vuestras unidades se consideran **unidades amigas**.

✱ TODOS CONTRA TODOS

En caso de querer jugar una partida multijugador de todos contra todos, se aplican las siguientes reglas:

- Pueden usarse todos los Modos de juego, excepto **Tormenta de espadas**.
- Las Áreas de despliegue estándar desaparecen y, en su lugar, cada jugador escoge una esquina de la mesa. El Área de despliegue de cada jugador es un cuadrado de 12" de lado medidas desde cada uno de los bordes de la mesa.
- Tras haber preparado el Campo de batalla, todos los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado más alto (*la tirada se repite en caso de empate*) se convierte en el **jugador inicial**.
- El jugador inicial empieza cada ronda; luego, el jugador que tiene a la izquierda juega el siguiente turno, y así sucesivamente hasta que se hayan activado todas las unidades de la forma habitual.
- Al final de cada ronda, quienquiera que sea el jugador inicial le da la ficha de jugador inicial al jugador que tenga a la izquierda.
- La partida continúa hasta que uno de los jugadores cumpla las Condiciones de victoria del Modo de juego escogido.
- Si todas las unidades Combatientes de un jugador son destruidas, este es eliminado de la partida.



TERRENO

El terreno tiene un papel importante en todo Campo de batalla. Cada elemento de terreno, que equivale a una categoría de terreno específica, es único y tiene sus propias **claves** especiales que definen sus reglas. Este Libro de reglas detalla los elementos de terreno que se muestran en esta sección, pero ten en cuenta que otros productos de *Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas* podrían aportar nuevos elementos de terreno. Si un determinado elemento de terreno no encaja en ninguna de las categorías indicadas, deberías acordar con tu oponente las claves que tiene ese terreno.

A menos que un elemento de terreno tenga la clave «**Intransitable**», cualquier unidad puede terminar su movimiento sobre él. Si mantener la unidad sobre el elemento de terreno resulta problemático, es aceptable retirar de la mesa el elemento de terreno (*anotando dónde se sitúa antes de hacerlo*) hasta que la unidad se mueva de tal forma que el elemento de terreno pueda volver a colocarse donde estaba.

✱ CLAVES DEL TERRENO

A continuación, hay una lista de las claves más habituales asociadas a elementos de terreno:

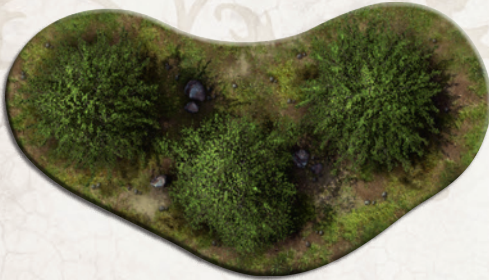
- **BLOQUEA LA LÍNEA DE VISIÓN:** las unidades que no estén dentro de este elemento de terreno no pueden trazar una línea de visión a través de él.
- **COBERTURA:** al trazar la LDV para un Ataque a distancia, las unidades que no estén dentro de este elemento de terreno no pueden trazar dicha línea de visión a través de él.
- **DESTRUIBLE:** si están a 1" o menos de este elemento de terreno, las unidades pueden realizar una acción de Ataque cuerpo a cuerpo contra él para retirarlo de la partida automáticamente.
- **DIFÍCULTOSO:** si, durante una acción de Carga, el Atacante cruza este elemento de terreno o termina su movimiento en él, pierde su bonificación de Carga.
- **ELEVADO:** las unidades que están en este elemento de terreno pueden ignorar las unidades y el terreno que se interpongan entre ellas y su blanco al realizar Ataques a distancia.
- **ESCABROSO:** las unidades que se muevan a este elemento de terreno, salgan de él o pasen por él restan 1" a la distancia total que se mueven.
- **FORTIFICADO:** si, durante una acción de Carga, el Atacante cruza este elemento de terreno o termina su movimiento en él, el Defensor aplica un +1 a sus tiradas de Defensa contra el Ataque cuerpo a cuerpo de la Carga.
- **HORRIBLE:** mientras estén a alcance Corto de este elemento de terreno, las unidades aplican un -1 a la tirada de sus pruebas de Moral.
- **INSPIRADOR:** mientras estén a alcance Corto de este elemento de terreno, las unidades aplican un +1 a la tirada de sus pruebas de Moral.
- **INTRANSITABLE:** cuando una unidad gira, su bandeja puede solaparse con este elemento de terreno; sin embargo, ninguna unidad puede atravesarlo, moverse a su interior ni terminar su movimiento solapándose con él.

- **PELIGROSO:** las unidades que realicen una acción mientras estén en este elemento de terreno sufren 1D3+1 Heridas antes de resolver esa acción. Las unidades que entren en este elemento de terreno sufren 1D3+1 Heridas (si están realizando una acción de Carga, las unidades sufren daño solamente una vez).

✦ EJEMPLOS DE TERRENO

• BOSQUE

Cobertura, Fortificado



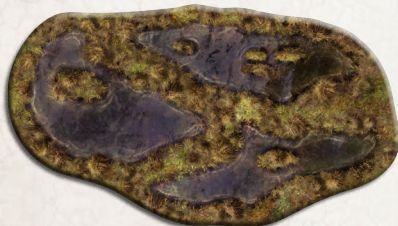
• PILA DE CADÁVERES

Difícil, Horrible



• LODAZAL

Difícil, Escabroso



• ESTACAS

Destruible, Peligroso



• MURO BAJO / MURO EN RUINAS

Destruible, Difícil, Fortificado



• SETO

Cobertura, Destruible, Escabroso



• ÁRBOL ARCIANO

Inspirador



• EMPALIZADA

Bloquea la línea de visión, Destruible, Intransitable





MODOS DE JUEGO, VICTORIA Y PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

★ RESUMEN DE LOS MODOS DE JUEGO

Cada partida de *Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas* se juega usando uno de los diez Modos de juego que se describen más abajo. Todos estos Modos de juego cuentan con métodos particulares de alcanzar la victoria y, además, tienen sus propias reglas que modifican el desarrollo de la partida:

- **Juego de tronos:** los ejércitos luchan para controlar distintos Objetivos por todo el Campo de batalla, cada uno de los cuales concede una capacidad única.
- **Choque de reyes:** los ejércitos se enfrentan para reclamar tres Objetivos repartidos por el Campo de batalla. Además, sus Comandantes obtienen capacidades especiales.
- **Tormenta de espadas:** un ejército debe mantener a raya a su oponente durante el violento asedio de un castillo.
- **Festín de cuervos:** la fatiga mental que provoca el Campo de batalla pasa factura a las unidades a medida que los cuerpos se amontonan durante el combate.
- **Danza de dragones:** las unidades se disputan la posesión de tres Objetivos clave repartidos por el Campo de batalla.
- **Vientos de invierno:** ambos ejércitos toman el Campo de batalla para cumplir misiones secretas que sus oponentes desconocen.
- **Afilado y listo:** los jugadores se disputan el control de los Objetivos mientras se defienden de una lluvia de flechas.
- **Fuego y sangre:** ¡a las unidades se las marca para destruirlas y obtener gloria por ello!
- **Aquí aguantamos:** las unidades Combatientes, así como las UNC, se enfrentan por el control de varias zonas del Campo de batalla.
- **Alas negras, palabras negras:** ambos jugadores se enfrentan a lo largo de una serie de misiones compartidas.

★ VICTORIA

Cada Modo de juego, además de sus otras reglas especiales, incluye un método mediante el que los jugadores pueden obtener **Puntos de victoria**, los cuales se usan para determinar al ganador de la partida.

Las siguientes reglas se aplican a todos los Modos de juego:

- La victoria se declara si, al final de cualquier ronda, un jugador ha acumulado una cantidad de Puntos de victoria concreta (*que va en función del tamaño de la partida*) y tiene más Puntos de victoria que cualquiera de sus oponentes. Es decir, que no se declarará un ganador y la partida continuará en el caso de que ambos jugadores tengan la cantidad de Puntos de victoria requerida al final de la ronda.

- La cantidad de Puntos de victoria necesaria para ganar depende del tamaño de la partida:

Pequeña (30 puntos): 8 Puntos de victoria

Media (40 puntos): 10 Puntos de victoria

Grande (50 puntos): 12 Puntos de victoria

A partir de estas cantidades, el requisito de Puntos de victoria aumenta en 2 por cada 10 puntos adicionales que vayan a jugarse.

- Si no se ha declarado la victoria después de que se haya completado la sexta ronda, el ganador es el jugador que tenga más Puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador empatado al que le queden más puntos de ejército en el Campo de batalla. Si aun así persiste el empate, la partida termina en tablas.
- Si a un jugador ya no le quedan unidades Combatientes sobre la mesa, es eliminado. En una partida de dos jugadores, esto significa que su oponente gana inmediatamente, independientemente del total de Puntos de victoria.

• VICTORIA POR COMBATE •

Además de los métodos indicados en los Modos de juego, los jugadores siempre obtienen **1 Punto de victoria** cuando destruyen una unidad Combatiente enemiga. En el caso de que una unidad sea destruida por un efecto generado por su propietario, o por un efecto no controlado por ningún jugador, cada uno de sus oponentes obtendrá **1 Punto de victoria**.

★ PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

Una vez escogido el Modo de juego, es hora de preparar el Campo de batalla. Las medidas estándar de un Campo de batalla son 1,20x1,20 metros; no obstante, si van a jugarse partidas de mayor tamaño, puede que los jugadores prefieran aumentar estas medidas a 1,80x1,20 metros.

Para preparar el Campo de batalla, realiza los siguientes pasos en el orden aquí indicado:

- **Marcar las Áreas de despliegue:** antes de seguir, los jugadores tienen que delimitar las Áreas de despliegue indicadas en el Modo de juego, ya que esas Áreas determinan varias restricciones a la preparación del Campo de batalla.
- **Colocar las fichas de Objetivo:** algunos Modos de juego indican que deben colocarse fichas de Objetivo en el Campo de batalla. Consulta en esos Modos de juego concretos las reglas para colocar esas fichas. Los elementos de terreno que tengan la clave «**Intransitable**» nunca pueden colocarse sobre fichas de Objetivo.
- **Colocar el terreno:** hay dos métodos de preparar los elementos de terreno. Son los siguientes:
 - **A elección de los jugadores:** ambos jugadores deben tirar 1D6 (*en caso de empate, se repite la tirada*) y el que obtenga el resultado más alto escoge uno de los elementos de terreno que estén disponibles y lo coloca en cualquier lugar del Campo de batalla que no esté dentro de un Área de despliegue y que esté a 6" o más (*alcance Corto*) de cualquier otro elemento de terreno. Después, su oponente hace lo mismo y los

jugadores continúan alternándose hasta que se hayan colocado cuatro elementos de terreno. No obstante, aquellos jugadores que prefieran un Campo de batalla más denso o que jueguen en un Campo de batalla de un tamaño mayor que el estándar pueden acordar el uso de más de cuatro elementos de terreno.

- **Surtido aleatorio:** en lugar de escogerlos, la cantidad y las categorías disponibles de elementos de terreno pueden determinarse de forma aleatoria. En primer lugar, un jugador cualquiera tira 1D3 y aplica un +2 al resultado: esa será la cantidad de elementos de terreno que se utilizarán en la partida. Una vez determinada la cantidad de elementos de terreno, los jugadores se alternan tantas veces como elementos de terreno haya disponibles a fin de determinar la categoría a la que pertenece cada uno de ellos. Para ello, el jugador tira 2D6 y se consulta el siguiente listado para comprobar a qué categoría pertenece el elemento de terreno en cuestión:

- [2-3] Pila de cadáveres
- [4] Lodazal
- [5] Empalizada
- [6] Seto
- [7] A elección del jugador
- [8] Muro
- [9] Estacas
- [10] Bosque
- [11-12] Árbol arciano

Hecho esto, el jugador coloca el elemento de terreno en el Campo de batalla siguiendo las mismas indicaciones que se dan en el método de preparación de los elementos de terreno a elección de los jugadores.

Ten en cuenta que algunos Modos de juego alteran estos pasos. Consulta esos Modos de juego concretos para más información.

✧ DESPLIEGUE

- Una vez preparado el Campo de batalla, cada jugador debe tirar 1D6 (*en caso de empate, se repite la tirada*) y el que obtenga el resultado más alto elige el Área de despliegue que prefiera o cede la elección a su oponente. El jugador que **no haya elegido** su Área de despliegue decide quién será el **jugador inicial** cuando empiece la partida.
- Empezando por el jugador que eligió su Área de despliegue, los jugadores se alternan para desplegar una unidad Combatiente sobre el campo de batalla, y continúan alternándose hasta que todas las unidades Combatientes hayan sido desplegadas.
- Las unidades Combatientes pueden desplegarse en cualquier lugar de un Área de despliegue amiga, siempre y cuando su bandeja quede totalmente dentro de los límites de esa Área.
- Los Vínculos deben desplegarse dentro de la unidad a la que se han añadido.
- Las unidades No Combatientes no se despliegan en el Campo de batalla, sino que deben colocarse cerca del tablero de Tácticas.

✧ INICIO DE LA PARTIDA

- Una vez se hayan desplegado todas las unidades Combatientes, cada jugador roba 3 cartas de su mazo de Tácticas.
- A continuación, se coloca la ficha del marcador de ronda en la primera casilla del marcador de ronda (*que, como recordarás, está en la parte inferior del tablero de Tácticas*).
- El jugador que **no eligió** su Área de despliegue decide quién será el **jugador inicial** y da comienzo la primera ronda de la partida.

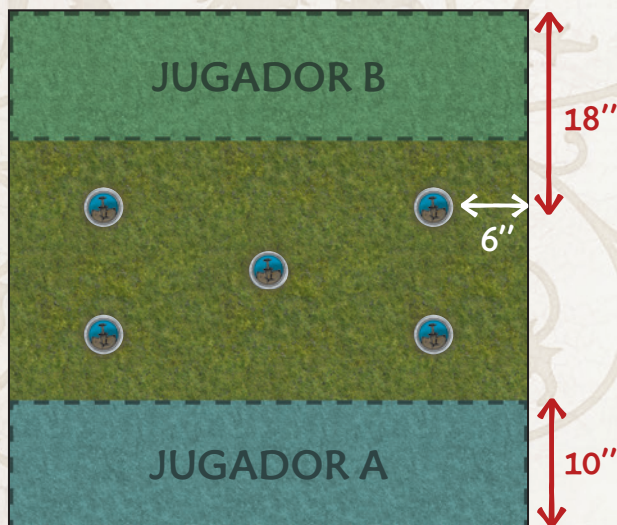




MODOS DE JUEGO

JUEGO DE TRONOS

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa. A continuación, coloca otras 4 fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue: a 18" de los extremos de las Áreas de despliegue y a 6" de los extremos laterales de la mesa.

Reglas especiales de los Objetivos

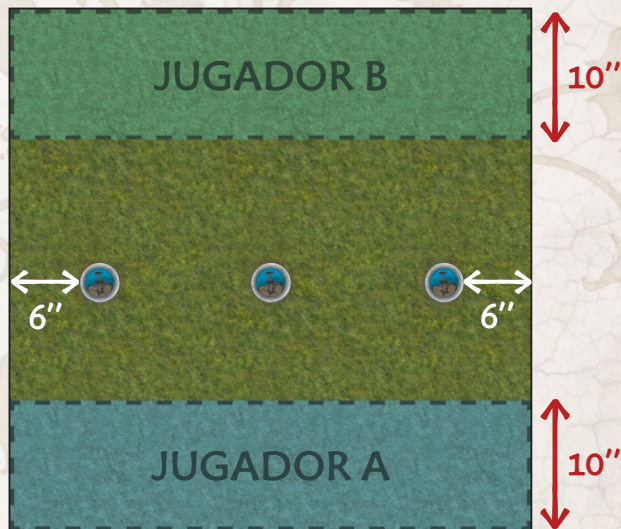
- Antes del despliegue, baraja el **mazo de Objetivos**. A continuación, roba 1 **carta del mazo** por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Esa será la capacidad de esa ficha para esta partida.
- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la **reclama**.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda a **partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.

CHOQUE DE REYES

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.

Reglas especiales de los Comandantes

- Coge las **cartas de Objetivo** 6 a 10.
- Antes del despliegue y empezando por quienquiera que no sea el jugador inicial, los jugadores se alternan para escoger 1 de esas cartas de Objetivo hasta que cada jugador tenga 2 cartas.
- Al inicio de cada ronda, los jugadores pueden escoger 1 de sus cartas de Objetivo y, hasta el final de la ronda, la unidad de su Comandante obtendrá el efecto indicado en esa carta. Cada carta de Objetivo solo puede usarse una vez por partida.
- Al inicio de cada ronda, antes de escoger las cartas de Objetivo y empezando por el jugador inicial, los jugadores pueden volver a desplegar a su Comandante y la unidad de este si han sido destruidos colocándolos en cualquier lugar que esté totalmente dentro de un Área de despliegue amiga o a 6" o menos respecto a uno de los extremos laterales de la mesa.

Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la **reclama**.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

Reglas especiales de la puntuación

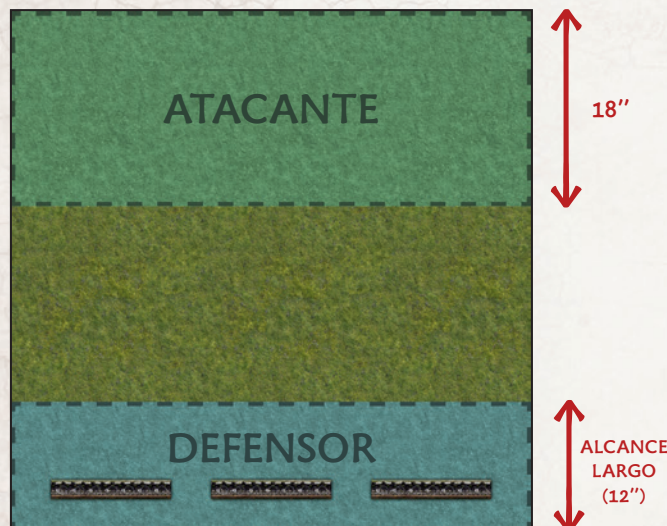
- Al final de cada ronda a partir de la segunda, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.
- Los jugadores obtienen 1 Punto de victoria cada vez que la unidad de su Comandante destruye a un enemigo mediante un Ataque o una capacidad.
- Los jugadores obtienen +2 Puntos de victoria la primera vez que el Comandante enemigo es destruido.

TORMENTA DE ESPADAS

ESTE MODO DE JUEGO NO SE USA
EN LAS PARTIDAS DE TORNEO.

Despliegue:

- **Defensor:** ALCANCE LARGO.
- **Atacante:** 18" desde el extremo de la mesa.



Preparación

- Cada jugador tira 1D6 (en caso de empate, se repite la tirada) y el que obtenga el resultado más alto escoge entre ser el Atacante o el Defensor.
- Antes de colocar otros elementos de terreno, coloca tres **muros de castillo** a 3" del extremo de la mesa del Defensor. El primer **muro de castillo** se coloca en el centro del Área de despliegue, mientras que los otros dos se colocan uno a cada lado del primero, a 4" de distancia de él (fíjate en la imagen anterior).
- El terreno no se coloca de la forma normal, sino que el Defensor puede colocar cuatro elementos de terreno de su elección en cualquier lugar que esté a más de 6" de su Área de despliegue y de cualquier otro elemento de terreno.

Condiciones especiales de victoria

- El Atacante gana mediante el procedimiento normal de acumular Puntos de victoria.

- El Defensor no obtiene Puntos de victoria, sino que gana automáticamente al final de la sexta ronda.

Reglas especiales del Atacante y del Defensor

- Al inicio de la partida, antes del despliegue, cada jugador roba 3 cartas de su mazo de **Asedio** correspondiente (*Defensor o Atacante*): estas serán las cartas de Asedio de que dispondrán los jugadores en esta partida. Cada carta de Asedio describe sus efectos e indica cuándo se juega.

Reglas especiales del Atacante

- Al inicio de la ronda, el Atacante puede volver a desplegar cualesquiera unidades Combatientes amigas que hayan sido destruidas previamente colocándolas en cualquier lugar de su Área de despliegue. Los **Personajes** no vuelven a desplegarse, sino que son destruidos de forma permanente y, si procede, se reemplazan por una figura básica de la unidad en la que estaban.

Reglas especiales del Defensor

- El Defensor no empieza con todas sus unidades Combatientes en juego, sino que debe escoger a la mitad (*redondeando hacia arriba*) de sus unidades Combatientes para que empiecen en **Reserva**. El resto de unidades se despliega de la forma normal.
- A partir de la tercera ronda, el Defensor puede desplegar cualquiera de sus unidades de la Reserva en cualquier lugar que esté totalmente dentro del alcance Corto respecto a uno de los extremos laterales de la mesa. Esto se lleva a cabo al inicio de la Activación de la unidad y no cuenta como su acción de ese turno.

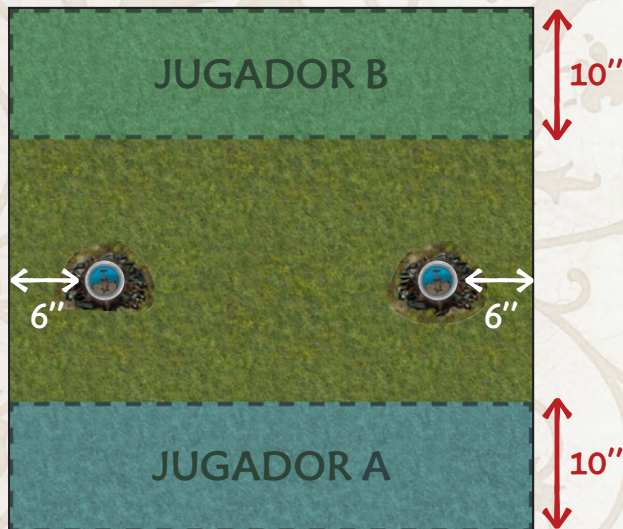
Reglas especiales de los muros de castillo

- Los **muros de castillo** no son elementos de terreno ni unidades Combatientes, sino que son estructuras únicas que no se ven afectadas por ninguna regla ni ningún efecto, a excepción de los que se mencionan específicamente a continuación.
- Los **muros de castillo** pueden ser el blanco de **Cargas** y ser atacados con **Ataques cuerpo a cuerpo** como si fueran unidades enemigas: solo de estas dos formas los muros de castillo pueden sufrir daño. No tienen tiradas de Defensa; nunca llevan a cabo pruebas de Moral, y conceden **5 Puntos de victoria** cuando son destruidos.
- Los muros de castillo no se retiran del Campo de batalla cuando son destruidos.
- Las unidades no pueden atravesar los muros de castillo ni desplegarse detrás de ellos bajo ningún concepto.
- Cada segmento de muro de castillo no destruido puede ser activado por el Defensor como si fuera una unidad Combatiente. Cuando se activa un segmento de muro de castillo, solo puede realizar la acción de Ataque a distancia «**Flechas**» (*los muros de castillo no avanzan*) o no realizar ninguna acción.



✪ FESTÍN DE CUERVOS

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Los jugadores no pueden escoger las **pilas de cadáveres** como elementos de terreno.
- Si el terreno se escoge al azar, los resultados de pila de cadáveres se repiten.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a **alcance Corto** de cada uno de los extremos laterales de la mesa, a la altura del centro del Campo de batalla (*fíjate en la imagen anterior*). Después, coloca 1 pila de cadáveres bajo cada ficha. Estas pilas de cadáveres son adicionales a la cantidad habitual de elementos de terreno para colocar.
- Las dos **pilas de cadáveres** pueden ser ignoradas al colocar otros elementos de terreno, con la excepción de que no se puede colocar ningún otro elemento de terreno a menos de 1" de ellas.

Reglas especiales de los Objetivos

- Antes del despliegue, baraja el **mazo de Objetivos**. A continuación, roba 1 **carta del mazo** por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Ese será el efecto asociado a esa ficha. Una vez haya empezado la partida, repite este proceso cada vez que aparezca una nueva ficha de Objetivo en el Campo de batalla.
- Cada Objetivo está asociado a la pila de cadáveres sobre la que está.
- Una unidad que termine un movimiento con cualquier parte de su bandeja sobre una ficha de Objetivo la reclama. Cuando ocurre esto, el propietario de la unidad coloca esa ficha en la bandeja de la unidad para mostrar que la ficha ha sido reclamada y que la unidad la controla en ese momento.
- Una unidad solamente puede controlar 1 ficha de Objetivo al mismo tiempo. Si una unidad que controla una ficha de Objetivo termina un movimiento sobre otra ficha, su oponente coloca esa ficha donde prefiera, pero siempre y cuando esté en contacto con la pila de cadáveres asociada a la ficha.
- Si, después de completar una acción, una unidad que controla una ficha de Objetivo no está en contacto con la pila de cadáveres asociada a esa ficha, la unidad suelta la ficha. A continuación,

su oponente coloca esa ficha donde prefiera, pero siempre y cuando esté en contacto con la pila de cadáveres asociada a la ficha.

- Si una unidad que controla una ficha de Objetivo falla una **prueba de Pánico** o es **destruida**, una unidad enemiga (*a elección del oponente*) que esté trabada con ella reclama esa ficha. Si no hay ningún enemigo que esté trabado con la unidad afectada, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Después de que se complete un Ataque cuerpo a cuerpo contra una unidad que controla una ficha de Objetivo, si al Atacante le quedan más filas que al Defensor, el Atacante pasa a controlar esa ficha de Objetivo.

Reglas especiales de las pilas de cadáveres

- Si hay menos de cuatro pilas de cadáveres en juego, cada vez que una **unidad de infantería** sea destruida y antes de retirar su bandeja, su **propietario** coloca una pila de cadáveres en cualquier lugar que esté **totalmente dentro** del alcance Largo respecto a esa unidad y a 1" o más de cualquier otro elemento de terreno o bandeja de unidad. A continuación, coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de esa pila de cadáveres.

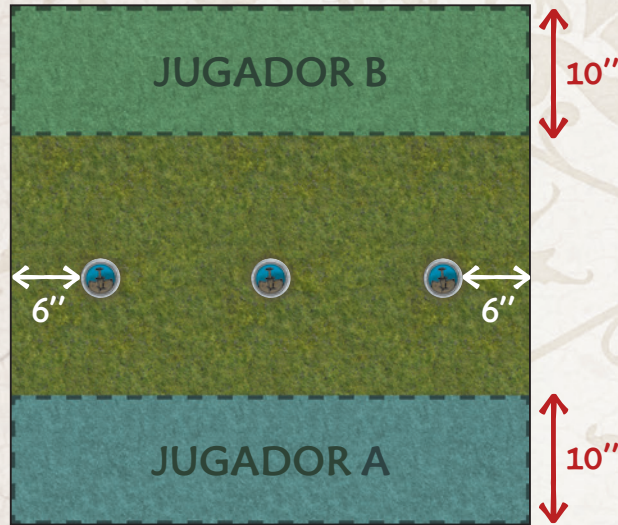
Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.



DANZA DE DRAGONES

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Antes del despliegue, baraja el **mazo de Objetivos**. A continuación, roba 1 **carta del mazo** por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Ese será el efecto asociado a esa ficha para esta partida.

Reglas especiales de los Objetivos

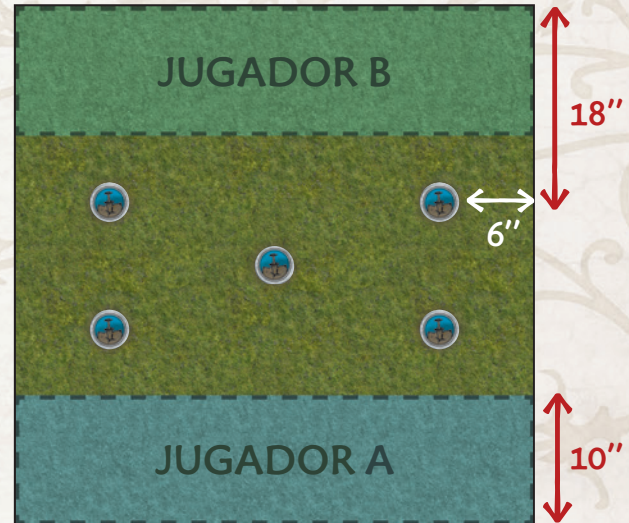
- Una unidad que termine un movimiento con cualquier parte de su bandeja sobre una ficha de Objetivo la reclama. Cuando ocurre esto, el propietario de la unidad coloca esa ficha en la bandeja de la unidad para mostrar que la unidad controla la ficha. Mientras controle una ficha de Objetivo, una unidad no puede realizar acciones de **Marcha** y su atributo de **Velocidad** se reduce a 2. **Este atributo no puede aumentarse de ninguna manera.**
- Una unidad solamente puede controlar 1 ficha de Objetivo al mismo tiempo. Si una unidad que controla una ficha de Objetivo termina un movimiento sobre otra ficha, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Si una unidad que controla una ficha de Objetivo falla una **prueba de Pánico** o es **destruida**, una unidad enemiga (*a elección del oponente*) que esté trabada con ella reclama esa ficha. Si no hay ningún enemigo que esté trabado con la unidad afectada, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Después de que se complete un Ataque cuerpo a cuerpo contra una unidad que controla una ficha de Objetivo, si al Atacante le quedan más filas que al Defensor, el Atacante pasa a controlar esa ficha de Objetivo.

Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda a partir de la segunda, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controle su **Comandante**.

VIENTOS DE INVIERNO

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa. A continuación, coloca otras 4 fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue: a 18" de los extremos de las Áreas de despliegue y a 6" de los extremos laterales de la mesa.

Reglas especiales de los mazos de Misiones

- Este Modo de juego utiliza los mazos de Misiones.
- Cada jugador coge un mazo de Misiones y, a continuación, prepara una mano de 6 cartas compuesta de 4 Misiones a su elección y las **Misiones 11 y 12**.
- Al inicio de cada ronda a partir de la segunda y empezando por el jugador inicial, cada jugador escoge y revela 1 carta de Misión de su mano.
- Las cartas de Misión reveladas se descartan al final de la ronda.

Reglas especiales de los Objetivos

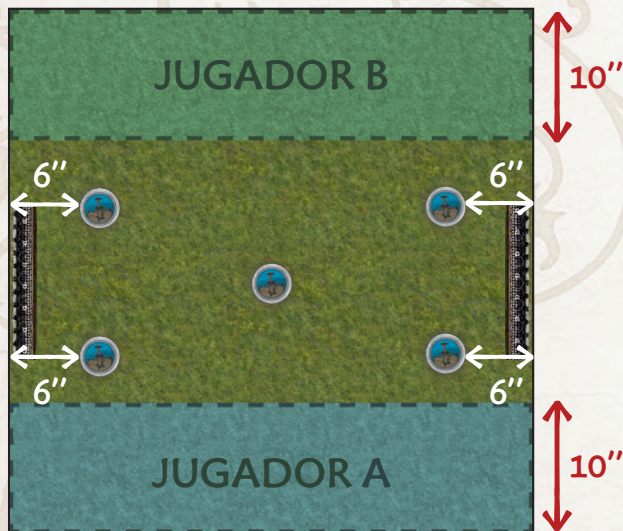
- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la reclama.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le quedan por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

Reglas especiales de la puntuación

- Las cartas de Misión incluyen varias formas en las que los jugadores pueden obtener Puntos de victoria adicionales.
- Cada Misión revelada, sin importar qué jugador la haya revelado, puede ser puntuada por todos los jugadores si cumplen los requisitos necesarios para ello.
- Los Objetivos no conceden Puntos de victoria a menos que lo indique expresamente una carta de Misión.

★ AFILADO Y LISTO

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Coloca dos muros de castillo como se muestra en el diagrama de despliegue.

Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo por completo una ficha la reclama.

- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más filas que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

Reglas especiales del terreno

- Al preparar el Campo de batalla, no se pueden colocar en él elementos de terreno que tengan la clave «Intransitable».
- Mientras se colocan elementos de terreno en el Campo de batalla, los muros de castillo pueden ignorarse siempre y cuando ningún otro elemento de terreno se coloque a menos de 1" de ellos.

Reglas especiales de los muros de castillo

- Los muros de castillo son elementos de terreno que tienen la clave «Intransitable».
- Cada vez que se obtienen Puntos de victoria de los Objetivos que están más cerca de los muros de castillo, esos muros descargan una lluvia de flechas sobre las unidades que controlan tales Objetivos. Debido a ello, cada una de esas unidades sufre 1D3+2 impactos (*esto no se considera un Ataqué*).

Reglas especiales de las UNC y del tablero de Tácticas

- Cuando una UNC amiga reclame cualquier zona del tablero de Tácticas, puedes sustituir el efecto de esa zona por este:

Una unidad que controle un Objetivo que no sea el Objetivo del centro del Campo de batalla sufre 1D3+2 impactos.

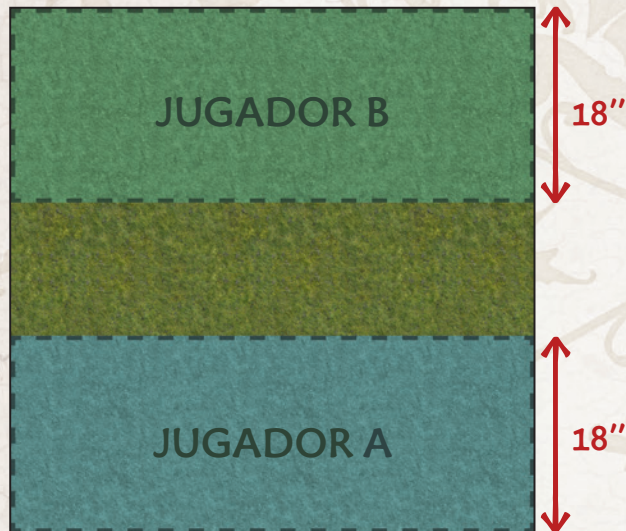
Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.



FUEGO Y SANGRE

Despliegue: 18" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coge las **cartas de Objetivo** 6 a 10.
- Después de que todas las unidades hayan sido desplegadas, el jugador inicial escoge una de las unidades Combatientes desplegadas por su oponente y coloca 1 ficha de Objetivo en la bandeja de esa unidad. A continuación, su oponente hace lo mismo y esto se repite una vez más, de manera que ambos jugadores hayan escogido dos unidades enemigas. Las fichas de Objetivo representan **unidades marcadas**. Cuando una unidad sea marcada, su propietario escoge 1 de las cartas de Objetivo 6 a 10 y se la asigna a esa unidad, la cual obtendrá el efecto indicado en esa carta hasta el final de la partida. Cada carta de Objetivo solo puede asignarse una vez.

Reglas especiales del terreno

- Los elementos de terreno pueden colocarse en cualquier lugar del Campo de batalla siempre y cuando estén a un mínimo de 6" de cualquier extremo de la mesa o de cualquier otro elemento de terreno.

Reglas especiales de los Comandantes

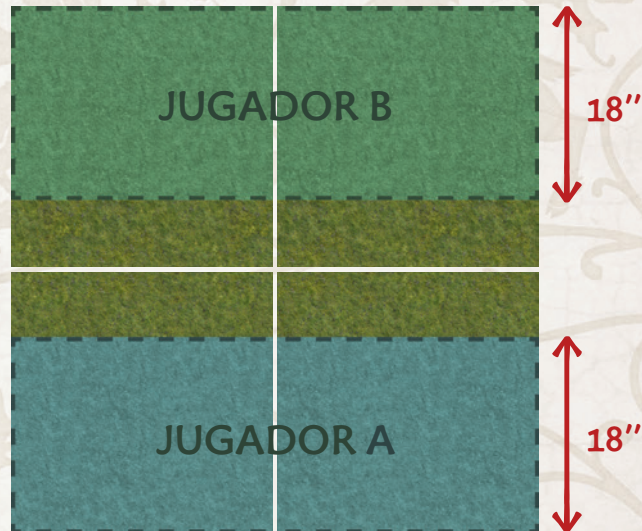
- Cuando la unidad de su **Comandante** se active, cada jugador puede escoger una unidad Combatiente enemiga que esté a **alcance Largo** de ella y colocar 1 ficha de 1 Punto de victoria en la bandeja de esa unidad.

Reglas especiales de la puntuación

- Cada vez que una unidad marcada amiga destruye a un enemigo mediante un Ataque o una capacidad, obtiene 1 Punto de victoria.
- Las unidades marcadas enemigas conceden 2 Puntos de victoria cuando son destruidas.
- Cada vez que **cualquier** unidad enemiga con fichas de Punto de victoria en su bandeja es destruida, se obtienen tantos Puntos de victoria como fichas de Punto de victoria tenga la unidad.

AQUÍ AGUANTAMOS

Despliegue: 18" desde los extremos de la mesa.



Reglas especiales del terreno

- Los elementos de terreno pueden colocarse en cualquier lugar del Campo de batalla siempre y cuando estén a un mínimo de 6" de cualquier extremo de la mesa o de cualquier otro elemento de terreno.

Reglas especiales de los cuadrantes

- El Campo de batalla se divide en cuatro cuadrantes iguales como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Se considera que una unidad está en el cuadrante en el que esté la mayor parte de su bandeja. Si se da el caso de que una unidad está situada exactamente entre varios cuadrantes, el **oponente** de su propietario decide en qué cuadrante está la unidad.
- Un jugador **controla** un cuadrante si tiene al menos 5 puntos de ejército (*sumando Vínculos, unidades Combatientes y UNC*) en ese cuadrante y, al mismo tiempo, tiene más puntos de ejército en total que su oponente en ese cuadrante.

Reglas especiales de las UNC

- A modo de su acción, en lugar de reclamar una zona del tablero de Tácticas, las UNC pueden ser colocadas en un cuadrante. Si se coloca una UNC en un cuadrante, sus puntos de ejército se añaden al total de puntos de ejército de su propietario en ese cuadrante a efectos de determinar quién controla ese cuadrante. Cada jugador solo puede tener una UNC en cada cuadrante.

Reglas especiales de los Comandantes

- Los Comandantes añaden 3 puntos de ejército al total de puntos de ejército de su propietario en el cuadrante donde estén a efectos de determinar quién controla ese cuadrante.

Reglas especiales del despliegue

- Al inicio de cada ronda y empezando por el jugador inicial, cada jugador puede volver a desplegar una de sus unidades Combatientes (*incluidos sus Vínculos*) que hayan sido destruidas previamente colocándola en cualquier lugar que esté totalmente dentro del alcance Corto respecto al extremo de la mesa donde esté su Área de despliegue o a uno de los extremos laterales de la mesa.

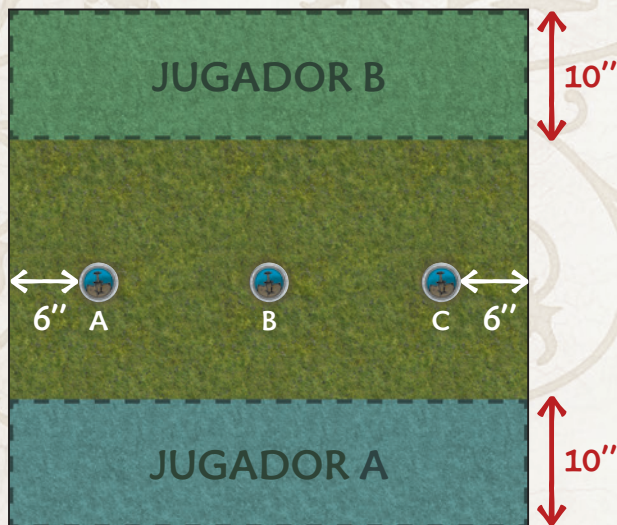
Las unidades que se vuelven a desplegar de esta forma lo hacen con 1 ficha de Activación.

Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada cuadrante que controlen.

✪ ALAS NEGRAS, PALABRAS NEGRAS

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.

Reglas especiales del mazo de Misiones

- Este Modo de juego utiliza las cartas de Misión.
- Coge un mazo de Misiones y retírale las **Misiones 10 a 12**. A continuación, baraja el resto de cartas y coloca el mazo boca abajo junto a la mesa.
- Antes del despliegue, roba y revela 2 cartas de Misión, que serán las **Misiones activas**. A continuación, roba y revela otras 2 cartas de Misión y colócalas junto a las Misiones activas. Esas otras 2 cartas serán las **Misiones de reserva**.
- Al inicio de cada ronda **a partir de la tercera**, descarta las 2 Misiones activas y sustitúyelas por las 2 Misiones de reserva. A continuación, roba 2 cartas del mazo de Misiones para que sean las nuevas Misiones de reserva. Si el mazo de Misiones se agota, baraja todas las Misiones descartadas para formar un nuevo mazo.

Reglas especiales de sustitución de Misiones

- Cuando una UNC amiga reclame cualquier zona del tablero de Tácticas, puedes sustituir el efecto de esa zona por este:
Descarta 1 Misión activa y sustitúyela por 1 Misión de reserva; o bien descarta 1 Misión de reserva y roba del mazo 1 nueva Misión de reserva.
- Durante su Activación, el Comandante de cada jugador puede renunciar a la acción que fuese a realizar. Si lo hace, su propietario puede descartar 1 Misión activa y sustituirla por 1 Misión de reserva; o bien descartar 1 Misión de reserva y robar del mazo 1 nueva Misión de reserva.

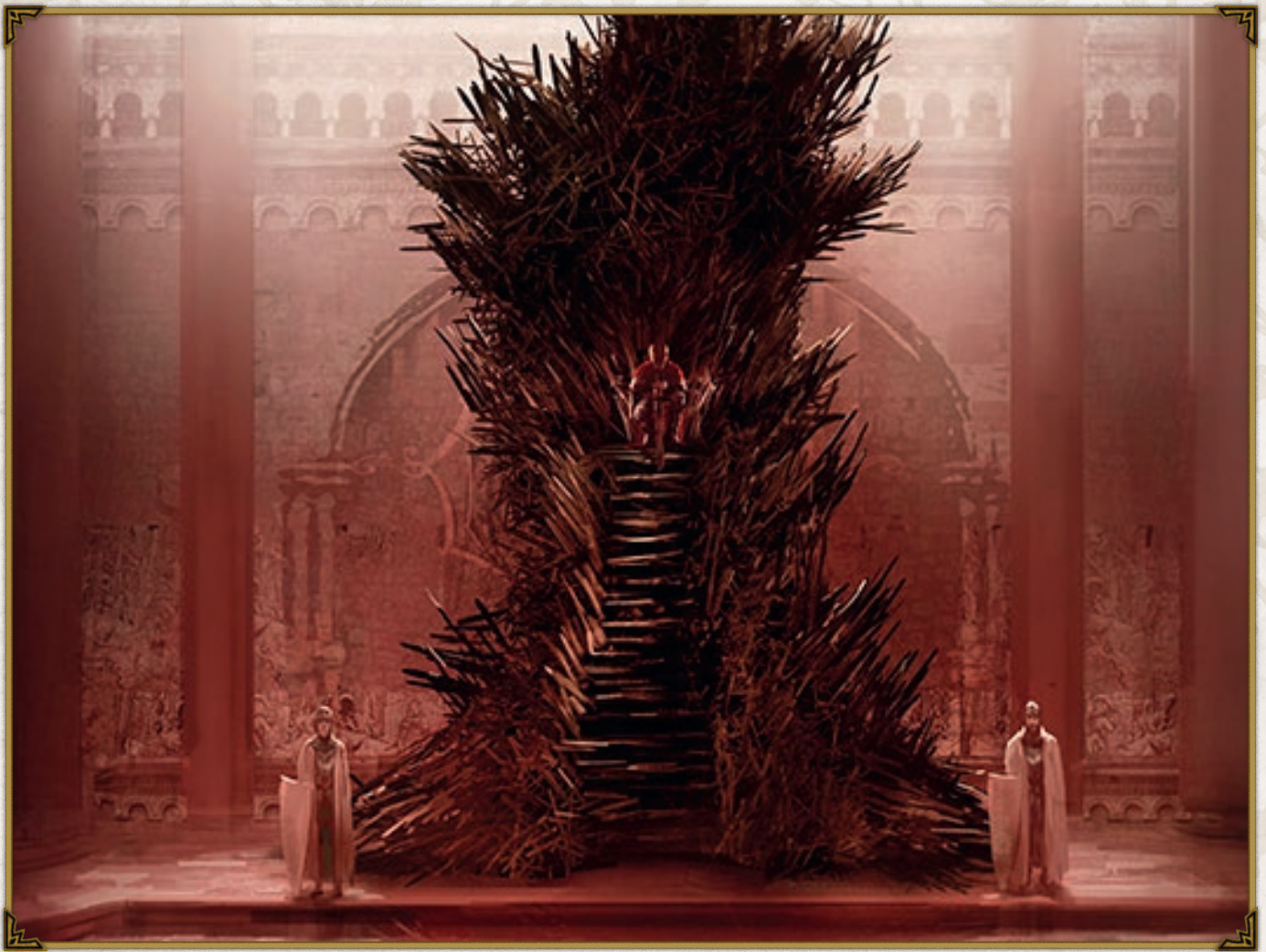
Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la **reclama**.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

Reglas especiales de la puntuación

- Las cartas de Misión incluyen varias formas en las que los jugadores pueden obtener Puntos de victoria adicionales.
- Cada Misión activa revelada, sin importar qué jugador la haya revelado, puede ser puntuada por todos los jugadores si cumplen los requisitos necesarios para ello.
- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen. Además, los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.





• CRÉDITOS •

Basado en las novelas superventas de **George R. R. MARTIN**

DISEÑO DEL JUEGO: Eric M. LANG y Michael SHINALL

DESARROLLO DEL JUEGO: Fábio HIRSCH (Principal), Leo ALMEIDA y Fabio TOLA

LICENCIAS: George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG y DARK SWORD MINIATURES INC

JEFA DE PRODUCCIÓN: Rebecca HO

PRODUCCIÓN: Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Aaron LURIE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN y Safuan TAY

INGENIERÍA: Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE y Aragorn MARKS

DIRECCIÓN DE ESCULTORES: Hugo Gomez BRIONES y Aragorn MARKS

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: Stefan KOPINSKI, Stefano MORONI, Filipe PAGLIUSO, John SCHOLLES

ILUSTRADOR PRINCIPAL: Pedro NUÑEZ

GERENTE DE ILUSTRACIÓN: Jose Manuel PALOMARES

COORDINADOR DE ILUSTRADORES Y ESCULTORES: Helio DE GRADO

ILUSTRADORES: Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÃES, Sebastian LUCA, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO, y Marc SIMONETTI

DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL: Mathieu HARLAUT

LOGOTIPO: Fabio DE CASTRO

DISEÑADORES GRÁFICOS: Marc BROUILLON y Louise COMBAL

REDACCIÓN: Eric KELLEY

EDICIÓN: Jared MILLER

CORRECCIÓN: Lucas MARTINI, Jason KOEPP y Colin YOUNG

TRADUCCIÓN: J. Ignacio CANDIL

LOCALIZACIÓN: EDGE STUDIO

ESCUultores: David ARBERAS, Arnaud BOUDOIRON, Daniel FERNANDEZ-TRUCHAUD, Ricardo GARIJO, Ivan GIL, Hugo GOMEZ, Carl GONZALEZ, Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Carlos PEREZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Jesús RUIZ, Ivan SANTURIO, Benito SEVILLA y Edgar SKOMOROWSKI

PINTORES: Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jaime DE GARNICA, Antonio GARCIA, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Marc MASCLANS y Miguel MATIAS

EDITORES: Chern Ann NG, David DOUST y David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO: Felipe Abreu, Paulo Andrade, Thyago Berardinelli, Yannic Bur, Alan de Carvalho, Rodrigo Denicol, Chase du Pont, Felipe Galeno, Gabriel Garcia, Vitor Garcia, Alexandre Hepner, Scott Houle, "Razick Khan", Brett Lanpher, Juarez Maccarini, David Moffit, Zack Moore, André Natali, Felipe Nogueira, Pedro Padovani, Alexandre Petean, Caio Quinta, Owen Rehrauer, Isaiah Reuvers, Euclides Ribeiro, Michael Rumsboms, Mark Rupp, Vinicius Shkromada, Simon Swan, Marco Tonanni, Remo Turchetti y Pamella Yumi

Más información en
ASMODEE.ES



©2021 Dark Sword Miniatures, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin consentimiento específico. El logotipo de Dark Sword Miniatures es una marca comercial de Dark Sword Miniatures, Inc. El logotipo de Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas, CMON, y el logotipo de CMON son marcas comerciales de CMON Global Limited. A Song of Ice and Fire es © y TM de George R.R. Martin. Usados con permiso expreso. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las figuras y los componentes de plástico incluidos están premontados y sin pintar. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

RESUMEN DE LAS REGLAS

ACCIONES DE LAS UNIDADES

COMBATIENTES

Cuando una unidad Combatiente se activa, puede realizar una de las siguientes acciones:

MANIOBRA:

GIRAR → MOVERSE HASTA SU VELOCIDAD → GIRAR

MARCHA:

MOVERSE HASTA SU VELOCIDAD X2 → GIRAR

CARGA:

GIRAR → MOVERSE HASTA SU VELOCIDAD + 1D6 → ATAQUE

ATAQUE ✂:

CAMBIAR SU ENCARAMIENTO / ALINEARSE → ATAQUE

ATAQUE 🏹:

AVANZAR HASTA 2" → ATAQUE

RETIRADA:

MOVERSE HASTA SU VELOCIDAD + 1D6 → GIRAR

PRUEBA DE MORAL

La unidad tira 2D6 y supera la prueba si obtiene un resultado igual o mayor que su atributo de Moral.

PRUEBA DE PÁNICO:

Tipo especial de prueba de Moral. Si la falla, la unidad sufre 1D3 Heridas.

BONIFICACIONES AL COMBATE

BONIFICACIÓN DE CARGA: repetir la tirada de cualesquiera dados de Ataque.

BONIFICACIÓN DE FLANCO: el Defensor aplica un -1 a sus tiradas de Defensa, así como un -1 a la tirada de su prueba de Pánico.

BONIFICACIÓN DE RETAGUARDIA: el Defensor aplica un -2 a sus tiradas de Defensa, así como un -2 a la tirada de su prueba de Pánico.

CAPACIDADES DE ATAQUE

A continuación se describen las cuatro capacidades de Ataque más frecuentes:

GOLPE BRUTAL: por cada resultado de 6 en los dados de Ataque, el Defensor sufre +1 impacto.

PRECISIÓN: por cada resultado de 6 en los dados de Ataque, el Defensor no tira 1 dado de Defensa, sino que sufre 1 Herida directamente.

ENSAÑAMIENTO: los Defensores aplican un -1 a sus tiradas de Defensa.

FEROZ: los Defensores aplican un -2 a la tirada de su prueba de Pánico.

ESTADO

Los enemigos gastan fichas de Estado para provocar los siguientes efectos:



ESPANTADA: gasta esta ficha después de que un enemigo haga la tirada de una prueba de Moral para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.



VULNERABLE: gasta esta ficha después de que un enemigo haga sus tiradas de Defensa para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.



DEBILITADA: gasta esta ficha después de que un enemigo tire dados de Ataque para obligarle a repetir la tirada de todos los dados o de algunos de ellos.

CLAVES DEL TERRENO

- **BLOQUEA LA LÍNEA DE VISIÓN:** las unidades que no estén dentro de este elemento de terreno no pueden trazar una línea de visión a través de él.
- **COBERTURA:** al trazar la LDV para un Ataque a distancia, las unidades que no estén dentro de este elemento de terreno no pueden trazar dicha línea de visión a través de él.
- **DESTRUIBLE:** si están a 1" o menos de este elemento de terreno, las unidades pueden realizar una acción de Ataque cuerpo a cuerpo contra él para retirarlo de la partida automáticamente.
- **DIFICULTOSO:** si, durante una acción de Carga, el Atacante cruza este elemento de terreno o termina su movimiento en él, pierde su bonificación de Carga.
- **ELEVADO:** las unidades que están en este elemento de terreno pueden ignorar las unidades y el terreno que se interpongan entre ellas y su blanco al realizar Ataques a distancia.
- **ESCABROSO:** las unidades que se muevan a este elemento de terreno, salgan de él o pasen por él restan 1" a la distancia total que se mueven.
- **FORTIFICADO:** si, durante una acción de Carga, el Atacante cruza este elemento de terreno o termina su movimiento en él, el Defensor aplica un +1 a sus tiradas de Defensa contra el Ataque cuerpo a cuerpo de la Carga.
- **HORRIBLE:** mientras estén a alcance Corto de este elemento de terreno, las unidades aplican un -1 a la tirada de sus pruebas de Moral.
- **INSPIRADOR:** mientras estén a alcance Corto de este elemento de terreno, las unidades aplican un +1 a la tirada de sus pruebas de Moral.
- **INTRANSITABLE:** cuando una unidad gira, su bandeja puede solaparse con este elemento de terreno; sin embargo, ninguna unidad puede atravesarlo, moverse a su interior ni terminar su movimiento solapándose con él.
- **PELIGROSO:** las unidades que realicen una acción mientras estén en este elemento de terreno sufren 1D3+1 Heridas antes de resolver esa acción. Las unidades que entren en este elemento de terreno sufren 1D3+1 Heridas (si están realizando una acción de Carga, las unidades sufren daño solamente una vez).