



# CAMBIOS Y PREGUNTAS FRECUENTES GENERALES V1.6

## ★ CAMBIOS EN EL LIBRO DE REGLAS

*Se han aplicado los siguientes cambios al Libro de reglas de Canción de hielo y fuego: El juego de miniaturas para adaptarlo a la versión 1.6 de las reglas.*

**Página 6, Fase de Activación.** Se ha reescrito el texto para aclarar que la Activación de una unidad y el momento en que esa unidad realiza su acción son pasos diferentes (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 7, Tipos de unidad.** Se ha reescrito el párrafo dedicado a las figuras individuales para hacer referencia a la capacidad Heridas (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 7, Tipos de unidad. ACLARACIÓN:** las unidades individuales se componen de una única fila (*anteriormente, nunca se había considerado que tuvieran filas*).

**Página 9, Anverso de una carta de unidad Combatiente.** Se ha reescrito el párrafo dedicado al Ataque cuerpo a cuerpo / a distancia para aclarar que el alcance máximo (*Corto/Largo*) de un Ataque a distancia no es una capacidad y, por tanto, nunca puede ser cancelado ni perderse (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 10, Vínculos. ACLARACIÓN:** las capacidades de los Vínculos se añaden a la unidad a la que están vinculados y tienen su origen en ella a todos los efectos. Eso incluye que se pierden si la propia unidad pierde todas sus capacidades.

**Página 14, Ataque a distancia. ACLARACIÓN:** al realizar un Ataque a distancia, las unidades deben seguir teniendo un blanco válido después de Avanzar.

**Página 18, Carga. ACLARACIÓN:** se han modificado los requisitos para realizar una Carga y las reglas de alineamiento.

**Página 16, Carga.** El texto del cuadro explicativo ha cambiado debido a las nuevas reglas aplicables a los requisitos para realizar una Carga. Ese cuadro trata ahora sobre las reglas relativas a trabarse con varios enemigos.

**Página 17, Resolver Ataques. ACLARACIÓN:** al procedimiento para resolver un Ataque se le han añadido pasos que marcan explícitamente cuándo se aplican las repeticiones de tirada de los dados de Ataque y de Defensa.

**Página 18, Resolver Ataques. ACLARACIÓN:** la regla «¡Ímpetu irrefrenable!» ahora se aplica únicamente después de que todos los demás efectos se hayan resuelto por completo.

**Página 18, Bonificaciones al combate.** Se ha reescrito el párrafo dedicado a la bonificación de Carga para aclarar su definición (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 18, Pruebas de Moral y Pánico. ACLARACIÓN:** las reglas relativas al Pánico han sido revisadas.

**Página 20, Acciones de las unidades No Combatientes. ACLARACIÓN:** las unidades No Combatientes tienen la opción de no realizar ninguna acción durante su Activación (*como las unidades Combatientes*).

**Página 20, Influencia. ACLARACIÓN:** los efectos que anulan las capacidades de una unidad Combatiente **no incluyen** las capacidades de Influencia a menos que se indique expresamente.

**Página 21, El mazo de Tácticas.** Se ha ampliado la definición de «desencadenante» y se ha incluido un ejemplo al respecto (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 21, Acciones simultáneas.** Se ha ampliado el texto para aclarar que la **declaración** de efectos y la resolución de efectos por parte de los jugadores son eventos separados (*no hay cambios en las reglas*).

**Página 22, Repetición de tiradas. ACLARACIÓN:** se han hecho unos pequeños ajustes en el orden que se sigue al repetir tiradas: ahora, el oponente comprueba los resultados de la repetición de tirada del jugador activo antes de decidir si usa sus propios efectos de repetición de tiradas.

**Página 22, Acumulación de capacidades y pérdida de capacidades. ACLARACIÓN:** las reglas relativas a la pérdida de capacidades por parte de las unidades Combatientes han sido revisadas.

**Páginas 24 y 36, Dificultoso.** Se han reescrito las reglas relativas a esta clave del terreno.

**Página 26, Preparación del Campo de batalla.** Se han reescrito las reglas relativas a la forma en que se prepara el Campo de batalla.

**Página 26, Despliegue.** Se han reescrito las reglas relativas al primer paso del despliegue.

**Página 26, Inicio de la partida.** Se ha reescrito la regla relativa a quién es el jugador inicial.

**Página 29, Modos de juego.** Los Modos de juego existentes han sido revisados de manera general y se han añadido Modos de juego nuevos.

**Página 36, Resumen de las reglas.** El texto referente a la prueba de Pánico se ha actualizado.



## ★ PREGUNTAS FRECUENTES

### GENERALES

P: Algunos Vínculos tienen el texto «Esta figura siempre es la última figura que se destruye en esta unidad». ¿Esto significa que no pueden ser destruidos por capacidades o efectos que destruyan Vínculos específicamente?

R: **No.** Ese texto es un recordatorio de las reglas generales que se aplican a los Vínculos. Por tanto, las capacidades y los efectos que escojan como blanco o que destruyan Vínculos siguen afectando a esas figuras.

P: Si un Vínculo tiene una capacidad que se activa cuando su **unidad** es destruida, ¿qué ocurre si ese Vínculo es destruido (o retirado de alguna otra forma de la unidad en la que está) antes de que la unidad sea destruida?

R: Esa capacidad no se activará.

P: Si mi oponente tiene un Vínculo que se añade a una de mis unidades (como «Jaqen H'ghar, Prisionero misterioso») y esa unidad ya incluye un Vínculo, ¿cómo se determina el orden en que se colocan los Vínculos?

R: El propietario de la unidad determina el orden en que se colocan los Vínculos en la unidad.

P: Repregunta: Entonces, ¿esto significa que, si a la unidad se le infligen Heridas suficientes para retirar ese Vínculo pero no para destruir la unidad, el Vínculo se retira y, por tanto, su capacidad se pierde?

R: **Sí.**

P: ¿Puedo escoger como blanco de mis capacidades y efectos unidades que no estén en el Campo de batalla (como las unidades Combatientes que están en Reserva)?

R: **No.**

P: ¿Las unidades deben llevar a cabo una prueba de Pánico cada vez que sufran daño?

R: **No.** Las unidades solo están obligadas a llevar a cabo pruebas de Pánico debido a Ataques, o si un efecto indica **expresamente** que lleven a cabo una.

P: Si un Vínculo es destruido o se retira de alguna otra forma de la unidad en la que está, ¿la unidad pierde las capacidades del Vínculo?

R: **Sí.**

P: Repregunta: Si el Vínculo de una unidad es destruido y después se le curan Heridas a la unidad, ¿el Vínculo puede volver a la unidad?

R: **No.** Una vez destruido, el Vínculo se pierde de forma permanente. La unidad solo puede recuperar figuras normales.

P: ¿Las capacidades como **Asalto rápido** y **Arremetida**, que se activan cuando una unidad es escogida como blanco por una zona del tablero de Tácticas concreta, se activan si una zona diferente obtiene el efecto de la zona indicada en la capacidad?

R: **No.** El desencadenante de esos efectos es que la unidad sea escogida como blanco por la **zona del tablero de Tácticas concreta** indicada en la capacidad; es decir, que el desencadenante **no está** asociado al efecto de esa zona. Sin embargo, ten en cuenta que, en todos los casos de ese tipo de capacidades (**Asalto rápido** y **Arremetida**), la capacidad **sustituye** el efecto de la zona del tablero de Tácticas (sea cual sea) por su propio efecto, que en ambos casos es una acción de Carga sin coste.

P: ¿La capacidad «**Afiliación: X**» **añade** a una unidad las claves que indica o **sustituye** las claves ya existentes?

R: La capacidad «**Afiliación: X**» no elimina nada de la unidad, sino que simplemente **añade** claves adicionales para que algunos efectos se activen debido a ellas.

P: ¿Puedo gastar fichas de Estado al mismo tiempo que utilizo otros efectos aplicables en el mismo momento que ellas?

R: **Sí.**

P: ¿Puedo mover o Girar saliéndome del borde de la mesa?

R: **No puedes mover, pero sí puedes Girar.** Los bordes de la mesa se consideran **Intransitables**.



**P:** Si un enemigo con el que estoy trabado es destruido por algo que no sea un Ataque cuerpo a cuerpo, ¿puedo aplicar la regla «¡Impetu irrefrenable!» a las unidades que estaban trabadas con ese enemigo?

**R: No.** La regla «¡Impetu irrefrenable!» (y los giros que permite) solamente se aplica cuando una unidad enemiga es destruida debido al Ataque cuerpo a cuerpo de las unidades trabadas con ella, pero no se aplica en ningún otro caso.

**P:** ¿Qué ocurre si todas mis unidades no caben en mi Área de despliegue?

**R:** Aquellas unidades que no puedas desplegar debido a la falta de espacio las colocarás, a modo de Activación, en cualquier lugar que esté totalmente dentro de tu Área de despliegue. Es decir, que colocarlas en la mesa supondrá el inicio y el fin de la Activación de esas unidades en la ronda en que las coloques.

**P:** Cuando realiza un Ataque a distancia, ¿una unidad puede Avanzar para colocarse dentro del alcance máximo de su Ataque o ya debe tener desde el primer momento un blanco válido que esté dentro del alcance máximo de su Ataque?

**R:** El blanco debe ser válido después de Avanzar. Esto significa que, efectivamente, las unidades que tengan alcance Largo pueden realizar Ataques a distancia desde 14" y, si tienen alcance Corto, desde 8".

**P:** ¿«Después de que una unidad sea atacada» y «Después de que una unidad sea destruida» comparten el mismo desencadenante?

**R: No.** Hay varios momentos en que las unidades pueden ser destruidas durante los pasos que se siguen al resolver un Ataque; por ejemplo, debido a las Heridas que resultan de fallar tiradas de Defensa o a las Heridas que resultan de fallar una prueba de Pánico. En algunos casos poco frecuentes, también es posible que las unidades sean destruidas en momentos ajenos a la resolución de un Ataque, normalmente debido a algunas capacidades concretas, como **Contraataque**. «Después de que una unidad sea atacada» solamente se activa después de que todos los pasos que componen un Ataque hayan sido resueltos; por ejemplo, los impactos, las Heridas, una prueba de Pánico, etc. Esto significa que incluso es posible que se active después de que se haya activado algún efecto cuyo desencadenante sea «Después de que una unidad sea destruida».

**P: Prepregunta:** ¿Qué pasa entonces con la regla «¡Impetu irrefrenable!»?

**R:** La regla «¡Impetu irrefrenable!» no es un paso de una acción de Ataque, sino que es un efecto de juego que se debe a un Ataque, pero que no es parte de él. Además, tiene reglas concretas que indican que se resuelve únicamente después de que se hayan resuelto todos los demás efectos y capacidades, incluidos los efectos de «después de Atacar».

**P:** ¿Qué efectos «escogen como blanco»?

**R:** Cualquier capacidad o efecto que, de manera específica, haga que un jugador escoja una unidad entre varias opciones o decida cuándo activar la capacidad o el efecto. Ejemplos de esto serían la mayoría de cartas de Tácticas (ya que necesitan una unidad que las active) y la mayoría de órdenes (ya que también necesitan una unidad, que puede ser incluso aquella de la que formen parte, que las active). Ejemplos de efectos que no «escogen como blanco» serían aquellos que se derivan meramente de una acción, como la mayoría de capacidades de Ataque (**Ensañamiento**, **Feroz**, etc.), o aquellos que se activan de manera pasiva (como es el caso de la capacidad «**Leales por dinero**»).

**P:** Si realizo una acción de Carga y termino sobre un elemento de terreno de tipo estacas, ¿sufro 1D3+1 Heridas dos veces?

**R: No.** La unidad sufriría 1D3+1 Heridas inmediatamente después de completar su movimiento a través de las estacas (es decir, antes de resolver el Ataque de la Carga), pero ese daño solo lo sufriría una vez.

**P:** Si realizo una acción de Carga, contacto con la unidad que he escogido como blanco y, al alinear mi unidad con la unidad enemiga, termino sobre un elemento de terreno que tiene las claves «**Difícil**» o «**Escabroso**», ¿cómo se resuelve esto?

**R:** Una Carga exitosa no puede convertirse posteriormente en una Carga fallida. Esas claves solo afectarían a la unidad si cruzara durante su movimiento de Carga elementos de terreno que las tuvieran, pero no la afectan mientras se alinea con su enemigo.

**P:** Si varios enemigos están alineados perfectamente uno junto al otro y uno de ellos recibe una Carga exitosa de manera que el Atacante queda en contacto esquina con esquina con alguno de esos enemigos, ¿cómo se resuelve esto?

**R:** Los enemigos que estén en contacto esquina con esquina con el Atacante deben ser movidos para que se queden a 1" de él, tal y como indica la regla «**Trabarse con varios enemigos**» de la página ++16++ del Libro de reglas.



## ★ PREGUNTAS FRECUENTES

### DE LOS MODOS DE JUEGO

**P:** En **Choque de reyes**, ¿en qué condiciones se vuelven a desplegar las unidades tras haber sido destruidas?

**R:** Las unidades se vuelven a desplegar sin fichas de Estado, cartas añadidas o vinculadas, ni nada (incluidas figuras añadidas o retiradas) que hubieran obtenido antes de ser destruidas. Las capacidades y efectos que se activan «una vez por partida» y hayan sido usados ya no pueden volver a usarse en la partida en curso.

**P:** ¿En **Tormenta de espadas**, cómo se calcula el alcance y se traza la línea de visión desde los muros de castillo para su Ataque «**Flechas**»?

**R:** El Ataque «**Flechas**» puede escoger como blanco a cualquier enemigo que esté a alcance Largo de cualquier parte de los muros de castillo.

**P:** En **Vientos de invierno**, en el caso de la carta de Misión secreta «**Puntúa esta Misión cuando destruyas al Comandante enemigo.**», ¿obtengo Puntos de victoria si el Comandante es destruido por un efecto generado por su propietario?

**R:** Sí. Obtendrás puntos de esta Misión secreta siempre que el Comandante sea destruido.

**P:** En **Vientos de invierno**, ¿cómo funciona la segunda mitad de la siguiente carta de Misión secreta si se roba como **Misión abierta**: «**Obtienes 1 Punto de victoria al final de la ronda si controlas un (y solo un) Objetivo. O BIEN: Si destruyes a un enemigo que controle un Objetivo, revela inmediatamente esta Misión y obtén 3 Puntos de victoria.**»?

**R:** Un jugador obtendrá 3 Puntos de victoria cada vez que destruya a un enemigo que controle un Objetivo.

**P:** En **Fuego y sangre**, ¿obtengo +1 Punto de victoria adicional si una de mis unidades marcadas destruye a un enemigo que, en condiciones normales, no concedería ningún Punto de victoria?

**R:** Sí. El Punto de victoria obtenido procede de tu unidad marcada, no de la unidad destruida.

