

WARCROW

ACTUALIZACIÓN de REGLAS

1.5.2



ACTUALIZACIÓN DE REGLAS

WARCROW

El contenido de este documento anula cualquier regla contradictoria que se encuentre en el reglamento de Warcrow de agosto de 2024.

CONFLICTO ENTRE REGLAS

[...]

3. Los perfiles de juego de las unidades tienen prioridad sobre las reglas de este manual.
4. Si el conflicto sucede durante la activación de una unidad, la persona que la controla decide en qué orden deben resolverse.
5. En cualquier otro caso, la última palabra la tiene quien tenga la iniciativa.

PERMANENTE

Las habilidades pasivas y habilidades de mando con la propiedad *Permanente* aplican sus efectos aunque tu unidad no esté presente en el campo de batalla, sea destruida o, en el caso de un *Personaje*, se una a una unidad (y dicha habilidad no esté presente en su perfil de juego en unidad).

Las unidades *Exploradoras* o *Emboscadoras* con una habilidad *Permanente*, que se encuentran fuera del campo de batalla, pueden decidir aplicarla (revelando su existencia al oponente) o no hacerlo (y mantenerse ocultas).

RONDAS DE JUEGO. INICIO DE LA RONDA

CHEQUEAR EFECTOS DE LA MÁCULA

En este paso, cada unidad que tenga al menos una ficha de mácula en su perfil, debe crear una tirada de mácula a partir de las fichas de mácula que tenga. Si al lanzarla obtiene al menos un $\frac{7}{6}$ deberá afrontar los efectos de la mácula. Consulta la tabla de efectos por mácula y, comenzando por la primera fila, aplica en orden ascendente los efectos de tantas filas como cantidad de mácula tenga tu unidad. (Ver “Magia: Efectos de la mácula”).

RONDAS DE JUEGO. FINAL DE LA RONDA

REDUCE EL ESTRÉS

[...]

CHEQUEAR EFECTOS DE LA MÁCULA

Las unidades que tenga al menos una ficha de ✖ en su perfil deberán afrontar los efectos de la mácula (ver “Efectos de la mácula”).

RONDAS DE JUEGO. PASAR

Si ya has activado todas las unidades que tienes sobre el campo de batalla (sin tener en cuenta las unidades desmoralizadas), puedes pasar sin activar una unidad. [...]

Si ninguna de tus unidades puede activarse deberás pasar.

ACTIVAR UNA UNIDAD

[...]

~~Puedes declarar hasta un máximo de dos acciones que realizará tu unidad durante su activación. Elige entre:~~

Durante su activación, tu unidad puede realizar:

- **Hasta dos acciones simples.** Cualquier combinación de ellas. La única acción que puedes repetir es mover:
 - » [...]
 - » Ejecutar una habilidad de mácula
- Una **»» Acción larga:**
 - » [...]

DECLARAR UNA ACCIÓN

El primer paso de la realización de una acción es su **declaración**. Deben cumplirse los requisitos de una acción para poder declararla. Efectos que hagan referencia a la declaración de una acción deben resolverse antes de aplicar cualquier efecto de la acción.

Ejemplos:

- Una unidad que carga debe ejecutar dos acciones simples que se declararán al realizarse: mover y atacar (cuerpo a cuerpo).
- Pioneros. Lanzagranadas. Al resolver el ataque a distancia, se declara la acción “atacar” (a distancia).

Importante: Si los efectos de una acción simple incluyen la realización –y por lo tanto declaración– de otra acción, esta segunda acción no cuenta para el límite de “hasta dos acciones simples”.

Ejemplo: Darach puede realizar un ataque a distancia y usar la habilidad Furia del Gran Bosque en la misma activación. Aunque Furia del Gran Bosque le permita atacar, cuenta como la acción “ejecutar una habilidad”.

LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

[...]

Cuando calcules la LdV, ten en cuenta que:

- Una **tropa** tiene **siempre** LdV hacia ella misma **y las tropas adyacentes**.

MOVER

[...]

Ten presente que:

- Tu unidad puede realizar la acción mover y **quedarse quieta**.

MOVER. TRABAR EN COMBATE

[...] A menos que se indique en su perfil, las únicas acciones que puede realizar una unidad trabada en combate son:

- Atacar a la unidad enemiga con la que está trabada.
- Mover para destrabarse.
- Lanzar un hechizo, solo si el objetivo del hechizo es ella misma o la unidad enemiga con la que está trabada.
- **Ejecutar una habilidad, solo si el objetivo es ella misma o la unidad enemiga con la que está trabada.**
- **Ejecutar una habilidad de mácula, solo si el objetivo es ella misma o la unidad enemiga con la que está trabada.**

ATACAR. COMBATES MÚLTIPLES

En el caso de que tu unidad esté trabada con más de una unidad enemiga, debes elegir a una de ellas como objetivo de tu ataque y resolverlo de la forma habitual. ~~Después de la resolución, tu oponente puede realizar un ataque de oportunidad con las demás unidades que tenga trabadas con la tuya, siempre y cuando solo estén trabadas con tu unidad.~~

Además, si tu unidad está trabada con más de una unidad enemiga, su rendimiento se verá penalizado. Cuando reúnas tu tirada de ataque o de defensa, debes anular un dado o símbolo automático **por cada unidad enemiga trabada contigo por encima de la primera**. Tú decides qué dado o símbolo anulas.

ATACAR. RESULTADO DEL COMBATE

[...]

Si tu unidad ha sufrido más daño (al menos 1♦), ha perdido el combate o es la unidad vencida. Además, tu unidad se estresa **al final de la activación**.

[...]

ATACAR. RECHAZAR A LA UNIDAD VENCIDA

Si tu unidad ha ganado el combate y sigue trabada, puedes rechazar a la unidad enemiga para obligarla a abandonar su posición. En caso de querer rechazar a la unidad enemiga, tu oponente tendrá la opción de impedirlo estresando a su unidad, por lo que debe poder estresarse. (Ver “Estrés y moral”).

~~La unidad rechazada debe realizar un movimiento utilizando solo su primer valor de MOV en cualquier dirección, siempre y cuando interponga la mayor distancia posible entre la unidad vencedora y ella.~~

La unidad vencedora aleja a la rechazada una distancia igual a su primer valor de MOV (de la unidad rechazada). Si no es posible completar el movimiento (porque la unidad rechazada colisiona o se traba con una unidad enemiga), la unidad vencedora debe elegir una nueva dirección que maximice la distancia entre ambas unidades.

ATACAR. PERSEGUIR A LA UNIDAD RECHAZADA

Si has rechazado a la unidad vencida, puedes perseguirla moviendo tu primer valor de MOV **al completo** en su dirección, incluso trabándote en combate si tu tropa líder consigue llegar al contacto peana con peana con alguna de sus tropas (no se considera que has cargado).

PERSONAJES UNIÉNDOSE A UNA UNIDAD

UNIDADES EXPLORADORAS Y EMBOSCADORAS

Cuando quieras unir un *Personaje* a una unidad con la palabra clave *Explorador* o *Emboscador*, sólo tienes que dejar su miniatura fuera del campo de batalla y colocar su carta de perfil unida a la de la unidad. Cuando la unidad despliegue, el *Personaje* deberá hacerlo unido a ella.

En el caso de que el *Personaje* tenga la palabra clave *Explorador* o *Emboscador* y la unidad a la que se una gane la misma palabra clave por efecto de alguna habilidad, deja a ambos fuera del campo de batalla y coloca la carta de perfil del *Personaje* unida a la de la unidad. Cuando la unidad despliegue, el *Personaje* deberá hacerlo unido a ella.

DAÑO, ESTRÉS, ESTADOS Y OTRAS FICHAS

[...]

- **Fichas de ✖.** Compara la cantidad de fichas de ✖ entre el *Personaje* y la unidad y deja sobre la unidad la mayor de las dos.

PERSONAJES COMO MIEMBROS DE LA UNIDAD

[...] Los *Personajes* heredan todas las palabras clave de la unidad a la que se unen ya que, a todos los efectos, juegas con el perfil de la unidad mientras el *Personaje* está incluido en ella.

Un personaje unido pierde su condición de unidad y no comparte sus características ni sus palabras clave con la unidad a la que se une, la cual conserva sus propias características y palabras clave.

Por ejemplo, las siguientes habilidades no pueden usarse sobre personajes que estén unidos a unidades:

- “Cuando una unidad enemiga declare un ataque contra otra unidad aliada *Personaje* situada a 10 pasos, puedes intercambiar tu posición con él y convertirte en el objetivo del ataque enemigo”.
- “Todas las unidades aliadas a 5 pasos de un bosque o una unidad aliada *Nemoroso* pueden ignorar 1♦ cada activación”. (Un *Personaje Nemoroso* no permite aplicar la habilidad si está unido a una unidad).

PERSONAJES. PERSONAJES ABANDONANDO SU UNIDAD

Cuando una unidad con un *Personaje* unido vaya a activarse, puedes declarar que, en su lugar, el *Personaje* abandona la unidad y se activa. Para hacerlo sigue estos pasos:

1. Declara a tu oponente que tu *Personaje* abandona su unidad. En este momento deja de estar unido a ella, por lo que debes gestionar el reparto y asignación de las fichas de estrés, daño, estado y efectos (ver siguiente apartado).
2. Activa a tu *Personaje*.
3. Si tu *Personaje* es un *Oficial*, coloca a la tropa líder de la unidad en la posición en que estaba éste al inicio de su activación.

Tu *Personaje* **no puede** abandonar su unidad si está trabada en combate.

DAÑO, ESTRÉS, ESTADO Y OTRAS FICHAS

Si la unidad tiene fichas sobre su perfil, haz lo siguiente para cada tipo de ficha:

- **Fichas de daño.** La unidad se queda con todas las fichas de daño. El *Personaje* solo conserva las fichas de daño que tuviese antes de unirse a la unidad.
- **Fichas de Estrés.** El *Personaje* recibe el mismo nivel de estrés que tenga la unidad.
- **Fichas de estado.** Coloca sobre tu *Personaje* las mismas fichas de estado que tenga la unidad.
- **Ficha de unidad desmoralizada.** Si la unidad está desmoralizada, el *Personaje* recibe su propia ficha de unidad desmoralizada (coloca la correspondiente ficha en el contador de turnos en la misma posición donde esté la de la unidad).
- **Fichas de efectos.** La unidad se queda con todas las fichas de efectos.
- **Fichas de ✖.** El *Personaje* recibe la misma cantidad de ✖ que tenga la unidad.

ESTRÉS Y MORAL

Una unidad sufre estrés si:

- ~~Finaliza su activación~~ Se **activa** y ya fue activada anteriormente durante la ronda actual. (Ver “Activar una unidad”).

ESTRÉS Y MORAL. EFECTOS DEL ESTRÉS

Mientras tu unidad tenga asignada una ficha de activación y al menos tanto estrés como su MOR, solo podrás activarla para realizar la acción »Descansar.

ESTRÉS Y MORAL. UNIDAD DESMORALIZADA

Si tu unidad se estresa sobrepasando su valor de MOR, debes realizar una prueba de VOL al final de la activación actual. Si no la superas, tu unidad quedará **desmoralizada** y deberá huir inmediatamente. (Ver “Huir”).

Si el nivel de estrés de tu unidad sobrepasa en al menos 2 su valor de MOR, entonces deberá obtener al menos 2 ★ en la prueba de VOL para no desmoralizarse y huir (por ejemplo, si tienes MOR 2 y nivel de estrés 4 ó más, deberás obtener 2 ★ ó más en tu prueba de VOL).

[...]

UNIDAD DESMORALIZADA

Si tu unidad está desmoralizada:

- **No puede** activarse o realizar acciones de ninguna forma.

- **No puede** sufrir estrés de ninguna forma ni reducirlo.
- **No puede** controlar objetivos (consideramos su valor de conquista nulo).
- Si participa en un combate, huirá siempre después del resultado. (Ver "Ataque cuerpo a cuerpo").
- **No puede** activar sus habilidades de mando.



Acobardado. Tu unidad debe repetir los dados de sus pruebas de VOL en los que obtenga al menos un ★. Retira este estado después de realizar una prueba de VOL.



Ralentizado. Tu unidad sólo puede usar uno de los dos valores de MOV cuando realice las acciones mover y asaltar. Además, deberá restar 4 pasos a su movimiento de carga (hasta un mínimo de valor 0). Por ejemplo, si tu unidad tiene movimiento 3-2 (9), solo podrá mover 3 y únicamente podrá mover 5 cuando cargue.

Retira este estado al final de la activación en que tu unidad realice la acción mover, cargar o asaltar.



Desarmado. Tu unidad debe anular un dado de sus tiradas de ataque en el que haya obtenido al menos un ★. En el caso de varios dados, tu oponente elegirá cuál de ellos. Debes aplicar este efecto después de lanzar los dados (con todas sus posibles repeticiones), pero justo antes de iniciar el paso de Cambios.

No puedes añadir modificadores a tu tirada de ataque.

Retira este estado al final de la resolución de una tirada en que hayas aplicado sus efectos (si no has podido anular ningún dado, se considera que el estado permanece activo).



Vulnerable. Tu unidad debe anular un dado de sus tiradas de defensa en el que haya obtenido al menos un ■. En el caso de varios dados, tu oponente elegirá cuál de ellos. Debes aplicar este efecto después de lanzar los dados (con todas sus posibles repeticiones), pero justo antes de iniciar el paso de Cambios.

No puedes añadir modificadores a tu tirada de defensa.

Retira este estado al final de la resolución de una tirada en que hayas aplicado sus efectos (si no has podido anular ningún dado, se considera que el estado permanece activo).

ESTADOS

INMUNIDAD A UN ESTADO

Si tu unidad recibe un estado al que es inmune, no coloques la ficha sobre su perfil e ignora sus efectos por completo.

Si tu unidad consigue la inmunidad a un estado que ya tiene, retíralo inmediatamente.

DAÑO

[...] Cuando el total de fichas sea igual o superior al valor de su atributo Heridas (H), una de sus tropas quedará **fuera de combate**. Quita inmediatamente su miniatura del campo de batalla y retira de su perfil de juego tantas fichas de daño como su valor H.

Quando retires tropas de una unidad trabada en combate, no podrás retirar aquellas que causen que tu unidad deje de estar trabada con la unidad que le ha infligido daño. Si es necesario, intercambia a la tropa líder con otra tropa de la unidad antes de retirarla.

MAGIA

LANZAMIENTO DE UN HECHIZO

La acción de lanzar un hechizo se considera declarada si cumple con los requisitos comprobados en el paso 3.

1. Selecciona uno de tus hechizos y declara su lanzamiento.
2. Decide si vas a alterar las propiedades del hechizo y luego declara qué alteraciones aplicarás.
3. Comprueba que se cumplan todos los requisitos para lanzar el hechizo, teniendo en cuenta las propiedades alteradas durante el paso anterior (por ejemplo, el hechizo podría tener más alcance). Si algún requisito no se cumple, **no podrás** lanzar el hechizo, así que tendrás que seleccionar otro o realizar una acción diferente.
4. Si tu oponente tiene alguna unidad que pueda bloquear tu hechizo, realiza su tirada de bloqueo en este paso (ver “Bloquear un hechizo”).
5. Lanza la VOL de tu unidad *Mago*. Si tu oponente intenta bloquear tu hechizo, se enfrenta a la tirada de bloqueo. Una vez, durante el paso de cambios de la tirada, tu unidad *Mago* puede recibir 1 ✖ para añadir 1 ★.
6. Si consigues lanzarlo, aplica los efectos del hechizo teniendo en cuenta las propiedades alteradas.
7. Si consigues lanzarlo, realiza la tirada de mácula (ver “Tirada de mácula”).

TIRADA DE MÁCULA

Si has logrado lanzar el hechizo ganando ✖ o has aplicado alteraciones ♦, deberás afrontar los peligros de la mácula. En ese caso, sigue estos pasos:

1. Crea la **tirada de mácula**. Toma tantos ♦ como indique el coste de las alteraciones aplicadas. ~~Los 3 primeros dados de la tirada de mácula serán ♦, los siguientes 3 dados serán ◆ y los últimos 3 serán ◇.~~ **No puedes tirar más de 9 dados en una tirada de mácula.**
1. Lanza la tirada de mácula. Por cada □ obtenido tu unidad *Mago* recibe 1 ✖.
1. Si tu unidad *Mago* tiene ✖, aplica los efectos de la mácula (consulta “Efectos de la mácula”).

ALTERACIONES DE MÁCULA

Algunas unidades *Mago* pueden alterar sus hechizos gastando ✖. Estas alteraciones lo indican utilizando el icono de ✖ en vez del dado negro. Si tienes éxito durante el paso 5 del lanzamiento del hechizo, gasta las fichas de ✖ necesarias para aplicar la alteración en ese momento y continúa con la ejecución normal.

No puedes declarar la aplicación de una alteración si no tienes suficientes fichas de ✖ para gastar en ella.

Recuerda que no puedes aplicar dos veces la misma alteración.

BLOQUEAR UN HECHIZO

Cuando tu oponente vaya a lanzar un hechizo, puedes tratar de bloquearlo si tienes al menos una unidad *Mago* sobre el campo de batalla.

Para bloquear el hechizo debes seguir estos pasos:

1. Declara tu intención de bloquear el hechizo en el paso 4 del lanzamiento.
1. Forma la tirada de bloqueo: Toma 3 dados negros y lánzalos. El resultado se enfrentará a la tirada de VOL de la unidad *Mago* enemiga durante el paso 5 (cada ■ anulará 1 ★ de tu oponente).
1. Por cada □ que obtengas tu unidad *Mago* recibe una ficha de ✖.
1. Si obtuviste al menos un □ en la tirada de mácula, los efectos de la mácula se manifestarán al final de la activación. (Ver “Efectos de la mácula”).

No puedes intentar bloquear un hechizo más de una vez ni con más de una unidad.

EFFECTOS CON DURACIÓN

Si una unidad o elemento de terreno es objetivo de un efecto con duración del que ya había sido objetivo, deberá sustituir el efecto anterior por el nuevo (incluida su duración).

Ejemplo: Un Druida Sýenann lanza el hechizo Enardecer a las tropas sobre un bosque, con la alteración de “Las unidades aliadas afectadas reducen su estrés al final de su activación”. Pasados tres turnos, vuelve a lanzarlo sobre el mismo bosque (aún le quedaba 1 turno de duración), pero sin aplicar la alteración mencionada. Finaliza automáticamente la duración del hechizo anterior, quedando únicamente el que acaba de lanzar.

✖ HABILIDADES DE MÁCULA

Las habilidades de mácula solo pueden utilizarse durante tu activación, y constituyen una **acción simple**. Para ejecutarlas, debes cumplir con sus requisitos, gastar 1 ficha de ✖ y aplicar los efectos correspondientes.

EFFECTOS DE LA MÁCULA

Cuando tu unidad deba afrontar las consecuencias de la mácula, consulta la siguiente tabla y aplica los efectos de la fila correspondiente a la cantidad de mácula tenga tu unidad.

TABLA DE EFECTOS POR MÁCULA	
MÁCULA	EFFECTO
1-4	Estrésate.
5-6	Estrésate. Sufres 1  .
7+	La unidad es destruida. Todas las unidades a 5 pasos reciben 1 ✖.

TABLA DE EFECTOS POR MÁCULA PARA VÁSTAGOS DE YALDABAOTH	
MÁCULA	EFFECTO
1	No ocurre nada.
2-7	Lanza 1  y aplica los efectos que correspondan exactamente al resultado obtenido: • ★ : Estrésate • ★! : Recibe 1 ✖ • ★/ : Recibes el estado ralentizado • ☆! : Desplázate (3) • / : Cúrate 1 . • // : Sufres 1 .
8+	La unidad es destruida. Todas las unidades a 5 pasos reciben 1 ✖.

CHEQUEAR LOS EFECTOS DE LA MÁCULA AL FINAL DE LA RONDA

Al **final** de cada ronda, las unidades que tengan al menos una ficha de ✖ en su perfil, ~~deben lanzar una tirada de mácula a partir de las fichas de mácula que tengan. Si obtienen al menos un /~~ deberán afrontar los efectos de la mácula tal y como se ha descrito en el punto anterior.

REPETIR UN DADO

[...] Un dado solo puede repetirse una vez por efecto.

ALEJAR, ATRAER, COLOCAR Y DESPLAZAR

No puedes alejar, atraer, colocar ni desplazar a una unidad sacándola fuera del campo de batalla.

COLISIONAR

Cuando una unidad alejada, atraída o desplazada detiene su movimiento al entrar en contacto con **una unidad o** un elemento de terreno *Impasable*, decimos que **colisiona**.

PALABRAS CLAVE

DISPERSAR (D)

Cuando esta unidad es objetivo de un hechizo puede intentar bloquearlo **sin estresarse**. El valor 'D' indica los dados o símbolos automáticos que se deben lanzar para bloquear el hechizo. Esta unidad no recibe mácula por los  obtenidos. Recuerda que no puedes intentar bloquear un hechizo más de una vez ni con más de una unidad.

INTIMIDANTE (N)

Cuando tu unidad se trabe en combate (**trabe ella o sea trabada**), la unidad enemiga deberá realizar una prueba de VOL en la que tendrá que obtener al menos tantos ★ como indique 'N' para no estresarse. Por cada ★ que no obtenga, deberá estresarse.

Una unidad solo puede sufrir los efectos de *Intimidante* una vez por activación.

ÉLITE

Una vez lanzados los dados (repeticiones incluidas) y antes de avanzar al paso de los cambios, tu unidad puede sustituir cualquier ☆ por ★, cualquier □ por ■ y cualquier / por !.

Estas reglas se aplican sobre las tiradas de VOL, ataque (cuerpo a cuerpo y distancia), defensa y los efectos de habilidades y hechizos de la unidad. No se aplican en las demás tiradas de la unidad (como por ejemplo: bloquear un hechizo, incluido Dispersar).

EXPLORADOR

[...]

~~Las restricciones para desplegarla son:~~

DESPLIEGUE SOBRE EL CAMPO DE BATALLA

Las unidades Exploradoras siempre deben desplegar atendiendo estas reglas:

- Puedes desplegarla en cualquier punto de tu zona de despliegue (**no puede** trabarse en combate)
- Puedes desplegarla adyacente a uno de los límites del campo de batalla, siempre que no entres en la zona de despliegue de tu oponente y que ninguna unidad enemiga a 12 pasos tenga Línea de Visión hacia ella.

ACTIVAR UNA UNIDAD EXPLORADORA COMENZADA LA BATALLA

Puedes activar a tu unidad *Exploradora* (que todavía no haya desplegado sobre el campo de batalla) una vez comenzada la batalla. Sigue estos pasos:

- Despliega siguiendo las reglas del punto anterior
- A continuación, actívala. Sólo tendrás disponible una acción simple, ya que consideramos que el despliegue consume una acción mover.

GRANDE

- Tu unidad *Grande* puede mover a través de otras unidades que no sean *Grandes*. ~~La unidad a través de la que mueva debe superar una prueba de VOL para no estresarse. Además, la unidad a través de la cual se ha movido debe enfrentar su tirada de defensa a tantos + como tropas integren dicha unidad (hasta un máximo de 3) y sufrirá tanto daño como + no anulados.~~

- Aunque esté trabada en combate, tu unidad puede cargar contra una unidad distinta si tiene LdV hacia ella y puede mover para trabarse. **En caso de hacerlo, la unidad con la que está trabada puede estresarse y realizar un ataque de oportunidad.**
- Solo una unidad *Grande* y los elementos de terreno con la palabra clave Bloquea LdV pueden bloquear la LdV a otra unidad *Grande*.
- Tu unidad *Grande* es *Inamovible*.
- Tu unidad ignora los efectos de *Inamovible* de unidades que no sean *Grandes*.

MÁCULA

Tu unidad recibirá 1 ficha de ✖ al inicio de cada ronda.

PERSONAJES CON MÁCULA UNIDOS A UNIDADES

Se considera que la unidad adquiere *Mácula* mientras el *Personaje* esté unido a ella. Por lo tanto, la unidad recibirá una ficha de ✖ al inicio de la ronda.

UNIDAD FUERA DEL CAMPO DE BATALLA

Si tu unidad está fuera del campo de batalla, no recibirá ficha de ✖ (ni deberá chequear sus efectos).

CAMBIOS Y MÁCULA

Algunos cambios pueden requerir el gasto de una o más fichas de ✖ para activarse. Es imprescindible que gastes las fichas de ✖ indicadas como requisito para poder activar el cambio y aplicar sus efectos.

MODIFICADORES Y MÁCULA

Algunos modificadores añaden el símbolo ✖, indicando que tu unidad recibirá ✖ cuando los active.

SED DE SANGRE (X)

Si tu unidad no está trabada en combate al activarse, está obligada a »Cargar o »Asaltar contra una unidad enemiga indicada por 'X', siempre que sea posible. 'X' puede ser el nombre de una unidad, una palabra clave o grupos de ellas separados por plecas (""). Si no se especifica ningún valor 'X', esta unidad deberá »Cargar o »Asaltar contra la unidad enemiga más cercana.

Si tu unidad carga o **asalta** debido a su *Sed de sangre*, podrá repetir todas sus tiradas de ataque **contra la** unidad enemiga mientras esté trabada con ella (en el caso de la carga la repetición es la misma que se obtiene por cargar). Este efecto se conserva si tras rechazar y perseguir ambas unidades siguen trabadas.

Al inicio de su activación, tu unidad puede ignorar los efectos de *Sed de sangre* hasta el final de su activación superando una prueba de VOL.

TERRENO FAVORABLE (E)

Tu unidad puede ignorar efectos de palabras clave de elementos de terreno según el valor indicado en 'E'. 'E' puede indicar un tipo de elemento de terreno, una palabra clave o varios grupos de ellos separados por plecas ("|").

- Si 'E' indica una palabra clave, tu unidad puede ignorar esa palabra clave de los elementos de terreno.
- Si 'E' indica un tipo de elemento de terreno, tu unidad puede ignorar las palabras clave que desee de los elementos indicados.
- Si 'E' indica tanto una palabra clave como un tipo de terreno, tu unidad puede ignorar esa palabra clave de los elementos indicados.

Por ejemplo, *Terreno favorable (Bosque, accidentado | Lago)* permitiría a tu unidad ignorar los efectos de la palabra clave accidentado de los bosques y las palabras clave que desee de todos los lagos.

Además, si tu unidad se encuentra adyacente al elemento de terreno al inicio de su activación, añade 2 pasos a su primer valor de MOV y a su movimiento de carga.

Por ejemplo, si tu unidad tiene MOV 4-3 (10), tendrá MOV 6-3 (12) durante la activación que comience adyacente a su terreno favorable.

TRIPULADO

- Tu unidad ignora los efectos de Intimidante.
- Solo se estresa cuando se activa más de una vez durante la misma ronda.
- Tu unidad no se estresa cuando pierde un combate.

ELEMENTOS DE TERRENO BÁSICOS



NIEBLA

La Niebla en Warcrow se representa utilizando los marcadores de Niebla. Una unidad que termine su activación a 4 pasos de un marcador de Niebla recibe 1 ✖. Los marcadores de Niebla no bloquean LdV ni impiden el movimiento. Una unidad no puede colocar un marcador de Niebla a menos de 10 pasos de otro.

PALABRAS CLAVE DE UN ELEMENTO DE TERRENO

LETAL (X : D)

En el momento en que una unidad definida por 'X' entre en contacto con este elemento de terreno, sufrirá un ataque con tirada 'D'. El elemento de terreno **no puede** sufrir daño y no rechazará a las unidades. "X" puede ser el nombre de una unidad, una característica, una palabra clave o varios grupos de ellas separados por plecas ("|"). (Ver ejemplos en "Personajes. Unirse a una unidad"). Si no se especifica ningún valor 'X', el efecto es aplicable a todas las unidades.

TRAMPA

Este elemento de terreno ha sido creado por una unidad utilizando una habilidad o hechizo. Las unidades que puedan eliminar trampas pueden retirar este elemento de terreno del campo de batalla.

PONER TRAMPAS

Todas las unidades que pongan una *Trampa* deben seguir las siguientes reglas:

- A menos que se indique lo contrario, el elemento *Trampa* debe tener 6 pasos de diámetro
- **No puedes** colocarlo sobre elementos de terreno *Impasable*.
- Las unidades no son elementos de terreno, por lo que puedes colocar una *Trampa* bajo ellas. Toma referencia de su posición actual, coloca el elemento *Trampa* y vuelve a colocar la unidad sobre él manteniendo en la medida de lo posible la ubicación de sus tropas sobre el campo de batalla

UNIDADES NEUTRALES

Las unidades neutrales no son ni aliadas ni enemigas de las tuyas, por lo que no puedes tomarlas como objetivo de tus ataques, habilidades o hechizos a menos que tengan la palabra clave *Hostil*. Las unidades neutrales *Hostiles* son enemigas de todas las unidades de cualquier facción, incluidas otras unidades neutrales.

MOMENTO. DURANTE TU ACTIVACIÓN

Los efectos (de habilidades de mando o pasivas) con el momento "Durante tu activación" pueden usarse antes o después de una acción (realizada durante tu activación), pero no cuando esta se está resolviendo.