



WARCROW

Reglamento 1.6



CONTENIDO

Resumen del juego	2
¿Qué necesitas para jugar?	3
Conceptos básicos	5
Cómo resolver contradicciones	5
Miniaturas. Tropas y unidades	5
Número de tropas por unidad	7
Líder	7
Perfil de juego	8
Unidades y formación	13
Distancias y medidas	14
Línea de Visión (LdV)	14
Dados y símbolos	17
Dados ofensivos y defensivos	18
Tiradas de dados	18
Tipos de tiradas	19
Tirada simple	19
Tirada enfrentada	20
Cambios	21
Preparar la partida	23
1. Prepara la mesa de juego	23
2. Selecciona una aventura	24
3. Recluta a tu compañía	25
Acordad el tamaño de la partida	25
Escoge facción	25
Selecciona un comandante	26
Añade el resto de unidades	26
4. Reúne tu Mando (MAN)	27
5. Decide quién tiene la iniciativa	27
6. Prepara los elementos de terreno	28
Cantidad de elementos de terreno	28
Distancia entre los elementos de terreno	29
7. Elige zona de despliegue	29
8. Despliega tus unidades	30

Jugar la Partida	31
Contador de turnos	31
Ficha “Final de la ronda”	32
Rondas de juego	32
Inicio de la ronda	32
Fase de turnos	33
Final de la ronda	36
Fin de partida	38
Activar una unidad	38
Declarar una acción	39
Al final de la activación	40
Mover	40
Movimiento 0	41
Plantillas	41
Unidades compuestas por varias tropas	42
Trabar en combate	43
Ataque de oportunidad	44
Atacar	45
Atacar a distancia	49
Realizar una habilidad de combate	51
Realizar una habilidad de mácula	51
Realizar una habilidad mágica	52
»» Asaltar	52
»» Cargar	53
Aguantar y disparar	53
»» Descansar	54
Habilidades	55
»» Acción larga	55
Requisitos	55
Tipos de habilidades	58
Habilidades de combate	58
Habilidades mágicas	58
Habilidades de mácula	58
Habilidades de mando	59
Habilidades pasivas	59

Magia	60
Características especiales de las habilidades mágicas	60
Alteraciones	60
Automático	60
Lanzamiento de un hechizo	61
Bloquear un hechizo	62
Tirada de mácula	63
Efectos de la mácula	63
Estrés y moral	64
Aumentar y reducir niveles de estrés	65
Moral (MOR)	65
Efectos del estrés	66
Unidad desmoralizada	66
Fichas de unidad desmoralizada	67
Huir	68
Reagrupar una unidad desmoralizada	68
Reagruparse automáticamente	69
Reducir estrés	69
Estados	69
Inmunidad a un estado	71
Daño	71
Curar	72
Recuperar	72
Personajes	73
Unirse a una unidad	73
Cadena de mando	74
Personajes uniéndose a una unidad	74
A. Unirse durante el despliegue	74
B. Unirse durante la activación	75
Perfil de juego de Personajes en unidades	77
Personajes abandonando su unidad	79
Asignar daño a unidades con Personajes	81
Personajes y unidades destruidas	81

Términos y palabras clave	82
Mejoras	82
Tiradas, dados y símbolos	82
Anular un dado	82
Anular un símbolo	83
Repetir un dado	83
Repetir una tirada	83
Fijar el resultado de un dado	83
Alejar, atraer, colocar y desplazar	84
Alejar (X)	84
Atraer (X)	85
Colocar (X)	85
Desplazar (X)	86
Colisionar	86
Palabras clave	86
Cobertura (D)	86
Dispersar (D)	86
Élite	87
Emboscador	87
Explorador	88
Furia berserker	89
Gólem	89
Grande	89
Inamovible	90
Intimidante (N)	90
Mago	90
Mácula	90
Puntería	91
Rabioso	91
Sed de sangre (X)	91
Sin miedo	92
Terreno favorable (E)	92
Tripulado	93
Ganar palabras clave	93

Terreno	94
Base del elemento de terreno	94
Palabras clave de un elemento de terreno	95
Accidentado (X)	95
Aterrador (X)	95
Bloquea LdV	96
Cobertura (D)	96
Impasable	96
Inestable	96
Letal (X : D)	97
Elementos de terreno básicos	97
Seto, barricada y muro	99
Estructura pequeña	99
Edificio	99
Bosque	99
Río y lago	100
Ruinas	100
Terreno abrupto	100
Niebla	100
Aventuras	101
Objetivos	102
Objetivos de color	103
Marcadores de conquista	103
Controlar un objetivo	104
Disputar el control de un objetivo	104
Unidades neutrales	105
Unidades neutrales hostiles	106
Ejemplos	107
1. Unidades y formación	107
2. Línea de Visión (LdV)	108
3. Alcance	108
4. Objetivo “a X pasos”	109
5. Tirada enfrentada	109
6. Activar una unidad. Declarar una acción	110
7A. Usar las plantillas para mover	110

7B. Mover unidades compuestas	
por varias tropas	I I I
7C. Mover a través de otras unidades	I I I
8. Ataque de oportunidad	I I 2
9A. Atacar cuerpo a cuerpo.	
Rechazar a la unidad vencida	I I 2
9B. Ejemplo de ataque cuerpo a cuerpo	I I 3
10. Ejemplo de ataque a distancia	I I 5
11. Cobertura	I I 6
12. Unidad desmoralizada	I I 7
13. Daño	I I 7
14. Personajes. Perfil de juego	
de Personajes en unidades	I I 8
15. Personajes. Personajes como	
miembros de una unidad	I I 9
16. Personajes. Personajes y	
unidades destruidas	I 20
17. Alejar, atraer, colocar y desplazar	I 21
Alejar	I 21
Atraer	I 21
Colocar	I 21
Desplazar	I 21
18. Palabras clave. Emboscador	I 22

RESUMEN DEL JUEGO

Warcrow es un juego de miniaturas ambientado en el fantástico mundo de Lindwurm, en el que controlas una pequeña fuerza militar compuesta por guerreros, criaturas y magos, que libra escaramuzas persiguiendo los intereses de tu facción.

Antes de comenzar la partida, deberás seleccionar una aventura para jugar. Cada una de las aventuras de *Warcrow* describe las condiciones y los requisitos necesarios para conseguir la victoria. Una vez escogida la aventura, prepara la mesa de juego y despliega los elementos de terreno indicados: vallas, bosques, edificios... Conociendo todos los detalles de la aventura, escoge tu facción y crea la lista de ejército que mejor se adapte a tu estrategia y planes de victoria. La partida se inicia con el despliegue de las tropas, siguiendo las instrucciones de la aventura.

Las aventuras de *Warcrow* tienen una duración variable de rondas de juego, que se suceden hasta que se cumplen las condiciones de fin de partida. En cada ronda, tu oponente y tú tendréis turnos alternos en los que activaréis a vuestras unidades. Puedes desplazarlas por el campo de batalla, atacar al rival, lanzar poderosos hechizos... hasta lograr los objetivos de la aventura. Para ganar, deberás haber acumulado más Puntos de Victoria (PV) que tu oponente al finalizar la partida.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para poder empezar a jugar a *Warcrow* necesitarás:



ESTE MANUAL



MINIATURAS



CARTAS DE PERFIL DE UNIDAD



MESA DE AL MENOS 90X90 CM



ELEMENTOS DE TERRENO



DADOS WARCROW



PLANTILLAS DISTANCIA WARCROW



CONTADOR DE TURNOS



FICHAS Y
MARCADORES



INICIATIVA



FINAL DE RONDA



FICHA DE
EVENTO



MARCADORES DE
NIEBLA



MARCADORES
DE OBJETIVO



FICHAS DE
ACTIVACIÓN



FICHAS DE
DESARMADO



FICHAS DE
ESTRÉS



FICHAS DE UNIDAD
DESMORALIZADA



FICHAS DE
ACOBARDADO



FICHAS DE
MANDO



FICHAS
DE MÁCULA



FICHAS
DE DAÑO



FICHAS DE
VULNERABLE



FICHAS
DE EFECTOS



MARCADORES DE
CONQUISTA



FICHAS DE
RALENTIZADO

CONCEPTOS BÁSICOS

CÓMO RESOLVER CONTRADICCIONES

En el caso de que dos o más reglas se contradigan, aplica la siguiente guía de resolución de contradicciones ordenada de mayor a menor prioridad:

1. Si una regla indica que un efecto **no puede** aplicarse (escrito en negrita), entonces esta prohibición tiene preferencia sobre todo lo demás.
2. Las reglas de la aventura prevalecen por encima de los perfiles de juego de las unidades y de las reglas de este manual.
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 debe resolverse.
5. En cualquier otro caso, la última palabra la tiene la persona con la iniciativa.

MINIATURAS. TROPAS Y UNIDADES

Cada guerrero y cada criatura que participa en la batalla están representados en la mesa de juego por una **miniatura**. En la gama *Warcrow* de Corvus Belli encontrarás miniaturas de alta calidad, esculpidas con gran detalle para mostrar el dinamismo y la tensión del combate, la personalidad de los líderes y el equipo que portan.

Las reglas contenidas en este manual te explican cómo mover y combatir con tus miniaturas, así como interactuar con ellas con los elementos de terreno.

Todas las miniaturas deben montarse sobre las **peanas** que las acompañan en la caja de producto. Estas representan el espacio que ocupa la miniatura, aunque su tamaño puede variar. Bajo ningún concepto las peanas pueden superponerse durante el transcurso de la partida.

Durante una partida de *Warcrow* habrá ocasiones en las que deberás mover las miniaturas de tu oponente o elementos de juego que no te pertenecen. En estos casos, recuerda pedir permiso antes de manipularlos o indicarle a tu oponente dónde deben colocarse. Montar y pintar las miniaturas es una parte del *hobby* igual de importante que jugar, a la que se le dedica un tiempo y un esfuerzo que debe respetarse.

El conjunto de unidades bajo tu control es tu **compañía**: la fuerza militar que se enfrentará a la de tu oponente para obtener la victoria en el campo de batalla. (Ver “Recluta a tu compañía”).

En adelante, nos referiremos a todas las miniaturas individuales como **tropas**. De tal modo, un Hetman de la Hegemonía montado a caballo, un Cazador Orco y un Trol de Rocas son tropas.

Las **unidades** son agrupaciones de una o más tropas, y su información de juego se presenta en una carta de perfil.

NÚMERO DE TROPAS POR UNIDAD

Cada caja de *Warcrow* contiene las miniaturas y las cartas de perfil necesarias para jugar con las unidades que adquieres. Además, cada carta especifica la cantidad de tropas que conforman la unidad.

LÍDER

Tus unidades deben tener en todo momento una tropa designada como líder. La principal función de la tropa líder de la unidad consiste en ser el punto de referencia para determinar el movimiento, así como indicar qué tropas están en formación y qué acciones realiza la unidad.

Las unidades formadas por una única tropa, como los *Personajes*, tratan esa tropa como la tropa líder.

SEGUIR A LA TROPA LÍDER

Todas las tropas de la unidad deben replicar en todo momento lo que haga su tropa líder. Si la tropa líder carga al combate, las demás tropas cargan contra el mismo objetivo. Si la tropa líder no se traba en combate con el enemigo, ninguna tropa de su unidad podrá hacerlo. Si la tropa líder no puede disparar sobre un objetivo, porque no está en su alcance o no tiene Línea de Visión (LdV) hacia él, la unidad no disparará, aunque algunas de sus tropas sí tengan al objetivo en alcance y LdV.

Si la tropa líder de la unidad queda fuera de combate, debes designar inmediatamente una nueva tropa líder.

PERFIL DE JUEGO

Cada unidad posee su propio perfil de juego, impreso en una carta, que contiene el conjunto de valores, palabras clave y reglas necesarias para poder jugar con ella durante la partida.



1. **Nombre** de la unidad.
2. **Coste**. Esta es la cantidad de puntos de ejército que deberás gastar para reclutar a la unidad en tu compañía. (Ver “Preparar la partida. Recluta a tu compañía”).
3. **Atributos**. Estos valores definen los rasgos básicos de cada una de las tropas que componen la unidad.
 - » **MOV** (Movimiento). La pareja de valores “A-B” indica la distancia máxima que puede recorrer la unidad cuando mueve normalmente. El número entre paréntesis “(C)” es el movimiento de carga (ver “»Cargar”). Todos los valores están en **pasos**, la unidad de medida en Warcrow. (Ver “Distancias y medidas”).



- » **H** (Heridas). Este valor indica la cantidad de daño (🔥) máximo que puede sufrir cada tropa de la unidad. Cuando el total de fichas de daño sea igual a este valor, una tropa queda **fuera de combate**. Cuando el número de tropas de una unidad disminuye a la mitad de su número inicial, su rendimiento en combate merma. (Ver “Panel de combate”).
- » **VOL** (Voluntad). Esta tirada de dados (identificados por iconos de colores) representa la determinación, la fuerza de voluntad y la resistencia mental de tus unidades. También es la tirada que utilizan los *Magos* para lanzar hechizos. (Ver “Magia”).
- » **MOR** (Moral). El valor de moral indica la cantidad máxima de estrés que la unidad puede soportar. Siempre que el estrés acumulado exceda este valor, la unidad deberá superar una tirada de Voluntad para no desmoralizarse. (Ver “Estrés y moral”).
- » **DISP** (Disponibilidad). Este valor determina el número máximo de unidades con este perfil que puedes añadir a tu compañía, siempre y cuando no sobrepases el costo total en puntos de ejército acordados para la partida.

4. **Características** (primera línea) y **Palabras clave** (segunda línea). Las características son etiquetas descriptivas (por ejemplo, *Enano*) que se usan para hacer alusión a las unidades que compartan dicha característica. De tal modo, un hechizo podría afectar únicamente a unidades con la característica *Enano*.

Las palabras clave (por ejemplo, *Explorador*) son términos que hacen referencia a las reglas especiales que indican cómo se comporta la unidad. (Ver “Palabras clave”).

5. Los **Personajes** pueden ser de dos tipos: *Oficial* o *Apoyo* (en este ejemplo tenemos un *Personaje* de tipo *Oficial*). (Ver “Personajes”).
6. **MAN** (Mando). Este es el número de **fichas de mando** que la unidad aporta a tu compañía al inicio de la partida. (Ver “Forma tu reserva de Mando (MAN)”).
7. **Panel de combate**. Muestra los valores de ataque y defensa de la unidad durante el combate, así como su capacidad para tomar objetivos.

A. **Miembros**. Las unidades compuestas por varias tropas tienen dos entradas en su panel de combate. Dependiendo del número de tropas que queden, sus tiradas de ataque y defensa, así como sus modificadores, pueden ser diferentes. La primera entrada representa el desempeño de la unidad cuando esta tiene en pie la mayoría de sus efectivos, y la segunda cuando su número de tropas desciende a la mitad. (Ver “Daño”).

B. **Ataque**. Distinguimos entre  ataques a distancia y  ataques cuerpo a cuerpo. En el caso de los ataques a distancia, se indica el alcance en pasos al que debe encontrarse el objetivo para poder dispararle. (Ver “Atacar”).

C. Defensa. Esta tirada representa la capacidad de la unidad para evitar ser dañada por un ataque, ya sea por su armadura, su habilidad o una mezcla de ambas. Puede tener asociado uno o más cambios. (Ver “Cambios”).

D. Conquista. Este valor se tiene en cuenta a la hora de disputar con tu oponente el control de los objetivos de una aventura. (Ver “Aventuras”).

8. Conjunto de habilidades de la unidad. (Ver “Habilidades”).

9. Perfil de juego de **Personaje en unidad.** Estos son los valores y habilidades que el Personaje aporta a la unidad a la que se une. (Ver “Personajes”).

10. Número inicial de tropas. Este número indica la cantidad de miniaturas que componen la unidad (en caso de ser más de 1).



TEXTO DE LOS PERFILES DE JUEGO

Las reglas y efectos de los perfiles de juego están redactados en segunda persona (tú), haciendo referencia a la unidad que los posee, para que sean más directos, sencillos y amenos. Por ejemplo, la restricción “durante tu activación” hace alusión a la activación de la unidad.

PERSONALIDADES DE LINDWURM

Algunos productos de la gama *Warcrow* incluyen una miniatura diseñada para representar tanto la versión estándar de la unidad como a una personalidad de Lindwurm. Por ejemplo, puedes representar tanto al Hetman de la Hegemonía de Embersig como a Drago El Yunque con la misma miniatura.

UNIDADES ALIADAS, ENEMIGAS Y NEUTRALES

Todas las unidades de tu compañía, controladas por ti, son **aliadas** entre sí. Todas las unidades controladas por tu oponente son **enemigas** de todas tus unidades.

En algunas aventuras es posible que se desplieguen o aparezcan unidades **neutrales**, que tienen perfil propio, pero que no pertenecen a ningún bando. Las reglas sobre su uso vienen descritas en su perfil o en la propia aventura. (Ver “Aventuras”).

UNIDADES ALIADAS Y “OTRAS UNIDADES”

Toda unidad es aliada de sí misma. Cuando el texto de un efecto, una acción o una habilidad pasiva de tu unidad indique que afecta a “una unidad aliada”, “las unidades aliadas” o “tus aliados”, incluye a la propia unidad. Sin embargo, si el texto indica que afecta a “otras unidades” (aliadas o no), tu unidad queda excluida.

UNIDADES Y FORMACIÓN

Todas las tropas de una unidad, siempre que puedan, deben estar en formación. Una tropa está en formación con su unidad si:

- Se encuentra como máximo a 2 pasos de su tropa líder.
- Su tropa líder tiene Línea de Visión (LdV) hacia ella (ver “Línea de Visión”).

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I. Unidades y formación”).

FORMACIÓN ROTA

En el momento en que al menos una de las tropas de tu unidad se encuentre a más de 2 pasos de la tropa líder, o la tropa líder deje de tener LdV hacia ella, decimos que la formación está rota.

Cuando actives a una unidad con la formación rota, solo podrás realizar la acción mover. Si es suficiente con la primera acción mover para recuperar la formación, puedes declarar a continuación cualquier otra acción de la forma habitual (ver “Activar una unidad” y “Mover”). De lo contrario, deberás invertir la segunda acción en volver a mover.

Las tropas de una unidad no pueden romper la formación voluntariamente. Si resulta imposible que una tropa esté en formación, deberá situarse lo más cerca posible de la tropa líder.

DISTANCIAS Y MEDIDAS

Las distancias en *Warcrow* se expresan en **pasos**. Un paso equivale al radio de una peana de infantería (15 mm).

En *Warcrow* se utilizan dos plantillas para medir distancias: la plantilla corta y la plantilla larga. Todas las mediciones entre dos elementos de juego sobre el campo de batalla se efectúan de peana a peana, en el caso de las miniaturas, o utilizando el borde de su base en el caso de un elemento de terreno.

Puedes medir la distancia que hay entre los elementos de juego en cualquier momento y por cualquier motivo.

LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

La **Línea de Visión (LdV)** de una unidad representa todo aquello que puede ver sobre el campo de batalla.

Tu unidad tiene LdV hacia otra unidad si tu tropa líder puede trazar una línea recta entre su peana y la peana de, al menos, la mitad de las tropas de la otra unidad (redondeando hacia arriba). Esta línea no es válida si atraviesa algún elemento de juego que bloquee la LdV (por ejemplo, miniaturas de otras unidades o un edificio).

Cuando compruebes la LdV, ten en cuenta que:

- Una tropa tiene siempre LdV hacia ella misma y las tropas adyacentes.
- Las tropas que componen una unidad no bloquean LdV a su tropa líder.
- Todas las demás unidades (aliadas, enemigas y neutrales) bloquean la LdV.
- Las miniaturas tienen un ángulo de visión de 360°, por lo que puedes trazar LdV desde cualquier punto de su peana.
- Las líneas que unen el centro de las peanas de las tropas de una misma unidad que estén en formación bloquean la LdV hacia otros elementos de juego.
- Los elementos de terreno con la palabra clave “Bloquea LdV” impiden trazar LdV a través de ellos. (Ver “Terreno”).
- Cuando compruebes la LdV hacia una unidad, las tropas que la componen no bloquean la LdV hacia los otros integrantes. Por ejemplo, al trazar LdV sobre una unidad de Cazadores Orcos, aquellos que estén delante no bloquean la LdV hacia los que estén detrás.
- Tu unidad tiene LdV hacia un elemento de terreno si tu tropa líder puede trazar una línea recta desde cualquier punto de su peana hasta un punto cualquiera de la base del elemento de terreno.
- Las unidades trabadas en combate solo pueden trazar LdV hacia sí mismas y hacia las unidades adyacentes o trabadas con ellas.

Tu oponente y tú podéis comprobar la LdV en cualquier momento para prevenir que se declaren acciones contra objetivos con los que no se tiene LdV.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 2. Línea de Visión (LdV)”).

ALCANCE

Todos los ataques a distancia, así como algunas habilidades, indican el alcance al que debe encontrarse el objetivo. Mide siempre la distancia que hay entre tu unidad y otro elemento de juego a partir de la tropa líder de tu unidad.

Si el elemento objetivo es una unidad, mide la distancia más corta entre las peanas de tu tropa líder y la tropa más cercana de la unidad objetivo (no es necesario que sea la tropa líder).

Si el elemento objetivo es un elemento de terreno, mide la distancia más corta entre tu tropa líder y la base del elemento de terreno.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 3. Alcance”).

OBJETIVO “A X PASOS”

Cuando se indique que el objetivo de un efecto deba encontrarse “a X pasos”, la distancia deberá estar comprendida entre 0 y X pasos.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 4. Objetivo a X pasos”).

ADYACENTE

Un elemento de juego está adyacente a otro si la distancia entre ellos es 0.

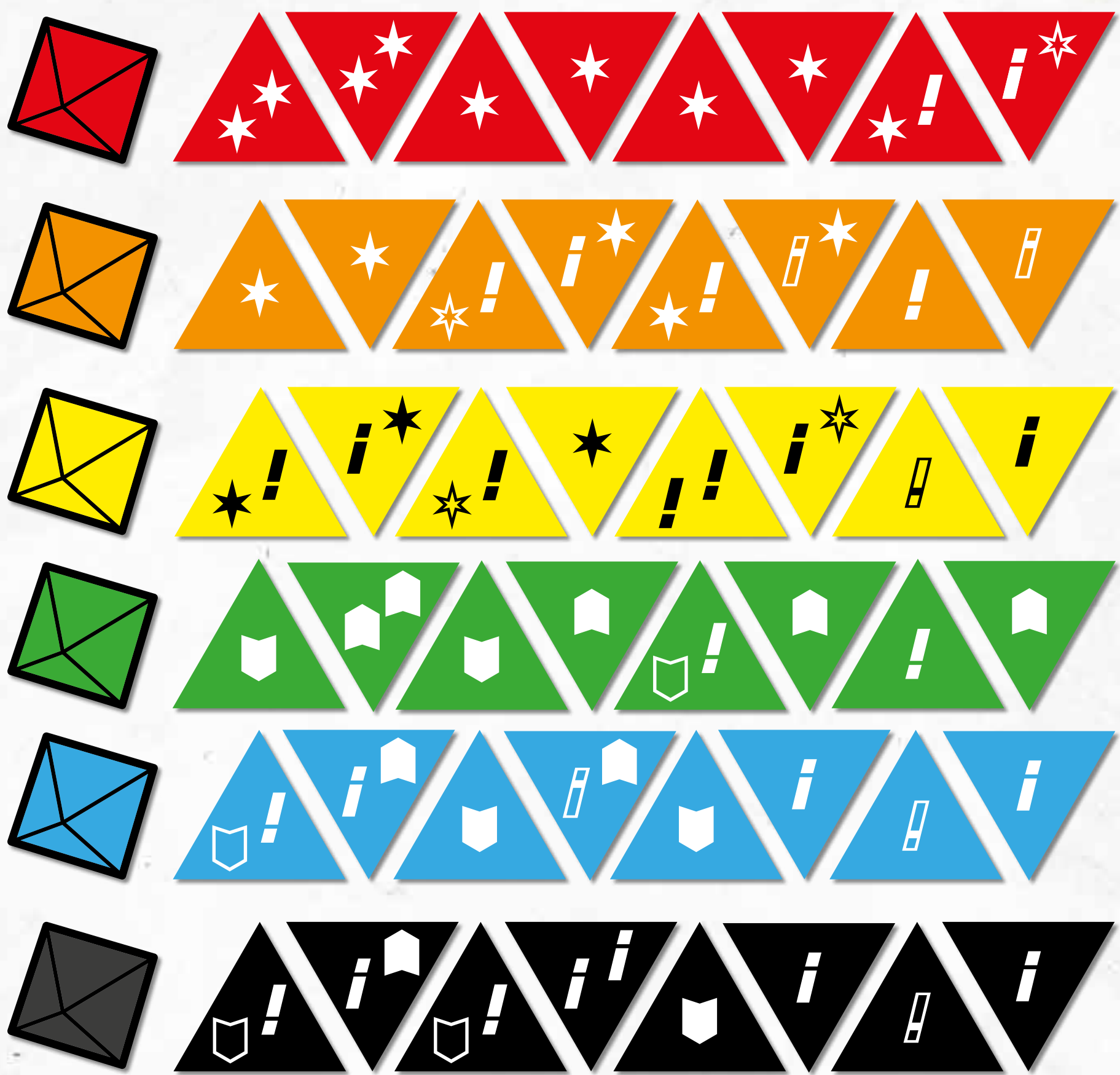
Una unidad está adyacente a un elemento de terreno si la peana de su tropa líder está en contacto con la base del elemento.

DADOS Y SÍMBOLOS

Warcrow emplea una serie de dados de ocho caras, diferenciados por su color, que contienen los siguientes símbolos:

★ - Éxito	☆ - Éxito hueco
■ - Bloqueo	□ - Bloqueo hueco
! - Especial	/ - Especial hueco

Estos son los dados de Warcrow y los símbolos que pueden obtenerse en ellos:



DADOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS

Los dados rojo , naranja  y amarillo  son los dados ofensivos. En estos dados se puede obtener el símbolo ★, que representa un resultado favorable tanto en tiradas de ataque como de habilidad.

Los dados verde , azul  y negro  son los dados defensivos. Estos dados tienen el símbolo , que representan una tirada de defensa favorable.

Los símbolos  ofrecen la posibilidad a tus tropas de activar habilidades especiales y otras interacciones (Ver “Cambios”).

Las versiones huecas ★   de los símbolos solo son válidas en ciertas situaciones, como los cambios. (Ver “Cambios”).

TIRADAS DE DADOS

Algunos atributos o valores de las unidades están representados por una tirada que tendrás que lanzar siempre que hagas uso de ellos. Para indicar los dados que la componen, se emplean los iconos que los representan. Por ejemplo,    significa que debes lanzar dos dados naranjas y uno azul.

Junto a estos iconos pueden aparecer **símbolos automáticos**, que tendrás que añadir al resultado obtenido. Por ejemplo,  ★ significa que debes lanzar un dado naranja y añadir un ★ al resultado.

No puedes lanzar más de 3 dados del mismo color bajo ningún concepto.

TIPOS DE TIRADAS

En *Warcrow*, hay dos tipos de tiradas según quién participe en ellas:

- **Tirada simple:** Solo una persona lanza los dados.
- **Tirada enfrentada:** Ambas personas lanzan los dados al mismo tiempo, con la intención de influir en el resultado de la otra.

TIRADA SIMPLE

En una tirada simple solo participas tú. Sigue estos pasos para resolverla:

1. **Crear la tirada.** Toma los dados indicados para la acción que vas a realizar. Si alguna regla o efecto te permite añadir o quitar dados, hazlo ahora. Si la unidad incluye un *Personaje*, añade también sus bonificadores.
2. **Lanzar los dados.** Si alguna regla o efecto te permite repetir dados o la tirada, hazlo ahora.
3. **Añadir los símbolos automáticos**, si los hubiera. Estos se suman directamente al resultado de los dados.
4. **Anular dados y símbolos.** Aplica los efectos que permitan anular dados y símbolos.
5. **Aplicar cambios.** Puedes gastar los símbolos que quieras para aplicar cualquier cantidad de cambios que la tirada tenga disponibles. (Ver “Cambios”).

6. Establecer resolución. El resultado de la tirada son todos los símbolos que no hayas anulado ni gastado durante el paso de cambios. Si obtienes al menos 1★, decimos que superas la tirada, que tiene éxito o que es exitosa; en caso contrario, decimos que has fallado o que no has superado la tirada.

En ocasiones, una tirada requerirá 2 o más ★ para considerarse superada. En estos casos, se indica la cantidad necesaria de ★ entre paréntesis, por ejemplo, “(2★)”.

TIRADA ENFRENTADA

En una tirada enfrentada participáis tu oponente y tú al mismo tiempo, de forma que vuestras tiradas se afectan mutuamente. Seguid estos pasos para resolverla:

- 1. Crear las tiradas.** Tomad los dados indicados para la acción que vayáis a realizar. Si alguna regla o efecto os permite añadir más dados u os obliga a quitarlos, hacedlo ahora. Si las unidades incluyen un *Personaje*, añadid también sus bonificadores.
- 2. Lanzar los dados** al mismo tiempo. Si alguna regla o efecto os permite repetir dados o la tirada, hacedlo ahora.
- 3. Añadir los símbolos automáticos** a vuestras tiradas, si los hubiera.
- 4. Anular dados y símbolos.** Aplicad los efectos que permitan anular dados y símbolos.

5. **Aplicar cambios.** Quien esté jugando la activación actual puede gastar los símbolos que quiera de su tirada para aplicar cualquier cantidad de cambios que tenga disponibles para esta tirada. A continuación, su oponente tendrá la misma oportunidad de aplicar sus cambios. (Ver “Cambios”).
6. **Bloquear éxitos.** Cada  anula un  del oponente.
7. **Establecer resolución.** Los símbolos que no hayan sido anulados son el resultado de ambas tiradas. Cada persona resuelve los efectos de los símbolos que aún conserve en su tirada. Si obtienes al menos 1 , decimos que superas la tirada, que tiene éxito o que es exitosa, en caso contrario decimos que has fallado o que no has superado la tirada.

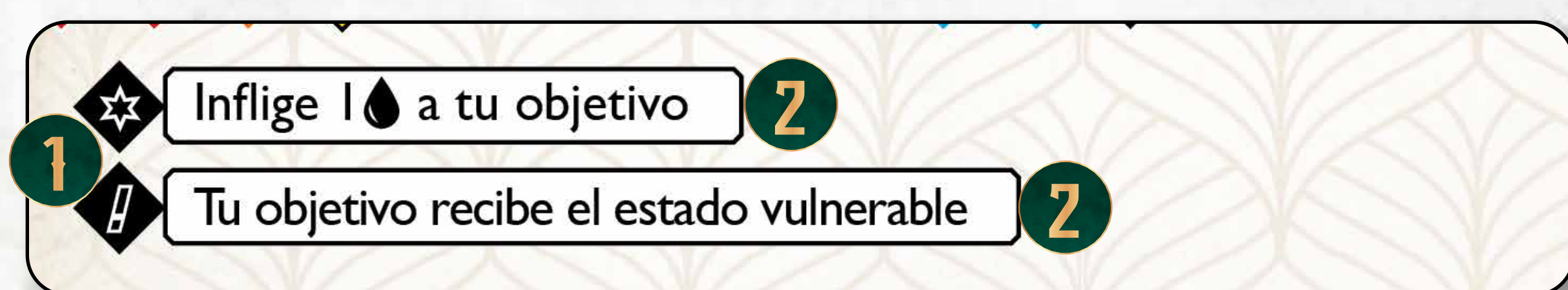
A veces tendrás que resolver tiradas enfrentadas “contra el sistema”, como, por ejemplo, un combate contra una unidad neutral *Hostil*. En este caso, tu oponente tomará todas las decisiones en nombre del sistema (por ejemplo, aplicar cambios).

[Ver \(“Apéndice. Ejemplos: 5. Tirada enfrentada”\).](#)

CAMBIOS

Los **cambios** te permiten gastar algunos de los símbolos que has obtenido al lanzar los dados para activar efectos especiales **antes de la resolución de la tirada**.

En el perfil de tu unidad encontrarás los cambios disponibles con este formato:



1. **Requisito:** los símbolos que debes gastar para activar el cambio.
2. **Efecto:** las reglas que se aplican cuando se activa el cambio.

Ten en cuenta que:

- Cada símbolo gastado en un cambio ya no podrá usarse en otros cambios, efectos ni en el resultado de la tirada.
- Puedes activar un mismo cambio **varias veces**, siempre que tengas suficientes símbolos para hacerlo.
- Puedes activar un cambio aunque sus efectos no puedan aplicarse, o solo puedan hacerlo parcialmente. Por ejemplo, puedes gastar un símbolo en un cambio que te cure 1 [símbolo de gota], incluso si tu unidad no ha sufrido ninguna.
- Un cambio solo puede usarse en la tirada a la que está asociado.

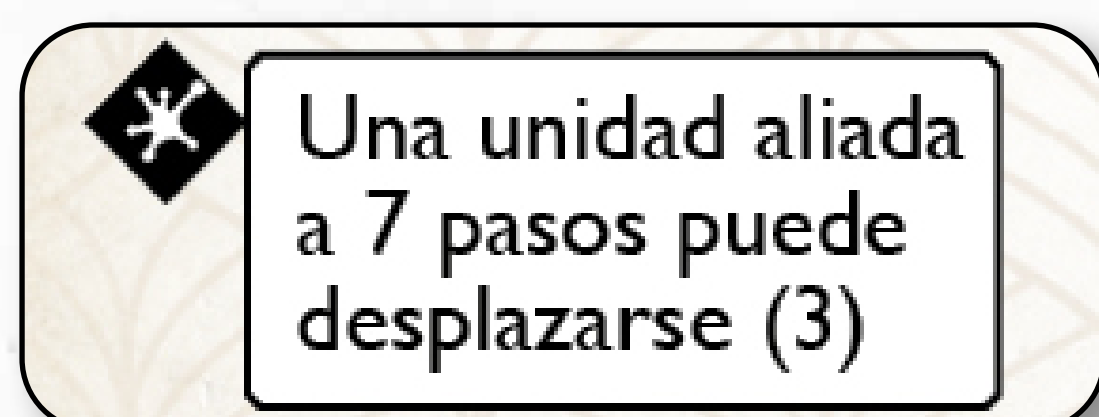
Si un cambio tiene **varios efectos**, estos se aplican en el orden en que están escritos. Por ejemplo:

“Anula 1 [símbolo de libro] de tu objetivo y añade 1 [símbolo de estrella] a tu tirada”.

Aunque tu oponente no obtuviese ningún [símbolo de libro] que anular, podrías sumar el [símbolo de estrella] a tu tirada.

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.



PREPARAR LA PARTIDA

Antes de comenzar a jugar es necesario que hagas los siguientes preparativos en el orden que se muestra:

1. Prepara la mesa de juego.
2. Selecciona una aventura.
3. Recluta a tu compañía.
4. Reúne tu mando (MAN).
5. Decide quién tiene la iniciativa.
6. Prepara los elementos de terreno.
7. Elige zona de despliegue.
8. Despliega tus unidades.

Una vez finalizados los preparativos, puedes comenzar jugando la primera ronda. (Ver “Jugar la partida”).

1. PREPARA LA MESA DE JUEGO

Lo primero que necesitas para jugar una partida de *Warcrow* es una superficie firme sobre la que poder disponer todos los elementos de juego, a la que denominamos **mesa de juego**. Debes

definir sobre ella el **campo de batalla**, que es el área sobre la que transcurrirá la partida. El tamaño estándar para jugar a *Warcrow* es de 90 cm x 90 cm.

Te recomendamos que, en la medida de lo posible, haya espacio suficiente sobre la mesa para albergar el campo de batalla y todos los elementos de juego (el contador de turnos, las cartas de perfil, los dados, las fichas...), además de tener a mano este manual.

2. SELECCIONA UNA AVENTURA

Ponte de acuerdo con tu oponente para escoger una de entre todas las aventuras publicadas de manera gratuita en la página web oficial de *Warcrow*: <https://warcrow.com/resources/warcrow>

Todas las aventuras contienen la información necesaria para configurar las zonas de despliegue de las unidades, el uso específico de elementos de terreno y, lo más importante, las condiciones de victoria y fin de partida. En el capítulo “Aventuras” de este manual encontrarás toda esta información detallada.

Es fundamental que tu oponente y tú entendáis bien las reglas y condiciones de victoria de la aventura. Si es preciso, aclarad las dudas que puedan surgir después de leer las especificaciones de la aventura que vais a jugar, antes de comenzar la partida.

3. RECLUTA A TU COMPAÑÍA

Conocidas las características de la aventura, es el momento de reclutar las unidades que compondrán tu compañía. Ten siempre en mente las características de la aventura y qué estrategia piensas seguir para hacerte con la victoria.

ACORDAD EL TAMAÑO DE LA PARTIDA

Tu oponente y tú debéis acordar la cantidad de puntos de ejército disponibles para reclutar vuestras compañías. En el caso de una **partida estándar** de *Warcrow*, esta será de **250 puntos**. Cuando tengas suficiente experiencia en el juego quizás quieras probar jugando a más o menos puntos.

Todas las aventuras publicadas están diseñadas para jugarse a 250 puntos. En el caso en que acordéis otra cantidad para la partida, te aconsejamos adaptar la duración de turnos por ronda de la aventura.

ESCOGE FACCIÓN

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar una facción. Cada una tiene su propio estilo de juego y ofrece diferentes herramientas para conseguir la victoria en cada aventura. Escoge la que mejor se ajuste a tu forma de jugar o cuya estética te haya enamorado. Al fin y al cabo, montar y pintar miniaturas es una parte esencial de este *hobby*, así que te recomendamos que elijas la facción que más te atraiga visualmente.

SELECCIONA UN COMANDANTE

De entre todos los *Personajes* de tipo *Oficial* de tu facción, debes elegir uno y nombrarlo **comandante** de tu compañía. (Ver “Personajes”). Algunos *Personajes* poseen la característica *Alto mando*, lo que quiere decir que si incluyes uno de ellos en tu compañía, se convierte automáticamente en tu comandante.

No puedes añadir más de un *Alto mando* en tu compañía.

Descuenta el coste de tu comandante del total de puntos de ejército disponibles para reclutar tu compañía.

AÑADE EL RESTO DE UNIDADES

Una vez seleccionado tu comandante, puedes añadir tantas unidades como quieras pagando su coste en puntos de ejército, siempre que cumplas los siguientes requisitos:

- La suma de todos los costes de las unidades de tu compañía debe ser igual o inferior al total de puntos de ejército acordado para la partida (250 puntos para la partida estándar).
- **No puedes** incluir en tu compañía más copias de la misma unidad que su valor de disponibilidad (DISP).

No es necesario que gastes exactamente los puntos de ejército totales. Por ejemplo, para una partida a 250 puntos, puedes crear una compañía con un coste total de 240 puntos.

4. REÚNE TU MANDO (MAN)

Suma el valor total de MAN (Mando) de todas las unidades que hayas reclutado para tu compañía. Toma tantas fichas de mando como el total que hayas obtenido y agrúpalas. Esa es tu reserva de mando.

Las fichas de mando representan la capacidad de liderazgo de algunas unidades de tu compañía, lo que permite a tus unidades activar habilidades de mando: poderosos efectos que en ocasiones pueden desequilibrar el resultado de la batalla. (Ver “Habilidades”).

Las fichas de mando gastadas no se recuperan (a menos que los efectos de la aventura o de alguna de tus unidades así lo permitan).



5. DECIDE QUIÉN TIENE LA INICIATIVA

Para determinar quién tendrá la iniciativa, tendréis que resolver una tirada enfrentada:

- Reunid en vuestra mano la tirada  .
- La persona que tenga más MAN (Mando) añade  a su tirada.
- Quien obtenga más ★ decide si se queda con la ficha de iniciativa o la cede a su rival. En caso de empate, repetid el lanzamiento hasta que alguno obtenga más ★.

Quien tenga la iniciativa:

- Decide quién empieza desplegando sus unidades. (Ver paso 8).

- Decide quién empezará activándose en la primera ronda.

Quien no tenga la iniciativa:

- Decide quién empiece colocando terreno. (Ver paso 6).
- Escoge una zona de despliegue. (Ver paso 7).

6. PREPARA LOS ELEMENTOS DE TERRENO

Quien **no tenga la iniciativa** debe decidir quién comenzará colocando el primer elemento de terreno sobre cualquier punto del campo de batalla. Tu oponente y tú debéis colocar al menos uno de ellos. A continuación, os iréis alternando y seguiréis poniendo elementos de terreno hasta que haya una cantidad satisfactoria o hayáis colocado todos los disponibles.

CANTIDAD DE ELEMENTOS DE TERRENO

No podemos dar reglas estrictas sobre cuántos elementos de terreno desplegar sobre el campo de batalla y sus características, porque no queremos limitar tu imaginación a la hora de crear los tuyos propios o utilizar los que ya tengas en casa. Te dejamos unos consejos al respecto que te pueden servir de guía en tus primeras partidas:

- Coloca al menos dos elementos de terreno cuya base tenga una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado, que afecten al movimiento o la Línea de Visión (LdV). Por ejemplo: bosques, colinas, un lago o ruinas.

- Coloca hasta dos edificios o hasta cuatro estructuras pequeñas.
- Coloca hasta cuatro setos, barricadas o muros.

En el capítulo “Terreno” encontrarás más información sobre cómo definir tus elementos de terreno y las dimensiones recomendadas.

DISTANCIA ENTRE LOS ELEMENTOS DE TERRENO

Disponed los elementos de terreno de forma que la aventura resultante sea practicable para ambas compañías. Crear callejones sin salida o superponer elementos puede perjudicar vuestra experiencia de juego. Es por esto que los elementos de terreno deberían distanciarse al menos 2 pasos entre ellos, a excepción de muros y setos. No obstante, no supondrá un problema si tu oponente y tú acordáis asumir este tipo de desafíos.

También es recomendable no poner elementos de terreno a menos de 5 pasos de los objetivos de la aventura, ya que son puntos en los que se van a reunir la mayor parte de las unidades. (Ver “Aventuras”).

7. ELIGE ZONA DE DESPLIEGUE

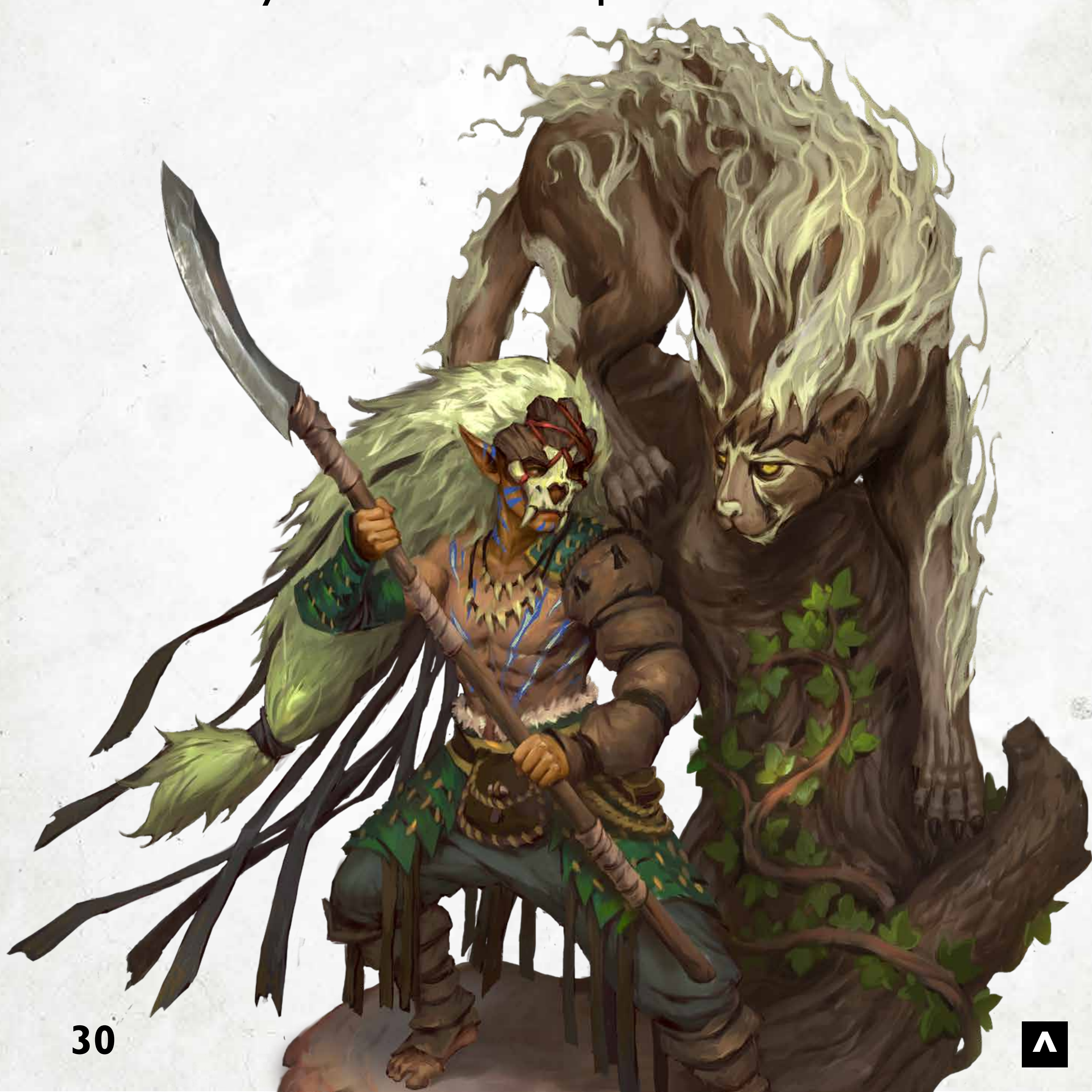
Quien **no tenga la iniciativa** debe seleccionar la zona de despliegue que utilizará para colocar sus unidades sobre el campo de batalla. Su oponente utilizará la zona de despliegue que descarte.

8. DESPLIEGA TUS UNIDADES

Quien **tenga la iniciativa** debe decidir qué bando despliega en primer lugar una de sus unidades. Tu oponente y tú debéis turnaros para desplegar una unidad cada vez hasta que todas hayan sido desplegadas.

Para desplegar una unidad, coloca todas sus miniaturas dentro de los límites de tu zona de despliegue. Es decir, todas sus peanas deben quedar completamente dentro de tu zona de despliegue y los límites del campo de batalla. Todas las tropas de la unidad deben estar en formación. (Ver “Unidades y formación”).

Es fundamental que tu oponente y tú entendáis bien las reglas de vuestras unidades. Si es preciso, aclarad de antemano las dudas acerca de la aplicación de las reglas para anticipar discusiones que puedan romper el buen ambiente y el ritmo de la partida.



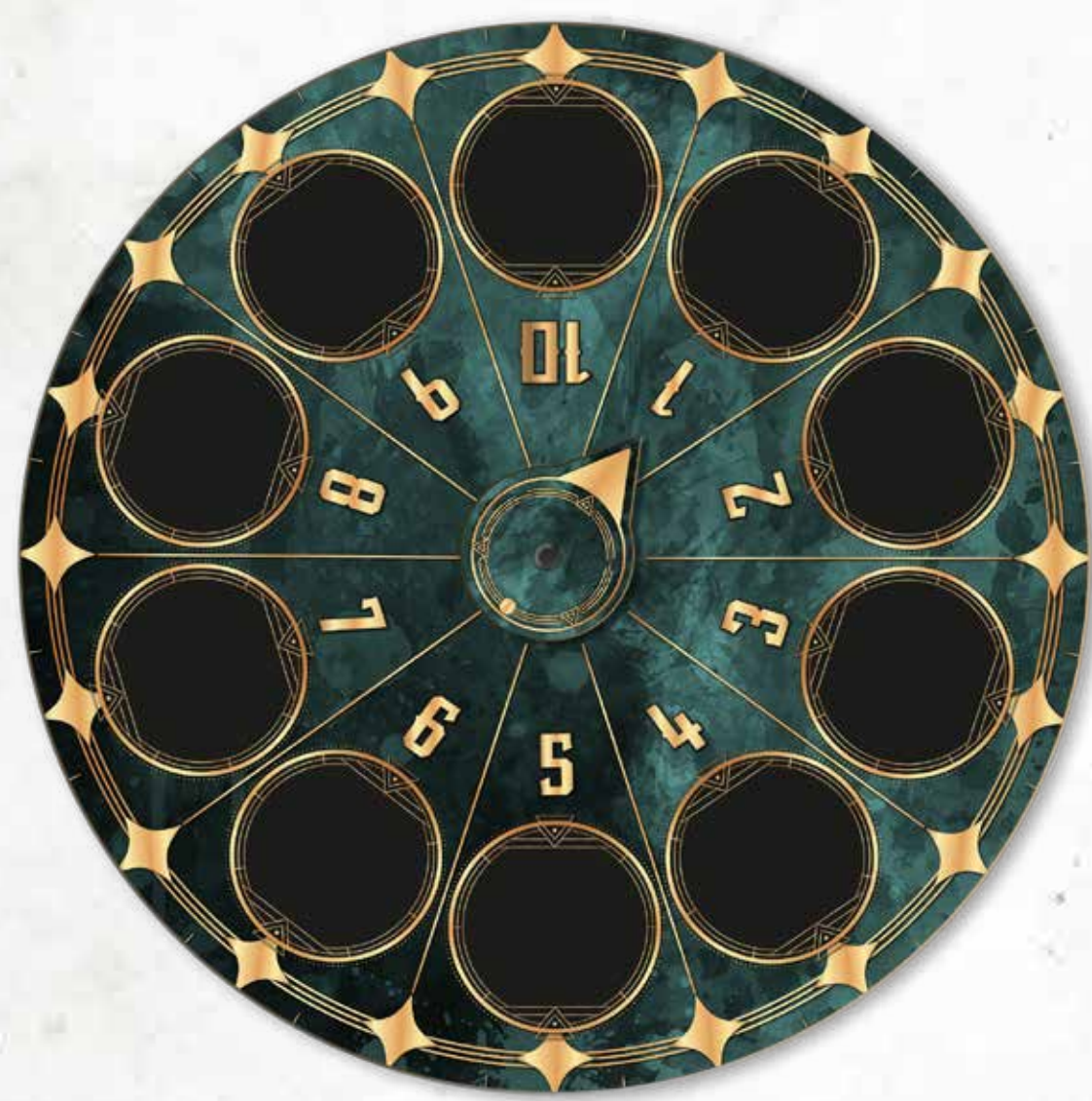
JUGAR LA PARTIDA

El campo de batalla está preparado, los objetivos están claros y has reclutado la compañía que obtendrá la victoria. ¡Ha llegado el momento de hacer rodar los dados!

Una partida de *Warcrow* se desarrolla a lo largo de una serie de **rondas de juego** (o simplemente, rondas), divididas a su vez en turnos en los que tu oponente y tú os alternaréis para activar vuestras unidades.

La partida finalizará cuando tu oponente o tú cumpláis con los requisitos de victoria o hayáis jugado el número máximo de rondas indicado por la aventura.

CONTADOR DE TURNOS



El contador de turnos contiene diez posiciones numeradas que corresponden a un turno de juego cada una. La rueda central o dial tiene una flecha que señala la posición del turno de juego actual.

Este contador se utiliza para saber cuándo finaliza la ronda actual, cuándo tienen lugar los posibles eventos de la aventura, cuánto duran los efectos de los hechizos y cuándo pueden reagruparse las unidades desmoralizadas. Cada uno de estos efectos está representado por una ficha que se coloca en el contador de turnos cuando las reglas lo indiquen. Cuando vayas a

colocar una ficha sobre una posición en la que ya hay otra, sitúala encima formando una pila.



FICHA “FINAL DE LA RONDA”

Esta ficha indica en qué turno terminará la ronda actual, después de las activaciones de las unidades y la resolución de eventos o efectos. Esta ficha se coloca siempre en última posición (abajo) de la pila.

RONDAS DE JUEGO

Cada ronda consta de las siguientes fases:

- Inicio de la ronda
- Fase de turnos
- Final de la ronda

“Ronda” y “turno” son dos conceptos distintos. Una ronda está compuesta por varios turnos.

INICIO DE LA RONDA

En la primera ronda de juego, sitúa el dial del contador de turnos señalando la posición 1 y coloca la ficha “Final de la ronda” en la posición que te indiquen las reglas de la aventura en el contador de turnos. Por ejemplo, si la aventura señala que cada ronda consta de 4 turnos, coloca la ficha “Final de la ronda” en la posición 4.

A continuación, tienen lugar todos aquellos efectos que indiquen que se aplican “al inicio de la ronda”. Cada efecto debe aplicarse y resolverse en orden, uno tras otro. En primer lugar debes aplicar los efectos de la aventura y,

a continuación, resolver los efectos de ambas compañías. Si tu oponente y tú tenéis efectos que aplicar, quien tenga la iniciativa decide qué bando ejecuta primero todos sus efectos. Tú determinas el orden en el que se aplican tus efectos.

FASE DE TURNOS

Cada ronda consta de un número de **turnos de juego** en los que tu oponente y tú os alternaréis para activar vuestras unidades. Si es el primer turno de la ronda, quien tenga la iniciativa debe decidir quién activa una unidad primero y quién en segundo lugar. Este orden de activación se mantendrá hasta el final de la ronda. La cantidad de turnos viene indicada por la posición de la ficha “Final de la ronda” sobre el contador de turnos. Cuando terminéis de resolver el turno de juego en el que se encuentre esta ficha, la ronda finaliza.

Cada turno de juego tiene la estructura:

1. Compañía A activa una de sus unidades.
2. Compañía B activa una de sus unidades.
3. Paso de eventos.

Cuando tu oponente y tú hayáis resuelto vuestras activaciones, comprobad si hay efectos por resolver en el contador de turnos y avanzad el dial del contador de turnos una posición. Si uno de los efectos señalados por el dial es la ficha “Final de la ronda”, la ronda actual finaliza. (Ver “Final de la ronda”). Si no, volved a resolver un turno de juego.

INICIO Y FINAL DE TURNO

Cuando debas resolver un efecto cuyo momento sea “al inicio de un turno”, aplícalo antes de las activaciones de las compañías. Los efectos con el momento “al final del turno”, debes aplicarlos después de las activaciones de las compañías, pero antes del paso de eventos.

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 tu oponente pasa también, avanza el dial en el contador de turnos hasta la posición donde se encuentre la ficha “Final de la ronda” (activando todos los efectos que haya en su camino). Trata este turno de juego como el último de la ronda actual.

Si tu oponente no pasa, volverás a tener la oportunidad de activar una unidad o de pasar en el siguiente turno de juego.

Si ninguna de tus unidades puede activarse, deberás pasar.

PASO DE EVENTOS

En este paso debes comprobar si se activan eventos en el contador de turnos, así como gestionar efectos activos o las unidades desmoralizadas.

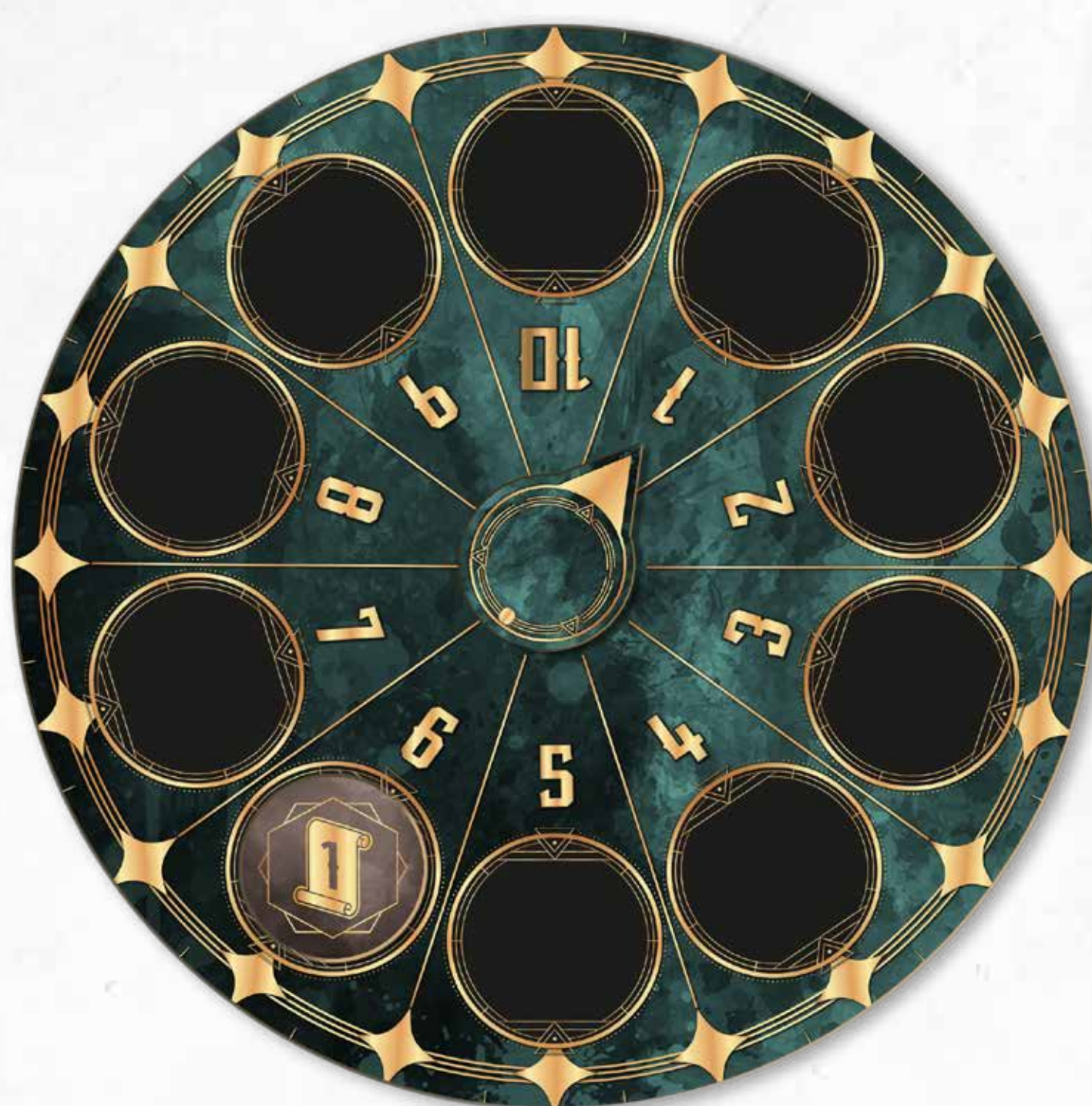
Para resolver este paso, haz lo siguiente:

1. Resuelve uno a uno, comenzando por el superior, los efectos indicados por las fichas que haya en la posición actual (la que señala el dial de turnos). Después de resolver cada ficha, retírala (excepto la ficha de “Final de la ronda”).
2. Si la ficha “Final de la ronda” está en la posición actual, resuélvela siempre en último lugar. Aplica todos los pasos de la fase “Final de la ronda” para resolverla. Si no se cumplen los requisitos para concluir la partida, empieza una nueva ronda.
3. Avanza una posición el marcador. Si está en la posición 10, eso implica avanzar a la posición 1.



Fichas de evento

La aventura puede indicar que, al final de algunos turnos, se activarán eventos. Para gestionarlos, haremos uso de las fichas de evento. Estas se colocan en la posición del contador de turnos indicada por la aventura, y, cuando se activan, tiene efecto el evento asociado. (Ver “Aventuras”).



Por ejemplo, la aventura nos indica que en el sexto turno se activa el evento “Lluvia”, por lo que colocamos una ficha de evento sobre la posición 6 del contador de turnos. Cuando finalice el turno de juego 6, retiramos la ficha de evento y aplicamos los efectos indicados en la aventura bajo el epígrafe “Lluvia”.



Fichas de unidad desmoralizada

Cada una de estas fichas sobre el contador de turnos se corresponde con una unidad que se encuentra desmoralizada. Cuando resuelvas esta ficha, la unidad asociada intentará reagruparse o, de lo contrario, deberá huir de nuevo. (Ver “Estrés y moral. Unidad desmoralizada”).

FINAL DE LA RONDA

En esta fase tienen lugar todos aquellos efectos que se aplican “al final de la ronda”. Cada efecto debe aplicarse y resolverse en orden, uno tras otro. En primer lugar debes aplicar los efectos de la aventura y, a continuación, se resuelven los efectos de ambas compañías. Si tu oponente y tú tenéis efectos que aplicar, quien tenga la iniciativa decide qué bando ejecuta primero todos sus efectos. Tú determinas el orden en el que se aplican tus efectos.

Una vez resueltos todos los efectos que tienen lugar “al final de la ronda”, ejecuta en orden los siguientes pasos:

OBTÉN TUS PUNTOS DE VICTORIA

Obtendrás Puntos de Victoria (PV) tomando objetivos o cumpliendo con los requisitos de la aventura. Calcula en este momento tus PV totales y comprueba si has logrado la victoria para finalizar la partida. (Ver “Aventuras”).

REDUCE EL ESTRÉS

Reduce el estrés de las unidades de tu compañía que **no estén desmoralizadas**. (Ver “Estrés y moral”).

- Primero reduce un máximo de 2 niveles el estrés de las unidades que no se activaron durante la ronda. No tienen ficha de activación sobre su perfil.
- Después, reduce en 1 el estrés de las unidades que se activaron (tienen ficha de activación).

CHEQUEAR EFECTOS DE LA MÁCULA

Las unidades que tengan al menos 1 ✖ en su perfil deberán afrontar los efectos de la mácula. (Ver “Magia. Efectos de la mácula”).

NADIE SE QUEDA ATRÁS

Quien tenga la iniciativa debe decidir quién realiza en primer lugar este paso. Todas las unidades sobre el campo de batalla que no tengan ficha de activación sobre su perfil pueden realizar la acción mover una vez (ver “Activar una unidad. Mover”) o ➡➡ Descansar (ver “Activar una unidad. Descansar”) si cumplen estos requisitos:

- No están desmoralizadas.
- No están trabadas en combate.

RETIRA TUS FICHAS DE ACTIVACIÓN

Retira las fichas de activación de todas tus unidades.

CAMBIO DE INICIATIVA

Si tienes menos Puntos de Victoria (PV) que tu oponente, tendrás la iniciativa durante la siguiente ronda. En caso de que haya un empate, la ficha de iniciativa cambia de manos.

AVANZA LA FICHA “FINAL DE LA RONDA”

Si no se cumplen los requisitos para concluir la partida, una nueva ronda comienza. Avanza la ficha tantas posiciones como turnos por ronda indique la aventura, y continúa la partida.

FIN DE PARTIDA

Cuando tu oponente o tú cumpláis los requisitos que ponen fin a la aventura, o bien cuando se haya jugado el número máximo de rondas indicadas, la partida finaliza. El bando que haya acumulado más Puntos de Victoria (PV) será el vencedor. En caso de empate, la aventura te indicará cómo dirimirlo si es posible.

ACTIVAR UNA UNIDAD

Cuando declares que una de tus unidades se activa, coloca una ficha de activación sobre su perfil. Si ya tiene asignada una, en vez de eso, tu unidad se estresará. (Ver “Estrés y moral”).

Durante su activación, tu unidad puede realizar:

- A. Hasta dos **acciones simples** (cualquier combinación de ellas). La única acción que puedes repetir es mover:
- » Mover

- » Atacar
- » Realizar una habilidad de combate
- » Realizar una habilidad de mácula
- » Realizar una habilidad mágica

B. Una **»»Acción larga:**

- » »»Asaltar
- » »»Cargar
- » »»Descansar

Las unidades pueden tener habilidades (de combate, de mácula o mágicas) con el icono **»»** al inicio de su nombre. En estos casos, realizar la habilidad requiere una Acción larga en lugar de una acción simple, agotando así toda la activación de la unidad.

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. Los efectos que hagan referencia a la declaración de una acción deben resolverse antes de aplicar cualquier efecto de la acción. Por ejemplo, la acción **»»Asaltar** está compuesta por dos acciones simples: mover y atacar. Es necesario declarar cada una de ellas antes de realizarlas.

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 acciones de la activación.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 6.Activar una unidad. Declarar una acción”).

AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN

Esta es la última parte de la activación de una unidad, donde deberás seguir los siguientes pasos:

1. **Efectos y habilidades.** Se aplican los efectos y habilidades que tengan el momento “al final de la activación”.
2. **Estrés.** Todas las unidades que tengan estrés por encima de su valor de MOR, deben superar una tirada de VOL para no desmoralizarse y huir (ver “Estrés y moral”).
3. **Disputar el control de objetivos.** La unidad disputa el control de los objetivos que tiene a 3 pasos (ver “Aventuras. Objetivos”).

Algunas habilidades con el momento “Al final de la activación” permiten la activación de otras unidades. Únicamente se podrá aplicar una de estas habilidades por activación. Si varias unidades quieren aplicarlas, tiene preferencia la compañía activa. Sus efectos se resolverán una vez se finalice el paso de disputar el control de objetivos.

MOVER

Para realizar esta acción, debes atender a los dos valores “A-B” del atributo movimiento (MOV) de tu unidad. Cada uno de estos dos números representa un tramo, medido en pasos, que tu unidad puede recorrer en el orden que quieras. Por ejemplo, si tu unidad tiene MOV 3-2, puede recorrer primero 3 pasos y luego 2 pasos o al revés: primero 2 pasos y luego 3 pasos.

No es obligatorio que tu unidad recorra cada tramo por completo. En el ejemplo, MOV 3-2, puede mover hasta 3 pasos y luego hasta 2 pasos (y viceversa). La distancia que no recorra durante el primer tramo no se guarda para el siguiente.

MOVIMIENTO 0

Una unidad con MOV 0 no puede usar ese valor para moverse por el campo de batalla.

Ejemplo: una unidad con MOV 3-0 que declare la acción mover únicamente realizará un movimiento de 3 pasos.

PLANTILLAS

Para mover a tu unidad, coloca la plantilla corta tocando el borde de la peana. Asegúrate de que estás utilizando el lado correspondiente con el movimiento de la tropa. Puedes mover desde cero pasos hasta el final del tramo seleccionado.

La unidad debe poder recorrer su trayecto en línea recta sin obstáculos. Es decir, su peana debe poder desplazarse sin colisionar con la peana de una unidad enemiga, una unidad neutral o la base de un elemento de terreno que impida el movimiento (*Impasable*).

Para realizar movimientos de más de 5 pasos, debes utilizar la plantilla larga. De la misma forma que con la plantilla corta, coloca la peana tocando el borde. Entonces, mueve la miniatura hasta situarla justo al final del tramo.

Fíjate que se mueve desde la parte “frontal” hasta la parte “posterior” de la peana. Así, ten en cuenta que la cantidad de movimiento indicada no es el total que tu unidad recorre, ya que esta distancia es la que interpones entre la posición inicial y la final. Para calcular la distancia total tienes que sumar el diámetro de la propia peana (marcado en la plantilla larga).

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 7A. Usar las plantillas para mover”).

UNIDADES COMPUESTAS POR VARIAS TROPAS

Para mover a una unidad compuesta por dos o más tropas, sigue estos pasos:

- Mueve a la tropa líder.
- Coloca a las demás tropas de la unidad en formación (máximo a 2 pasos de la tropa líder y con línea de visión hacia ella).

La tropa líder ignora a las demás tropas de su unidad durante su movimiento. Si fuese a finalizar su movimiento sobre una de las tropas de su unidad, retira la tropa primero, resuelve el movimiento de la tropa líder y, a continuación, coloca en formación a la tropa retirada junto con las demás.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 7B. Mover unidades compuestas por varias tropas”).

Ten presente que:

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

- Tu unidad puede mover a través de cualquier elemento de terreno que no tenga la palabra clave *Impasable*. Otras palabras clave pueden reducir la capacidad de movimiento de tu unidad. (Ver “Terreno. Palabras clave”).
- Tu unidad **no puede** finalizar su movimiento sobre elementos de terreno con la palabra clave *Impasable* o *Inestable*. (Ver “Terreno. Palabras clave”).
- Tu unidad **no puede** finalizar su movimiento en contacto con otras unidades enemigas o neutrales.
- Tu unidad **no puede** atravesar las líneas que unen el centro de las peanas de las tropas que forman parte de la misma unidad enemiga o neutral (siempre que la línea una dos tropas en formación).

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 7C. Mover a través de otras unidades”).

TRABAR EN COMBATE

Tu unidad está **trabada en combate** (o simplemente **trabada**) con una unidad enemiga siempre que, al menos una de sus tropas, se encuentre en contacto peana con peana con una o más tropas de la unidad enemiga.

Una unidad trabada en combate:

- Solo podrá realizar acciones simples cuando se active.
- Solo podrá trazar LdV hacia sí misma y las unidades adyacentes o trabadas con ella.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD

Si declaras la acción mover con una unidad que está trabada en combate, una unidad enemiga trabada con tu unidad tendrá la posibilidad de estresarse para realizar un **ataque de oportunidad antes** de que tu unidad se mueva.

Pasos para resolver un ataque de oportunidad:

1. Declaración

La unidad que declara el ataque de oportunidad se considera la atacante y la unidad enemiga, la defensora.

2. Tirada enfrentada

Se realiza una tirada enfrentada entre la tirada de ataque de la unidad atacante y la tirada de defensa de la unidad defensora.

Durante esta tirada **no podéis** aplicar modificadores a vuestras tiradas ni activar los cambios que tengáis disponibles.

3. Resolución del ataque

Cada unidad inflige 1  a su oponente por cada  que obtenga en el resultado de la tirada.

Una vez hayas resuelto la tirada enfrentada, tu unidad realizará el movimiento. La unidad enemiga **no puede** realizar el ataque de oportunidad si está desmoralizada.

[Ver \(“Apéndice. Ejemplos: 8. Ataque de oportunidad”\).](#)

ATACAR

Todas las unidades cuentan con al menos un ataque en su perfil:



1. **Tipo.** Los ataques pueden ser de dos tipos: ataques a distancia (ataques con proyectiles) o ataques cuerpo a cuerpo.
2. **Alcance.** Distancia máxima a la cual debe encontrarse el objetivo de tu ataque a distancia.
3. **Tirada de ataque.** Estos son los dados que debes lanzar cuando realizas el ataque (pueden ir acompañados de símbolos automáticos).
4. **Modificador.** Tu unidad puede estresarse para añadir el valor del modificador a la tirada cuando la crees. (Ver “Tirada enfrentada. Crear la tirada”). Ten presente que tu unidad debe poder estresarse, es decir, tener menos estrés que su valor de MOR. (Ver “Estrés y moral”).
5. **Cambios.** Ofrecen la posibilidad de gastar algunos de los símbolos obtenidos en la tirada de ataque para aplicar diversos efectos.

MODIFICADORES Y MÁCULA



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

ATACAR CUERPO A CUERPO

Una unidad que esté trabada en combate puede iniciar un **combate**. La unidad que realiza la acción será la **atacante** y su objetivo la **defensora**.

Pasos para resolver un combate:

1. Declaración

La unidad atacante selecciona como objetivo una unidad enemiga con la que esté trabada en combate.

2. Maniobras de asalto

Si alguna tropa de la unidad atacante no está trabada en combate, debe realizar maniobras de asalto para unirse a la lucha. (Ver “Maniobras de asalto”).

3. Tirada enfrentada

Se realiza una tirada enfrentada entre el ataque de la unidad atacante y la defensa de la unidad defensora.

Al reunir las tiradas, empezando por la unidad defensora, las unidades pueden estresarse para añadir el modificador asociado a su tirada.

4. Resolución del ataque

Cada unidad inflige 1  a su oponente por cada  que tenga en el resultado de la tirada.

5. Resultado del combate

La unidad que haya causado más  a su oponente es la **vencedora** del combate. Su oponente es la unidad **vencida** y se estresa. Si ambas infligen la misma cantidad de daño, el combate queda en empate (no hay unidad vencedora ni vencida).

Para determinar el daño (💧) que ha causado cada unidad, suma todo el daño infligido desde la declaración del ataque hasta la resolución, incluyendo el infligido por efecto de habilidades o cambios.

6. Rechazar a la unidad vencida

Si las unidades continúan trabadas en este punto, la unidad vencedora tiene la opción de **rechazar** a la unidad vencida. En caso de hacerlo, aplica los siguientes pasos:

1. La unidad vencida puede estresarse para evitar ser rechazada. Si lo hace, ignora los pasos restantes.
2. La unidad vencedora aleja a la unidad vencida una distancia igual al primer valor de MOV de esta última. Al colocarse para mantener la formación, si la unidad vencida tiene varias tropas, estas deben quedar, a ser posible, a más distancia de la unidad vencedora que su tropa líder.
3. Si la unidad vencedora no está trabada en combate con otras unidades, puede elegir perseguir a la vencida, moviendo su primer valor de MOV por completo para terminar lo más cerca posible de ella.

Si su tropa líder llega a tocar la base de una tropa de la unidad vencida, quedarán trabadas en combate.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 9A. Atacar cuerpo a cuerpo. Rechazar a la unidad vencida”).

4. Fin del ataque

Si la unidad vencedora sigue trabada, deberá realizar **maniobras de asalto**. (Consulta *“Maniobras de Asalto”*).

Si la unidad vencedora no está trabada y la unidad vencida ha sido destruida durante el ataque, la unidad vencedora puede realizar la acción mover de forma gratuita (no cuenta como activación).

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 9B. Ejemplo de ataque cuerpo a cuerpo”).

MANIOBRAS DE ASALTO

Todas las tropas de tu unidad tienen la obligación de asistir a sus compañeras cuando tu unidad ataca a un objetivo. Estas maniobras representan los envites de la unidad atacante tratando de ganar terreno a la unidad defensora. Para realizar las maniobras de asalto, tu unidad debe estar trabada en combate con la unidad objetivo. Sigue estos pasos:

1. Si la tropa líder de tu unidad no está trabada con la unidad objetivo, intercámbiala por otra tropa de la unidad que sí lo esté.
2. Coloca el resto de tropas de tu unidad que no estén trabadas, trabadas con el objetivo.

Cuando coloques las tropas de la unidad que realiza maniobras de asalto debes seguir estas reglas:

- Tu unidad no puede trabarse con unidades con las que no estuviera ya trabada.
- Si te resulta imposible trabar en combate a una tropa (porque no tenga espacio o porque de hacerlo rompe la formación),

debes colocarla en contacto con tu líder o, en su defecto, con cualquier otra tropa de tu unidad, lo más cerca posible de alguna tropa enemiga de la unidad defensora.

- Si no es posible cumplir ninguno de los puntos anteriores, coloca a la tropa lo más cerca posible de tu líder.

COMBATES MÚLTIPLES

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, deberás quitar un dado o un símbolo automático. Esta penalización también afecta a las tiradas de los ataques de oportunidad.

ATACAR A DISTANCIA

Una unidad que no esté trabada en combate puede realizar un ataque a distancia (si dispone de uno). La unidad que realiza la acción será la **atacante** y su objetivo, la **defensora**.

Pasos para resolver un ataque a distancia:

1. Declaración

La unidad atacante selecciona como objetivo una unidad enemiga con la que tenga LdV y que esté dentro del alcance del ataque.

2. Tirada enfrentada

Se realiza una tirada enfrentada entre el ataque a distancia de la unidad atacante y defensa de la unidad defensora.

Al reunir las tiradas, empezando por la unidad defensora, las unidades pueden estresarse para añadir el modificador asociado a su tirada.

En esta tirada, la unidad defensora:

- » Solo puede utilizar los dados defensivos (verde, azul y negro) y los símbolos automáticos  y ; los demás dados y símbolos automáticos se ignoran.
- » No puede activar sus cambios.

3. Resolución del ataque

La unidad atacante inflige 1  a la unidad defensora por cada  que obtenga en el resultado de la tirada.

Las unidades trabadas en combate **no pueden** resolver ataques a distancia.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 10. Ejemplo de ataque a distancia”).

COBERTURA

Cuando tu unidad sea objetivo de un ataque a distancia, puede beneficiarse de **cobertura** si está **adyacente** a un elemento de juego (otra unidad o un elemento de terreno) con la palabra clave *Cobertura (D)*. Además, debe cumplirse otra condición dependiendo de si el elemento de juego bloquea o no la LdV:

- **Bloquea LdV** (por ejemplo, una miniatura o un edificio). Tu unidad está en cobertura si el elemento bloquea la LdV hacia al menos la mitad de las tropas de tu unidad (redondeando hacia arriba).
- **No bloquea LdV** (por ejemplo, una valla o un seto). Tu unidad está en cobertura si al trazar la LdV hacia al menos la mitad de tus tropas (redondeando hacia arriba) esta tiene que atravesar el elemento.

Si tu unidad puede beneficiarse de varios valores de cobertura, debes elegir uno.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I I. Cobertura”).

ATAQUE A DISTANCIA SOBRE UN COMBATE

Puedes realizar un ataque a distancia contra una unidad enemiga que esté trabada en combate. En ese caso, debes considerar a las unidades trabadas con tu objetivo como un elemento de juego que proporciona *Cobertura* (◆), siguiendo las reglas de LdV y Cobertura. Cuando declares el ataque, las unidades trabadas con tu objetivo se estresan.

REALIZAR UNA HABILIDAD DE COMBATE

Para poder realizar esta acción, tu unidad debe tener al menos una habilidad de combate en su perfil. Elige una de las habilidades de combate, comprueba que se cumplen los requisitos y aplica sus efectos. (Ver “Habilidades”).

REALIZAR UNA HABILIDAD DE MÁCULA

Para poder realizar esta acción, tu unidad debe tener al menos una habilidad de mácula y 1 ✖ en su perfil. Elige una de las habilidades de mácula, comprueba que se cumplen los requisitos, gasta 1 ✖ y aplica los efectos. (Ver “Habilidades”).

REALIZAR UNA HABILIDAD MÁGICA ✨

Los *Magos* pueden lanzar hechizos a través de sus habilidades mágicas. Para realizar la acción deberás seguir los pasos de lanzamiento de un hechizo. (Ver “Magia”).

➤➤ ASALTAR

Esta acción permite a tu unidad mover para trabarse en combate con una unidad enemiga y atacar. Cuando la declares, debes seleccionar una unidad enemiga objetivo (no es necesaria LdV). Esta acción larga se compone de dos acciones simples que debes realizar, una tras otra, en este orden:

1. **Mover.** La tropa líder de tu unidad debe poder mover, utilizando los dos valores de MOV de la unidad, hasta trabarse en combate con la unidad objetivo. De lo contrario, no podrás realizar esta acción. Mueve a la tropa líder y coloca a las demás tropas de su unidad en formación. En este momento se considera que tu unidad **ha asaltado**. Este movimiento es una excepción a la regla de que una unidad que ejecute un “Mover” no puede trabarse con otra. (Ver “Mover”).
2. **Atacar** cuerpo a cuerpo a la unidad objetivo. Tu unidad inicia un combate con la unidad enemiga que se resuelve aplicando todas las reglas descritas en “Atacar cuerpo a cuerpo”.

➤➤ CARGAR

Esta acción permite a tu unidad mover en línea recta para trabarse en combate con una unidad enemiga y atacar. Cuando la declares, debes seleccionar una unidad enemiga objetivo con la que tengas LdV. Esta acción larga se compone de dos acciones simples que debes realizar en este orden:

1. **Mover.** La tropa líder de tu unidad debe poder mover en línea recta, utilizando el movimiento de carga de la unidad, hasta trabarse en combate con la unidad objetivo. De lo contrario, no podrás realizar esta acción. Mueve a la tropa líder y coloca a las demás tropas de la unidad en formación. En este momento se considera que tu unidad **ha cargado**. Este movimiento es una excepción a la regla de que una unidad que ejecute un “Mover” no puede trabarse con otra.
2. **Atacar** cuerpo a cuerpo a la unidad objetivo. Tu unidad inicia un combate con la unidad enemiga que se resuelve aplicando todas las reglas descritas en “Atacar cuerpo a cuerpo”.

Por haber cargado, tu unidad puede repetir su tirada de ataque.

AGUANTAR Y DISPARAR

En el momento en que tu oponente declare una carga o un asalto contra una unidad tuya con ataque a distancia, tu unidad podrá estresarse para aguantar y disparar si tiene LdV hacia la unidad enemiga.

- Cuando tu unidad aguante y dispare: resuelve un ataque a distancia contra la unidad enemiga antes de que se mueva, ignorando el alcance del ataque a distancia. Durante este ataque, tu unidad **no puede** activar cambios. Una vez resuelto el ataque a distancia, la unidad enemiga prosigue con la acción declarada.

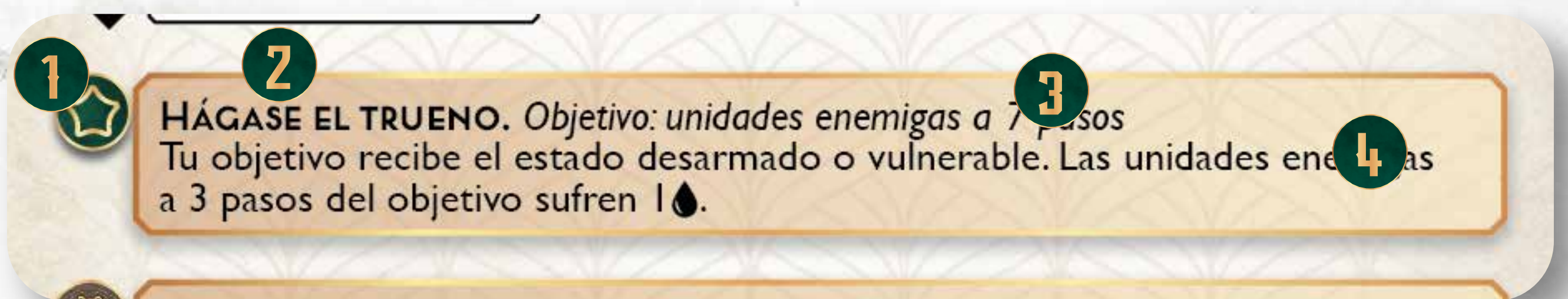
➤➤ **DESCANSAR**

Cuando tu unidad realice esta acción, puedes aplicar una vez cada una de estas opciones:

- Eliminar todo su estrés.
- Retirar un estado de tu elección de su perfil.
- Retirar 1 ✖ de tu perfil.
- Realizar un movimiento utilizando únicamente su primer valor de MOV.

HABILIDADES

Las habilidades son el conjunto de efectos y capacidades que tienen las unidades en *Warcrow*. Esta es la estructura de las habilidades:



1. Tipo de habilidad
2. Nombre
3. Requisitos
4. Efectos

»» ACCIÓN LARGA

Las habilidades de combate, de mácula o mágicas pueden incluir el icono »» al inicio de su nombre. Este icono indica que la habilidad requiere del uso de una acción larga, en lugar de una acción simple, para poder realizarse.

REQUISITOS

Para poder realizar una habilidad, se debe cumplir con todos los requisitos establecidos. Estos son los que puede tener listados una habilidad:

- **Línea de Visión (LdV).** Todas las habilidades necesitan LdV hacia el objetivo, a menos que en los requisitos se especifique que son *Sin LdV*.
- **Limitación.** Algunas habilidades incluyen una limitación en su uso. Por ejemplo:
 - » *Una vez por ronda*

Las habilidades solo pueden realizarse **una vez durante el momento especificado** en sus requisitos.

- **Objetivo.** Aquí se determinan los objetivos de la habilidad, que pueden ser uno o varios, así como el alcance al que deben encontrarse para ser considerados objetivos válidos. Tu unidad puede seleccionar como objetivo de sus habilidades a aquellas unidades que estén trabadas en combate, siguiendo las reglas de LdV.

Algunas habilidades de *Warcrow* afectan a más unidades, aparte del objetivo que se establece en los requisitos. Cuando esto suceda, la unidad que realiza la habilidad solo necesita tener LdV hacia el objetivo que se establece en los requisitos.

- **Momento.** Aquí se especifica el momento exacto en el que puedes realizar la habilidad. Algunos ejemplos de momento pueden ser:
 - » *Al inicio de tu activación*
 - » *Cuando seas el objetivo de un ataque*

Algunos momentos indican que las habilidades se realizan *Durante* las activaciones de las unidades, ya sean aliadas o enemigas. Estas habilidades pueden usarse antes o después de una acción (realizada durante la activación), pero no cuando esta se está resolviendo.

- **Duración.** Las habilidades pueden tener una duración expresada de dos formas diferentes:

» *Duración: X turnos.* Se coloca una ficha de efecto X posiciones por delante del turno actual en el contador de turnos. Los efectos de la habilidad estarán activos hasta que se resuelva la ficha de efecto, durante la fase de eventos del turno correspondiente. Las fichas de efectos están numeradas por una de sus caras para que sea más sencillo asociarlas a los hechizos que comparten numeración.

Si una unidad o elemento de terreno es objetivo de una habilidad con duración cuyo efecto ya tiene activo, finaliza la duración anterior y se retiran las fichas de efecto antes de colocar las nuevas fichas.

- **Disponibilidad.** Las habilidades solo están disponibles mientras la unidad esté en el campo de batalla y no esté desmoralizada, excepto si son:

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

» *Audaz.* Las habilidades con *Audaz* aplican sus efectos aunque la unidad esté desmoralizada.



"¡ALZAD LAS ARMAS!". *Permanente*

Cuando una unidad aliada que no sea *Noble* ni *Caballero* despliegue sobre el campo de batalla ganas 1 ficha de mando (hasta un máximo de 4 fichas de mando ganadas por esta habilidad).

Ejemplo de habilidad Permanente

TIPOS DE HABILIDADES

En *Warcrow* tenemos estas habilidades diferentes:

HABILIDADES DE COMBATE

Estas habilidades pueden realizarse mediante la acción Realizar una habilidad de combate.



HIERBAS Y UNGÜENTOS. *Objetivo: unidades aliadas a 10 pasos*
Retira los estados que quieras de las unidades objetivo. Lanza tu VOL: Cura 1 a cada una y 1 adicional por cada obtenido.

HABILIDADES MÁGICAS

También conocidas como “hechizos” (ver “Magia”), los *Magos* pueden realizar habilidades mágicas mediante la acción Realizar una habilidad mágica.



LENGUA DE FUEGO. *Objetivo: unidad enemiga a 7 pasos*
Resuelve un ataque a distancia de valor contra la unidad objetivo.

: El hechizo tiene alcance 12 pasos.

: Tu ataque gana el cambio:



Anula un de la defensa de tu objetivo.

HABILIDADES DE MÁCULA

Estas habilidades requieren del gasto de 1 para poder realizarse. Pueden realizarse mediante la acción Realizar una habilidad de mácula.



AMPOLLA DE SANGRE. *Al inicio de tu activación. Objetivo: unidad enemiga a 11 pasos*
Si no estás trabado en combate, colócate trabado con tu objetivo y atácale (se considera que has cargado). La unidad objetivo necesita 2 para anular cada tuyo.

HABILIDADES DE MANDO

Estas habilidades requieren el gasto de 1 ficha de mando para poder realizarse. Al contrario que las habilidades anteriores, las habilidades de mando no requieren el gasto de una acción. Además, no están limitadas a tu activación, sino que pueden realizarse siempre que se cumplan los requisitos.



MANIOBRAS EN EL BOSQUE. Sin LdV. Durante tu activación. Una vez por ronda Hasta 2 unidades aliadas a 5 pasos de un bosque o una unidad aliada *Nemoroso* pueden colocarse adyacentes a ella.

HABILIDADES PASIVAS

Las habilidades pasivas no tienen coste para la unidad y, como sucede con las habilidades de mando, pueden usarse fuera de la activación de la unidad, mientras se cumplan sus requisitos.



LAS MANOS DEL ARQUITECTO

Ganas *Dispersar* (♦). Cuando seas el objetivo de una carga o un asalto, puedes *Aguantar y disparar* usando tu tirada de ataque.



CÁSCARAS ENHEBRADAS. *Objetivo: todas las unidades aliadas Reanimado a 7 pasos* Los objetivos añaden 1 ♦ a sus tiradas de ataque y ganan el cambio:



Tu objetivo recibe 1 ✖ y deberá afrontar los efectos de la mácula al final de la activación

MAGIA

Los *Magos* pueden hacer uso de las habilidades mágicas que tengan en su perfil.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE LAS HABILIDADES MÁGICAS

ALTERACIONES

Las habilidades mágicas pueden disponer de alteraciones que permiten modificar las características del hechizo. Puedes aplicar más de una alteración durante el lanzamiento de un hechizo.

Existen dos tipos de alteraciones:

-  : permiten potenciar el hechizo a cambio de obligar al *Mago* a realizar una tirada de mácula en caso de superar la tirada del lanzamiento.
-  : denominadas “alteraciones de mácula”, permiten al *Mago* gastar la  que tenga en su perfil para potenciar el hechizo. Deberá tener la  necesaria para poder declarar su uso durante el paso I del lanzamiento.

AUTOMÁTICO

Las habilidades mágicas pueden tener el requisito *Automático*. En estos casos, no se resolverán los pasos de lanzamiento de un hechizo, sino que se resolverán sus efectos directamente, como si de una habilidad de combate se tratara.

LANZAMIENTO DE UN HECHIZO

Sigue estos pasos para lanzar un hechizo:

1. Declaración

Indica qué hechizo va a lanzar tu unidad y las alteraciones que aplicará en caso de querer usarlas.

Selecciona como objetivo un elemento de juego que cumpla con los requisitos del hechizo.

2. Bloquear el hechizo

Si tu oponente quiere intentar bloquear tu hechizo, deberá declararlo ahora. (Ver “Bloquear un hechizo”).

3. Tirada de VOL

Lanza la VOL de tu *Mago*.

Una vez, durante el paso de cambios de la tirada, tu *Mago* puede recibir 1 ✖ para añadir 1 ★ a tu tirada.

Si superas la tirada has conseguido lanzar el hechizo.

Si has conseguido lanzar el hechizo, gasta tanta ✖ como indiquen las alteraciones de mácula aplicadas.

4. Aplicar los efectos del hechizo

Si has conseguido lanzar el hechizo, aplica los efectos del hechizo teniendo en cuenta las propiedades alteradas.

5. Aplicar consecuencias de la mácula

1. Si has conseguido lanzar el hechizo y has aplicado alteraciones , deberás realizar la tirada de mácula. (Ver “Tirada de mácula”).
2. Si has recibido  en la tirada de VOL (para añadir ) o en la tirada de mácula, deberás enfrentar los efectos de la mácula. (Ver “Efectos de la Mácula”).
3. Si tu oponente ha recibido  bloqueando el hechizo, deberá enfrentar los efectos de la mácula. (Ver “Efectos de la Mácula”).

BLOQUEAR UN HECHIZO

Durante el paso 2 del lanzamiento de un hechizo de tu oponente, puedes declarar que intentarás bloquearlo con una unidad *Mago*.

En caso de hacerlo, el paso de la tirada de VOL se convertirá en una tirada enfrentada contra 3 .

Por cada  que obtengas en la tirada, tu *Mago* recibe 1 .

Si recibe al menos 1 , tu *Mago* deberá aplicar los efectos de la mácula en el paso “Aplicar las consecuencias de la mácula”.

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

TIRADA DE MÁCULA

Para realizar la tirada de mácula, sigue estos pasos:

- 1. Crea la tirada de mácula. Toma tantos  como indique el coste de las alteraciones aplicadas. Recuerda que el máximo son siempre 3, aunque las alteraciones sumen más.
- 2. Lanza la tirada de mácula. Por cada  obtenido tu *Mago* recibe 1.

EFFECTOS DE LA MÁCULA

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

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

Las unidades de la facción Vástagos de Yaldabaoth, usarán la siguiente tabla en lugar de la general:

TABLA DE EFECTOS POR MÁCULA PARA VÁSTAGOS DE YALDABAOTH	
Mácula	Efectos
I	Sin efecto.
2-7	Lanza I  y aplica los efectos que correspondan exactamente al resultado obtenido: ★ : Estrésate ★! : Recibe I ✖ ★/ : Recibes el estado ralentizado ☆! : Desplázate (3) ! : Cúrate I  / : Sufres I 
8+	La unidad es destruida. Todas las unidades a 5 pasos reciben I ✖.

ESTRÉS Y MORAL

El estrés en *Warcrow* representa la tensión del combate, el cansancio físico y el agotamiento mental al que se ven sometidas tus tropas.

Una unidad sufre estrés si:

- Se activa y ya fue activada anteriormente durante la ronda actual. (Ver “Activar una unidad”).
- Decide añadir modificadores a su tirada de ataque o defensa. (Ver “Atacar”).

- Pierde un combate cuerpo a cuerpo. (Ver “Atacar. Resultado del combate”).
- Decide no ser rechazada al finalizar un combate en el que ha perdido. (Ver “Rechazar a la unidad vencida”).
- Los efectos de una habilidad o cambio le provocan estrés.
- Decide realizar un ataque de oportunidad.
- Decide aguantar y disparar.

Coloca 1 ficha de estrés sobre el perfil de la unidad cada vez que se estrese o sufra estrés. Las fichas de estrés están numeradas para indicar el **nivel de estrés** (o estrés total) que tiene la unidad utilizando una sola ficha.

AUMENTAR Y REDUCIR NIVELES DE ESTRÉS

- Cuando se indique que una unidad **se estresa**, simplemente suma 1 a su nivel de estrés actual.
- Cuando se indique que una unidad **reduce su estrés**, resta 1 a su nivel de estrés actual.
- Cuando se indique que una unidad **se estresa X niveles**, suma X a su nivel de estrés.
- Cuando se indique que una unidad **reduce X niveles de estrés**, resta X a su nivel actual (una unidad no puede tener estrés bajo cero).

MORAL (MOR)

El valor de MOR de tu unidad indica el máximo nivel de estrés que puede admitir antes de poner a prueba su aguante.

EFFECTOS DEL ESTRÉS

Si tu unidad ya tiene ficha de activación y tanto estrés como su MOR antes de su activación, solo podrás activarla para realizar la acción **»»Descansar**. (Ver “**»»Descansar**”).

Si tu unidad tiene tanto estrés como su MOR, **no puede** estresarse voluntariamente. **No puedes** aplicar ningún efecto o regla con la unidad que requiera que esta se estrese. Por ejemplo, estresarla para añadir un modificador a su tirada de ataque o defensa; o estresarla para que no sea rechazada al finalizar un combate.

Si en algún momento tu unidad se estresa por encima de su valor de MOR, deberá superar una tirada de VOL al final de la activación actual o, de lo contrario, 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 tirada de VOL para no desmoralizarse y huir. Por ejemplo, si tienes MOR 2 y nivel de estrés 4 o más, deberás obtener 2★ o más en tu tirada de VOL.

Sin importar el resultado de la tirada, retira de la unidad toda ficha de estrés por encima de su MOR.

UNIDAD DESMORALIZADA

En el momento en que tu unidad quede desmoralizada, haz lo siguiente:

- Coloca sobre su perfil una ficha de unidad desmoralizada (pequeña).
- Toma la correspondiente ficha de unidad desmoralizada (grande, con el mismo número) y colócala sobre el contador de turnos dos posiciones por delante del turno actual.

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** disputar el control de objetivos (consideramos su valor de conquista nulo).
- Si participa en un combate, huirá siempre después del resultado. (Ver “Ataque cuerpo a cuerpo”).
- **No puede** usar sus habilidades (exceptuando las *Permanente*).

FICHAS DE UNIDAD DESMORALIZADA

Estas fichas tienen una numeración única para poder identificar fácilmente a las unidades que están desmoralizadas. Van en parejas con el mismo número: una más pequeña que se asigna a la unidad y otra más grande que se coloca en el contador de turnos para saber al final de qué turno la unidad intentará reagruparse.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 12. Unidad desmoralizada”).

HUIR

Si tu unidad huye, debes moverla inmediatamente utilizando sus dos valores de MOV hacia tu zona de despliegue, siguiendo el camino más corto posible y, si ya está en ella, hacia el límite más cercano del campo de batalla. Cuando una unidad que huye llegue a entrar en contacto con uno de los límites del campo de batalla de su zona de despliegue, retírala. La unidad contará como destruida a todos los efectos.

Para considerar que la unidad entra en tu zona de despliegue, su tropa líder deberá tener la peana totalmente dentro de los límites de la zona.

El movimiento de huida no provoca ataques de oportunidad.

REAGRUPAR UNA UNIDAD DESMORALIZADA

Cuando el dial del contador de turnos active la ficha de unidad desmoralizada de tu unidad, deberás realizar una tirada de VOL para reagruparla:

A. Si superas la tirada:

- Tu unidad deja de estar desmoralizada.
Retira las fichas de unidad desmoralizada del contador de turnos y de su perfil de juego.
- Reduce el nivel de estrés de la unidad hasta su valor de MOR menos 1.
- Puedes realizar una vez la acción mover.

B. Si no superas la tirada:

- Avanza la ficha de unidad desmoralizada dos posiciones sobre el contador de turnos.
- Tu unidad huye.

Es posible que una unidad desmoralizada realice más de una tirada para reagruparse en la misma ronda si, al no superar una tirada y avanzar la ficha de unidad desmoralizada, esta sigue estando antes de la ficha “final de la ronda”.

Aunque el estrés de la unidad supere su MOR, basta con obtener 1★ para superar la tirada.

REAGRUPARSE AUTOMÁTICAMENTE

Si un efecto o regla te permite reagrupar automáticamente a una unidad, incluso antes de activarse la ficha de unidad desmoralizada, sigue los pasos descritos como si hubiese superado la tirada de VOL.

REDUCIR ESTRÉS

Al final de cada ronda, reduce el estrés de cada una de tus unidades estresadas que **no esté desmoralizada**. (Ver “Final de la ronda”).

ESTADOS

Los estados están representados por sus respectivas fichas. Cuando tu unidad sufra un estado, coloca la ficha correspondiente sobre su perfil. Los efectos del estado se aplican inmediatamente, hasta que sea retirado.

Tu unidad solo puede tener una ficha del mismo estado. En el caso de recibir de nuevo un estado que ya tienes, no coloques una nueva ficha.

Estos son los estados, los efectos que provocan, cuándo deben aplicarse y cuándo se retiran:



Acobardado. Tu unidad debe repetir los dados de sus tiradas de VOL en los que obtenga al menos 1★.

Retira este estado al final de la resolución de una tirada de VOL.



Ralentizado. Tu unidad reduce a 0 su segundo valor de movimiento y reduce en 4 su movimiento de carga (hasta un mínimo de 0).

Retira este estado después de realizar la acción mover (incluida la acción mover que forma parte de ➤➤Cargar o ➤➤Asaltar).



Desarmado. En el paso de “anular dados y símbolos”, tu oponente anulará un dado de tus tiradas de ataque en el que hayas obtenido al menos 1★.

No puedes añadir modificadores a tu tirada de ataque.

Retira este estado al final de la resolución de una tirada de ataque.



Vulnerable. En el paso de “anular dados y símbolos”, tu oponente anulará un dado de tus tiradas de defensa en el que hayas obtenido al menos 1■.

No puedes añadir modificadores a tu tirada de defensa.

Retira este estado al final de la resolución de una tirada de defensa.

Aunque, debido a un cambio, recibas el estado desarmado o vulnerable, este no tendrá efecto en la tirada actual, porque el paso de “anular dados y símbolos” se resuelve antes de los cambios.

Si una unidad recibe el estado ralentizado durante una acción mover y estaba usando su segundo valor de movimiento o ya lo había usado deberá detener su movimiento de manera automática y dar por finalizada la acción.

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

Tus unidades pueden recibir daño a causa de un ataque, así como por los efectos de una habilidad o elemento de terreno. Cuando tu unidad **sufra daño** o algo le **cause** o le **inflija** una cantidad X de daño, coloca esa misma cantidad X de fichas de daño sobre el perfil de tu unidad. Cuando el total de fichas de daño sea igual o superior al valor de su atributo Heridas (H), una de sus tropas quedará **fuera de combate**. Retira inmediatamente su miniatura del campo de batalla y retira de su perfil de juego tantas fichas de daño como su valor H.

Cuando retires tropas de una unidad trabada en combate, deberás retirar primero aquellas que no estén trabadas 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.

La tropa líder siempre debe ser la última en ser retirada.

Una **unidad** es **destruida** cuando queda fuera de combate la última tropa que la componía. En el caso de unidades con un *Personaje* unido, consulta “Asignar daño a unidades con Personajes”. Retira todas las fichas y marcadores que la unidad tuviera asignados en su perfil.

Las unidades compuestas por varias miniaturas tienen dos entradas en su panel de combate. La primera representa el desempeño de la unidad cuando tiene todos o la mayor parte de sus efectivos, y la segunda representa la capacidad de combate de la unidad cuando su número de tropas baja a la mitad.

Los *Personajes* cuentan para el cálculo del número de tropas de su unidad.

[Ver \(“Apéndice. Ejemplos: I 3. Daño”\).](#)

CURAR

Si un efecto te permite “curar X🔥” de una unidad, retira de ella un máximo de fichas de daño como indique ‘X’.

RECUPERAR

Si un efecto te permite “recuperar X tropas” de una unidad, toma tantas miniaturas fuera de combate como indique X y colócalas sobre el campo de batalla en formación con su unidad.

Una unidad **no puede** recuperar tropas por encima de su número inicial (sin tener en cuenta si tiene un *Personaje* unido a ella).

PERSONAJES

Los **personajes** son unidades de una sola tropa que presentan la palabra clave *Personaje* en su perfil. Dependiendo del peso de su liderazgo o su rol en tu compañía, distinguimos entre ***Oficiales*** y ***Apoyos***.

El tipo de *Personaje* se indica con un icono en su perfil:



Oficial



Apoyo

Además de combatir individualmente como cualquier unidad, los *Personajes* pueden unirse a unidades aliadas para liderarlas, mejorar sus capacidades o dotarlas de habilidades únicas.

UNIRSE A UNA UNIDAD

Los *Personajes* con capacidad de unirse a una unidad lo tienen indicado en su perfil mediante la palabra clave *Unirse (X)*. “X” puede ser el nombre de una unidad o bien una o varias características o palabras clave separadas por comas, así como incluir múltiples grupos divididos por plecas (“|”). La unidad de destino deberá poseer todos los elementos indicados dentro de un grupo.

Los *Personajes* que no posean la palabra clave *Unirse (X)* **no pueden** incorporarse a ninguna unidad de ningún modo.

Ejemplos:

- *Unirse (Infantería)*. El *Personaje* puede unirse a una unidad con la característica *Infantería*.
- *Unirse (Cazadores Orcos)*. El *Personaje* solo puede unirse a una unidad *Cazadores Orcos*.
- *Unirse (Infantería, Varank)*. El *Personaje* puede unirse a una unidad que tenga las características *Infantería* y *Varank*.
- *Unirse (Infantería, Ghent | Explorador)*. El personaje puede unirse a una unidad que tenga las características *Infantería* y *Ghent*; o a una unidad con la palabra clave *Explorador*.

Una unidad **no puede** incluir más de un *Personaje*.

CADENA DE MANDO

Los *Personajes* de tipo *Oficial* se convierten automáticamente en la tropa líder de la unidad a la que se unen.

PERSONAJES UNIÉNDOSE A UNA UNIDAD

Puedes unir un *Personaje* a una unidad durante el despliegue o durante su activación.

A. UNIRSE DURANTE EL DESPLIEGUE

Cuando vayas a desplegar a tu *Personaje* durante el paso “Despliega tus unidades” de la preparación, selecciona una de tus unidades ya desplegada (que cumpla los requisitos de su palabra clave *Unirse* y en la que no haya otro *Personaje*) y declara a

tu oponente que tu *Personaje* se une a ella. A continuación, colócalo sobre el campo de batalla en formación con su unidad (puedes recolocar las tropas para hacerle sitio y asegurarte de que la unidad esté en formación).

Recuerda que si el *Personaje* es de tipo *Oficial* se convierte en la tropa líder, por lo que las tropas de la unidad deben estar en formación.

También puedes decidir desplegar a tu *Personaje* unido a una unidad que despliega en otro momento de la partida (por ejemplo, *Exploradores* y *Emboscadores*). Cuando la unidad despliegue, el *Personaje* deberá hacerlo unido a ella.

Algunos *Personajes* otorgan la palabra clave *Explorador* o *Emboscador* a la unidad a la que unen. En estos casos, puedes decidir unir tu *Personaje* a una unidad que aún no haya desplegado, desplegando así a la unidad en un momento posterior de la partida.

B. UNIRSE DURANTE LA ACTIVACIÓN

Al inicio de su activación, tu *Personaje* puede declarar que se unirá a una unidad (que cumpla los requisitos de su palabra clave *Unirse*) siempre que:

- No haya otro *Personaje* en la unidad.
- La unidad no esté desmoralizada.
- La unidad no esté trabada en combate.

La única acción que puede realizar tu *Personaje* es mover (puede mover dos veces) y debe finalizar

su activación en formación con su nueva unidad (teniendo LdV y a 2 pasos de la tropa líder).

Al final de su activación, tu *Personaje* pasa a formar parte de la unidad:

- Si tu *Personaje* es *Oficial*, puedes intercambiar su posición por la anterior tropa líder de la unidad, para que todas las tropas queden en formación.
- Usa la unidad a la que se ha unido tu *Personaje* para disputar el control de objetivos.
- Solo podrá usar habilidades con el momento “Al final de tu activación” de su perfil de personaje en unidad y de la unidad a la que se ha unido.

FICHAS EN PERSONAJES

Si tu *Personaje* tiene fichas sobre su perfil, haz lo siguiente para cada tipo de ficha:

- **Fichas de daño.** El *Personaje* conserva sus fichas de daño en su propio perfil. Mientras esté en la unidad se ignorarán. Solo volverán a tenerse en cuenta en el caso de que la unidad sea destruida o el *Personaje* la abandone.
- **Fichas de estrés.** Compara el nivel de estrés entre el *Personaje* y la unidad, y deja sobre la unidad el mayor de los dos.
- Fichas de ✖. Compara la cantidad de ✖ entre el *Personaje* y la unidad, y deja sobre la unidad la mayor de las dos.

- **Fichas de estado.** Coloca las fichas de estado del *Personaje* sobre la unidad. Además, como solo puede tener una ficha de cada estado, retira las repeticiones. (Ver “Estados”).
- **Fichas de efectos.** Si el *Personaje* tiene asignada cualquier cantidad de fichas de efectos (por ejemplo, hechizos), estas pasan al perfil de la unidad.
- **Ficha de activación.** Coloca la ficha de activación del *Personaje* sobre la unidad, o retírala si la unidad ya tenía una.

PERFIL DE JUEGO DE PERSONAJES EN UNIDADES



Cuando un *Personaje* se ha unido a una unidad, debes utilizar su perfil de juego “Personaje en unidad”. Para gestionar de forma más cómoda esta unión, las cartas con los perfiles de juego están diseñadas de forma que puedas colocar la carta del *Personaje* bajo la carta de la unidad, y tener así ambos perfiles agrupados.

Los valores del perfil de personaje pueden ser de dos tipos:

- Valores absolutos: reemplazan al valor que tuviera la unidad.
- Bonificadores (precedidos de “+”): se suman al valor que tuviera la unidad.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I 4. Personajes. Perfil de juego de Personajes en unidades”).

Si un *Personaje* tiene modificadores o cambios en su perfil de personaje en unidad, estos se añadirán a los de la unidad. En el caso de los modificadores, la unidad deberá estresarse por cada modificador que desee aplicar.

PERSONAJES COMO MIEMBROS DE LA UNIDAD

Los *Personajes* cuentan como un miembro más de la unidad a la hora de determinar el número de tropas que la componen (por ejemplo, para determinar el valor de conquista o qué perfil de combate usará).



Aunque solo quedan dos Cazadores en la unidad, Alborc cuenta como uno más, por lo que la unidad utilizará los valores de ataque, defensa y conquista del perfil “3+”.

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.

Los efectos que hagan referencia a un *Personaje* (sin especificar que deba ser unidad) pueden aplicarse incluso si el *Personaje* está unido. En estos casos, para comprobar el alcance, deberás medir hasta la tropa *Personaje*, no hacia la unidad de la que forma parte.



Ver (“Apéndice. Ejemplos: 15. Personajes. Personajes como miembros de una unidad”).

HABILIDADES

La unidad puede hacer uso de las habilidades presentes en el perfil de “Personaje en unidad” como si fuesen suyas, ya que es la unidad la que se activa y realiza las acciones.

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 (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 aquel al inicio de su activación.

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

FICHAS EN PERSONAJES

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.
- **Ficha de activación.** Si la unidad ya se había activado, el personaje recibe 1 ficha de activación.

Cuando un *Personaje* abandona a su unidad, esta recupera los valores originales de sus atributos (la unidad puede quedar con un nivel de estrés superior a su MOR).

Recuerda que siempre que un *Oficial* abandone su unidad debes designar una nueva tropa líder.

No puedes abandonar y unirte a una unidad (y viceversa) durante la misma activación.

ASIGNAR DAÑO A UNIDADES CON PERSONAJES

Los *Personajes Oficial* que forman parte de una unidad son los últimos en sufrir daño, ya que son la tropa líder.

Dado que los *Apoyos* son considerados una tropa más de la unidad, cuando el daño sufrido iguale el valor de H (Heridas) de la unidad, puedes retirar al *Personaje Apoyo* en vez de una tropa. En caso de que el *Personaje Apoyo* sea la única tropa que no esté trabada en combate, puedes intercambiar la posición del *Apoyo* con la de otra tropa de la unidad (que no sea la tropa líder), para retirar esa tropa en lugar del *Personaje*.

PERSONAJES Y UNIDADES DESTRUIDAS

Cuando todas las tropas de la unidad (exceptuando el *Personaje*) queden fuera de combate, la unidad habrá quedado destruida.

Separa las cartas de perfil del *Personaje* y la unidad, e inflige el daño sobrante al *Personaje*. Para las demás fichas, sigue las reglas del apartado “Fichas en Personajes”.

Aunque la unidad original haya sido destruida, el *Personaje* se sigue considerando la misma unidad a efectos de juego.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I 6. Personajes. Personajes y unidades destruidas”).

TÉRMINOS Y PALABRAS CLAVE

Detallamos a continuación los términos de juego más comunes y las palabras clave utilizadas en este manual y en los perfiles de juego.

MEJORAS

Las mejoras son un elemento de juego que no tiene representación física sobre el campo de batalla. Cuando se une una mejora a una unidad, coloca su carta bajo la carta de la unidad a la que se une, como harías con un personaje unido.

Las mejoras aplican bonificadores tanto a atributos como al panel de combate y pueden otorgar nuevas habilidades a las unidades a las que se unen.

Una mejora no se considera una tropa de la unidad.

Una unidad **no puede** tener más de una mejora unida a la vez.

TIRADAS, DADOS Y SÍMBOLOS

ANULAR UN DADO

Cuando una regla te permita anular un dado de una tirada, selecciona el dado que quieras de entre todos los que se hayan lanzado y retíralo. Aplica este efecto en el paso de “anular dados y símbolos” de la tirada. Todos los símbolos obtenidos en el dado seleccionado se ignorarán por completo, como si no hubiera sido lanzado.

ANULAR UN SÍMBOLO

Cuando una regla te permita anular un símbolo de una tirada, selecciona el que quieras de entre todos los símbolos que se hayan obtenido al lanzar los dados (símbolos automáticos incluidos). El símbolo seleccionado debe ignorarse como si no se hubiese obtenido. Aplica este efecto en el paso de “anular dados y símbolos” de la tirada.

REPETIR UN DADO

Cuando una regla o efecto te permita repetir un dado de tu tirada, puedes lanzar de nuevo el dado que quieras. Deberás hacerlo después de lanzar los dados por primera vez y antes de avanzar al paso de los cambios.

Cuando una regla o efecto te obligue a repetir un dado, deberás lanzar de nuevo un dado que cumpla con los requisitos que se te indiquen.

Un dado **no puede** repetirse más de una vez por tirada.

REPETIR UNA TIRADA

Una regla o efecto puede permitirte u obligarte a repetir una tirada. En ese caso, lanza de nuevo todos los dados, antes de avanzar al paso de los cambios.

FIJAR EL RESULTADO DE UN DADO

Cuando un efecto te permita fijar el resultado de un dado de una tirada, toma uno de los dados y, en vez de lanzarlo junto a los demás, colócalo sobre el tablero mostrando la cara que quieras. Este dado y

los símbolos que muestra se consideran lanzados junto con los demás a todos los efectos.

Los dados con resultados fijados **no pueden** repetirse.

ALEJAR, ATRAER, COLOCAR Y DESPLAZAR

Los efectos de algunas acciones, cambios y habilidades de tu unidad pueden alejar, atraer, colocar y desplazar a una unidad objetivo. La unidad objetivo no provoca ataques de oportunidad al aplicar el efecto.

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

Si la unidad objetivo entra en contacto con una unidad enemiga, quedará trabada en combate con ella.

ALEJAR (X)

La unidad objetivo debe distanciarse de tu unidad realizando un movimiento de X pasos en la dirección que une el centro de la peana de su tropa líder y tu tropa líder. La distancia del movimiento no puede reducirse voluntariamente.

Si al moverse, la unidad objetivo entra en contacto con una unidad o un elemento de terreno *Impasable*, detendrá su movimiento justo en ese punto.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 17. Alejar, atraer, colocar y desplazar”).

ATRAER (X)

La unidad objetivo debe acercarse a tu unidad realizando un movimiento de X pasos en la dirección que une el centro de la peana de su tropa líder y tu tropa líder. La distancia del movimiento no puede reducirse voluntariamente.

Si al moverse la unidad objetivo entra en contacto con una unidad o un elemento de terreno *Impasable*, detendrá su movimiento justo en ese punto.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I 7. Alejar, atraer, colocar y desplazar”).

COLOCAR (X)

Coloca la tropa líder de la unidad objetivo en cualquier punto del campo de batalla a X pasos de tu unidad (no requiere LdV). A continuación, quien controle la unidad debe colocar el resto de tropas de la unidad en formación con ella. Solo podrán colocarse trabadas con otra unidad si la tropa líder también se ha trabado con ella.

Recuerda que **no puedes** poner miniaturas sobre otras miniaturas, y que **no puedes** colocar una unidad sobre un elemento de terreno *Impasable* o *Inestable*.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: I 7. Alejar, atraer, colocar y desplazar”).

DESPLAZAR (X)

La unidad objetivo debe realizar un movimiento de hasta X pasos en la dirección que indiques. Tú decides la distancia del movimiento.

Si al desplazar a la unidad, esta entra en contacto con una unidad o un elemento de terreno *Impasable*, detén su recorrido justo en ese punto.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 17. Alejar, atraer, colocar y desplazar”).

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

Estas son las palabras clave usadas en los perfiles:

COBERTURA (D)

Las unidades adyacentes (aliadas o no), pero no la propia unidad, tratan a la unidad como si fuera un elemento de terreno con la palabra clave *Cobertura (D)*.

DISPERSAR (D)

Cuando esta unidad es objetivo de una habilidad mágica, puede intentar bloquearla. El valor ‘D’ indica los dados o símbolos automáticos que se deben lanzar para bloquear el hechizo. Esta unidad no recibe ✖ por los □ obtenidos.

Recuerda que no puedes intentar bloquear un hechizo más de una vez ni con más de una unidad. (Ver “Magia. Bloquear un hechizo”).

ÉLITE

En las tiradas de VOL, ataque, defensa y aquellas otras realizadas como parte del efecto de una habilidad, en el paso de “añadir símbolos automáticos”, tu unidad puede sustituir cualquier ☆ por ★, cualquier ◻ por ◼ y cualquier / por !.

Esto no se aplica en las demás tiradas de la unidad (por ejemplo, bloquear un hechizo, incluido *Dispersar*).

EMBOSCADOR

Durante el paso “Despliega tus unidades”, puedes mantener esta unidad fuera del campo de batalla, sin desplegarla.

Durante la partida, cuando debas activar una unidad, puedes activar una unidad *Emboscador* que todavía no haya desplegado. Para ello:

I. Despliega la unidad sobre el campo de batalla.

Elige una de estas dos opciones:

- » Despliega la unidad dentro de tu zona de despliegue, incluso trabada en combate con una unidad enemiga.
- » Despliega la unidad en cualquier punto del campo de batalla, excepto en la zona de despliegue de tu oponente, siempre y cuando ninguna unidad enemiga a 12 pasos tenga LdV hacia ella.

2. Activa la unidad

Ahora que ya está sobre el campo de batalla, resuelve una activación con la unidad. Durante esta activación, la unidad deberá estresarse si desea realizar una ➤➤Acción larga.

Ver (“Apéndice. Ejemplos: 18. Palabras clave. Emboscador”).

EXPLORADOR

Durante el paso “Despliega tus unidades” puedes mantener esta unidad fuera del campo de batalla, sin desplegarla.

Si no ha sido desplegada durante el paso “Despliega tus unidades”, la unidad podrá desplegar posteriormente de dos formas distintas:

1. Una vez terminado el paso de “Despliega a tus unidades”, antes de empezar la partida. Si tu oponente también tiene *Exploradores*, quien tenga la iniciativa decide quién despliega en primer lugar. A continuación, os deberéis alternar desplegando unidades.
2. Durante la partida, cuando debas activar una unidad, puedes desplegar una unidad *Exploradora* que todavía no haya desplegado y activarla. En esta activación, la unidad solo podrá realizar una acción simple.

Cuando despliegues a una unidad *Exploradora* fuera del paso “Despliega tus unidades”, deberás elegir una de estas opciones:

- Despliega tu unidad en cualquier punto de tu zona de despliegue, pero sin trabarla en combate con unidades enemigas.

- Despliega tu unidad adyacente a uno de los límites del campo de batalla, excepto en la zona de despliegue de tu oponente, siempre y cuando ninguna unidad enemiga a 12 pasos tenga LdV hacia ella.

FURIA BERSERKER

Durante el paso de “Añadir símbolos automáticos” de una tirada de ataque, defensa o voluntad, tu unidad puede infligirse 1  a sí misma para añadir un símbolo de tu elección.

No puedes infligir el daño si eso supone la destrucción de tu unidad. Este daño no se tiene en cuenta a la hora de resolver un combate.

GÓLEM

- Tu unidad ignora los efectos de *Intimidante* y *Aterrador*.
- Tu unidad es inmune al estado acobardado.
- Tu unidad **no puede** desmoralizarse. Si se estresa por encima de su MOR, ignora el estrés sobrante.

GRANDE

- Tu unidad *Grande* puede mover a través de otras unidades que no sean *Grande*.
- Solo otras unidades *Grandes* y los elementos de terreno con la palabra clave *Bloquea LdV* bloquean la LdV desde o hacia las unidades *Grandes*.
- Tu unidad *Grande* es *Inamovible*.
- Tu unidad ignora los efectos de *Inamovible* de unidades que no sean *Grandes*.

INAMOVIBLE

Tu unidad **no puede** ser atraída, alejada, colocada, desplazada ni rechazada a menos que tú quieras.

INTIMIDANTE (N)

Cuando tu unidad se trabe o una unidad enemiga se trabe con ella, la unidad enemiga deberá realizar una tirada 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.

Por ejemplo, si tu unidad con Intimidante (2) se traba cargando con una unidad enemiga y esta solo obtiene 1 ★ en su tirada de VOL, se estresará 1 vez. Si no obtiene ningún ★, se estresará 2 veces.

MAGO

Las unidades *Mago* pueden realizar habilidades mágicas y bloquear hechizos. (Ver “Magia. Bloquear un hechizo”).

MÁCULA

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

PERSONAJES CON MÁCULA UNIDOS A UNIDADES

Tu *Personaje* recibe 1 ✖ al inicio de la ronda, y como forma parte de una unidad, la ✖ se traspasa a esta automáticamente.

UNIDAD FUERA DEL CAMPO DE BATALLA

Si tu unidad está fuera del campo de batalla, no recibirá ficha de ✂.

PUNTERÍA

Tu unidad puede repetir sus tiradas de ataque a distancia. La unidad objetivo de tu ataque a distancia **no puede** beneficiarse de *Cobertura (D)*.

RABIOSO

Tu unidad añade ★ a sus tiradas de ataque cuando carga.

SED DE SANGRE (X)

Si tu unidad no está trabada en combate al inicio de su activación, 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. 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 tirada de VOL.

SIN MIEDO

- Tu unidad ignora los efectos de *Intimidante* y *Aterrador*.
- Tu unidad es inmune al estado acobardado.

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.

TRIPULADO

- Tu unidad ignora los efectos de *Intimidante*.
- Tu unidad no se estresa cuando pierde un combate.

GANAR PALABRAS CLAVE

Si tu unidad gana una palabra clave que especifica un valor numérico ‘(N)’ o una tirada ‘(D)’, y ya tenía esa palabra clave, deberás elegir cuál de las dos usar cuando los efectos entren en juego, ya que no pueden combinarse.

Ejemplo: Si tu unidad tiene *Dispersar*() y gana *Dispersar*() , cuando sea objetivo de un hechizo podrá bloquearlo o bien con  o bien con .

Si tu unidad gana una palabra clave que especifica un nombre (o un listado de nombres) ‘(X)’ o ‘(E)’ y ya tenía esa palabra clave, deberás combinar ambas uniéndolas con “|”.

Ejemplo: Si tu unidad tiene *Terreno favorable (Accidentado)* y gana *Terreno favorable (Letal)*, deberá tratarlo como si tuviera *Terreno favorable (Accidentado | Letal)*.

En los demás casos, si las palabras clave no especifican ningún valor, tu unidad ignorará la palabra clave que ha ganado, conservando su funcionamiento normal.

TERRENO

Los **elementos de terreno** representan el paisaje, las estructuras, etc., que forman parte del campo de batalla y con los que las unidades pueden interactuar.

Eres libre de utilizar los elementos de terreno que desees. Nosotros te proporcionamos un set completo de escenografía para jugar en la caja de inicio de *Warcrow*. La regla más importante cuando incluyas un elemento de terreno construido por ti, es que antes de comenzar la partida, tu oponente y tú acordéis las palabras clave del elemento que definan cómo se debe interactuar con él durante la batalla.

BASE DEL ELEMENTO DE TERRENO

Aunque no es necesario, resulta muy recomendable que los elementos de terreno estén montados sobre una base que delimite claramente el área donde se aplican sus efectos, para gestionar fácilmente cuándo una unidad está dentro del elemento y medir la distancia hacia él.

En el caso de no utilizar base (por ejemplo, un edificio), se debe usar la propia estructura como referencia (por ejemplo, las paredes). Si el elemento no consta de una única estructura, sino que está compuesto de varias (por ejemplo, tres árboles que forman un bosque), es importante que acuerdes con tu oponente cómo determinar sus límites (por ejemplo, trazando una línea recta entre sus componentes).

PALABRAS CLAVE DE UN ELEMENTO DE TERRENO

Cada elemento de terreno puede presentar una o más de las siguientes palabras clave. Algunas de ellas van acompañadas de “(X)”. En este caso, sus efectos únicamente se aplicarán a las unidades indicadas por “X”.

“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.

ACCIDENTADO (X)

Durante su activación, las unidades adyacentes a este elemento de terreno reciben el estado ralentizado.

Las unidades no pueden cargar si su movimiento de carga pasa adyacente al elemento de terreno en algún punto de su trayectoria.

La unidad que mueva entrando en contacto con un elemento de terreno accidentado aplicará los efectos de ralentizado de manera automática.

ATERRADOR (X)

Las unidades que se encuentren a 3 pasos de este elemento al final de su activación deben superar una tirada de VOL o, de lo contrario, se estresarán.

BLOQUEA LDV

El elemento bloquea todas las LdV trazadas a través de él, así como las LdV trazadas desde su interior y las trazadas hacia su interior.

Los elementos de terreno no bloquean la LdV a menos que posean la palabra clave *Bloquea LdV*.

COBERTURA (D)

Las unidades adyacentes a este elemento de terreno se pueden beneficiar de cobertura frente a un ataque a distancia. (Ver “Atacar a distancia. Cobertura”). El valor ‘D’ indica los dados o símbolos automáticos que las unidades adyacentes añaden a su tirada de defensa.

IMPASABLE

Las unidades **no pueden** mover a través de este elemento de terreno ni finalizar su movimiento sobre él. Si un elemento adquiere la característica *Impasable* durante la batalla (por ejemplo, por efecto de un hechizo), las unidades que haya dentro de él deben moverse para colocarse adyacentes.

INESTABLE

Las unidades pueden mover a través de este elemento de terreno, pero **no pueden** finalizar su movimiento ni colocarse sobre él.

LETAL (X : D)

En el momento en que una unidad entre en contacto con este elemento de terreno deberá enfrentar su defensa con una tirada ‘D’ sin aplicar modificadores o cambios. La unidad sufre 1  por cada  no anulado. El elemento de terreno no puede sufrir daño.

ELEMENTOS DE TERRENO BÁSICOS

Te ofrecemos a continuación un listado con los elementos básicos para cualquier partida de *Warcrow*. Recomendamos utilizar las características y las dimensiones indicadas, pero eres libre de utilizar la escenografía que quieras y asignarle las palabras clave que mejor la definan. Recuerda que lo más importante es que tanto tu oponente como tú entendáis bien cómo se interactúa con cada elemento antes de empezar la partida.

Elemento de Terreno	Palabras clave	Dimensiones
Seto / Barricada	Cobertura () Inestable	Base entre 4 y 13 pasos de largo y no más de 1 paso de ancho.
Muro	Cobertura () Inestable	Base entre 4 y 13 pasos de largo y no más de 1 paso de ancho.
Estructura Pequeña	Bloquea LdV, Cobertura () Impasable	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 4 y 7 pasos de lado.

Edificio	Bloquea LdV, Cobertura () Impasable	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.
Bosque Ligero	Bloquea LdV, Cobertura ()	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.
Bosque Denso	Accidentado (Caballería, Gólem), Bloquea LdV, Cobertura ()	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.
Río	Accidentado	Base entre 4 y 13 pasos de largo y no más de 7 pasos de ancho.
Lago	Impasable	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.
Ruinas	Accidentado, Cobertura ()	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.
Terreno abrupto	Accidentado	Base con una superficie equivalente a un cuadrado de entre 7 y 10 pasos de lado.

SETO, BARRICADA Y MURO

Se trata de elementos de terreno con una altura igual o inferior a la mitad del alto de una miniatura humanoide.

ESTRUCTURA PEQUEÑA

Se trata de pequeñas construcciones o elementos individuales especialmente relevantes. Por ejemplo: un pozo, una fuente, una estatua, una tienda o un árbol milenario.

EDIFICIO

Las escaramuzas en *Warcrow* tienen lugar en zonas fronterizas o alejadas de las grandes poblaciones, por lo que los edificios más comunes pueden ser una granja, un molino, una posada, un torreón de vigilancia o un templo.

BOSQUE

La forma más fácil de representar un elemento de terreno bosque es colocar dos o tres árboles para modelismo sobre una base. Si creas, además, una pequeña peana para cada árbol de forma que encaje en la base del bosque, podrás retirarlos para que no molesten u ocupen espacio si hay muchas unidades en el bosque interactuando entre ellas.

También puedes colocar los árboles de forma que la línea que una sus bases delimite el área donde deben aplicarse los efectos de bosque. No obstante, no te aconsejamos este sistema porque resulta más aparatoso a la hora de interactuar con el elemento de terreno.

RÍO Y LAGO

Aunque en la base de este tipo de terreno se representen los límites donde empieza y termina el agua, todo el elemento aplica las reglas de sus palabras clave. No es necesario que tu unidad esté por completo “sobre agua” para aplicar los efectos por terreno *Accidentado*, ni colocarla sobre el borde de un lago *Impasable*.

RUINAS

Este tipo de terreno dificulta el avance de las unidades. Las ruinas pueden ser los restos de un edificio o una estructura perteneciente al antiguo Imperio de Gae Assail. También pueden ser los restos de un desastre natural, como un incendio o un terremoto.

TERRENO ABRUPTO

Este tipo de terreno engloba todo tipo de zonas del campo de batalla que dificultan el avance de las unidades sobre él, como, por ejemplo, un pedregal o un lodazal.

NIEBLA

La Niebla en *Warcrow* se representa utilizando los marcadores de Niebla. Una unidad que termine su activación a 3 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 7 pasos de otro.

AVENTURAS

Las compañías en *Warcrow* representan pequeñas fuerzas o partidas de guerra que los señores y líderes de Lindwurm reúnen con fines específicos. Aunque se pueda jugar fácilmente una batalla en la que ambos bandos luchan hasta la aniquilación del rival, es muchísimo más interesante y divertido tener objetivos, ya que dan sentido al rol de tus unidades y al ejército que compones para obtener la victoria.

Las aventuras proveen el contexto que pone en situación de conflicto a tu compañía y a la de tu rival, así como las reglas específicas para jugar, las condiciones de victoria y las de finalización de partida.

Es importante que tanto tu oponente como tú entendáis las reglas y el modo de obtener los Puntos de Victoria (PV) de la aventura seleccionada. Si es necesario, aclarad de antemano las dudas acerca de la aplicación de las reglas de vuestras unidades para anticipar discusiones que puedan romper el ritmo y el buen ambiente de la partida.

Todas las aventuras tienen en común la siguiente estructura, con toda la información necesaria para jugarlos:

Preparación

En este apartado se dan las instrucciones mediante un gráfico para definir las zonas de despliegue, y se indica en qué posición debes colocar las fichas de eventos en el contador de turnos y el uso de elementos de escenografía específicos.

Iniciativa

La aventura puede determinar qué bando tiene la iniciativa, con lo que no será necesario resolver el quinto paso de la preparación de la partida. (Ver “Preparar la partida”).

Rondas

En este punto se indica cuántos turnos de juego componen cada ronda.

Puntuación

Este apartado explica cuándo y cómo se consiguen los Puntos de Victoria (PV).

Fin de partida

La aventura se juega hasta que una de las compañías reúna los requisitos que ponen fin a la partida, o bien hasta haber jugado el número máximo de rondas indicado.

Las reglas de la aventura pueden incluir otros apartados para dar otro tipo de indicaciones y exponer cuantas reglas sean necesarias para jugarlo.

OBJETIVOS

Las aventuras plantean a menudo enfrentamientos entre compañías por el control de importantes puntos estratégicos del campo de batalla. Estos puntos estratégicos de gran valor constituyen los objetivos, y están representados sobre el campo de batalla por marcadores con el diámetro de una peana de infantería (2 pasos).

Los objetivos son elementos de terreno con las palabras clave *Impasable* y *Bloquea LdV*, aunque cada aventura puede incluir otras diferentes.

OBJETIVOS DE COLOR

En algunas aventuras se usan objetivos con el mismo color que alguna de las zonas de despliegue. Esto quiere decir que son objetivos propios del bando con ese color, pero no significa que estén controlados por él.

MARCADORES DE CONQUISTA

Cuando controles un objetivo, coloca un marcador de conquista sobre él mostrando el color que te corresponde según tu zona de despliegue.



Los Rodeleros finalizan su activación controlando el objetivo, ya que se encuentran a 3 pasos. Como nadie lo ha reclamado antes, colocan un marcador de conquista con el color que identifica a la Hegemonía en esta partida.

CONTROLAR UN OBJETIVO

Si la aventura no indica lo contrario, los objetivos comienzan libres del control de ambos bandos.

Tu oponente y tú usaréis marcadores de conquista, con el color correspondiente, para determinar qué bando tiene el control de un objetivo.

Un objetivo sin marcador de conquista no se considera controlado por ninguna compañía.

Un objetivo solo puede ser controlado por una compañía al mismo tiempo.

Si ganas el control de un objetivo, sitúa tu marcador de conquista sobre él, y retira, si lo hubiera, el de tu oponente.

DISPUTAR EL CONTROL DE UN OBJETIVO

Cuando tu unidad finaliza su activación, disputa el control de los objetivos que tiene a 3 pasos.

Las demás unidades que tengan a 3 pasos esos objetivos también disputan su control.

Para cada objetivo:

- Tu oponente y tú debéis sumar el valor de conquista de vuestras unidades que disputen el control del objetivo.
- Quien tenga el valor más alto gana el control del objetivo. En caso de empate, el control del objetivo no cambia.

Una vez tengas controlado un objetivo, no es necesario que mantengas a ninguna unidad a 3

pasos de él; seguirá bajo tu control mientras tu oponente no te lo arrebate.

UNIDADES NEUTRALES

En algunas aventuras es posible que se desplieguen o aparezcan unidades neutrales con perfil propio que no pertenezcan a ningún bando.

Su perfil de juego es muy similar al de cualquier unidad, salvo que añade el atributo iniciativa (INI) y una tabla para interpretar cuál es su comportamiento cuando se activa:

- **Iniciativa (INI).** Cuando se despliegue la unidad neutral, coloca una ficha de evento en la posición del contador de turnos que la aventura te indique. Si no se indica ninguna, colócala tantas posiciones por delante como el valor de INI. Cuando se active esta ficha de evento, la unidad neutral se activa aplicando su comportamiento. Una vez finalice su activación, avanza la ficha de evento tantas posiciones como su INI.
- **Comportamiento.** Indica qué objetivo tomará la unidad y qué acciones llevará a cabo, tanto si tiene un objetivo como si no. En el caso de comportamientos aleatorios, es posible que se establezca una tirada de dados para determinar qué hará la unidad neutral.

Las unidades neutrales no son ni aliadas ni enemigas de las tuyas.

UNIDADES NEUTRALES HOSTILES

Las unidades neutrales *Hostiles* son enemigas de todas las unidades de cualquier facción, incluidas otras unidades neutrales.

Cuando se active una unidad neutral *Hostil* es muy probable que ataque a alguna unidad perteneciente a tu compañía o la de tu oponente. En ese caso, resuelve el ataque como si fuese una acción que una de vuestras unidades realiza. Quien no sea objetivo del ataque, debe efectuar las tiradas en nombre de la unidad *Hostil*.

Las unidades *Hostiles* siempre rechazan cuando vencen un combate y siempre perseguirán a las unidades a las que rechacen. No se negarán a ser rechazadas si resultan vencidas.

El perfil de juego de estas unidades puede contradecir el párrafo anterior e indicar otras reglas que deban aplicarse.

EJEMPLO DE UNIDAD NEUTRAL *HOSTIL*



Al final del primer turno, la aventura despliega y activa un *Mórn Mab*, que tiene dos posibles objetivos para su acción. Para decidirse por uno, lanza el dado rojo y obtiene ★!, por lo que toma como objetivo a *Alborc*, que tiene Mayor H que los *Rodeleros de la Legión Negra*, y carga contra él. Si solo hubiese habido una unidad a 18 pasos, la hubiese tomado como objetivo sin necesidad de lanzar el dado.

APÉNDICE

EJEMPLOS

1. UNIDADES Y FORMACIÓN



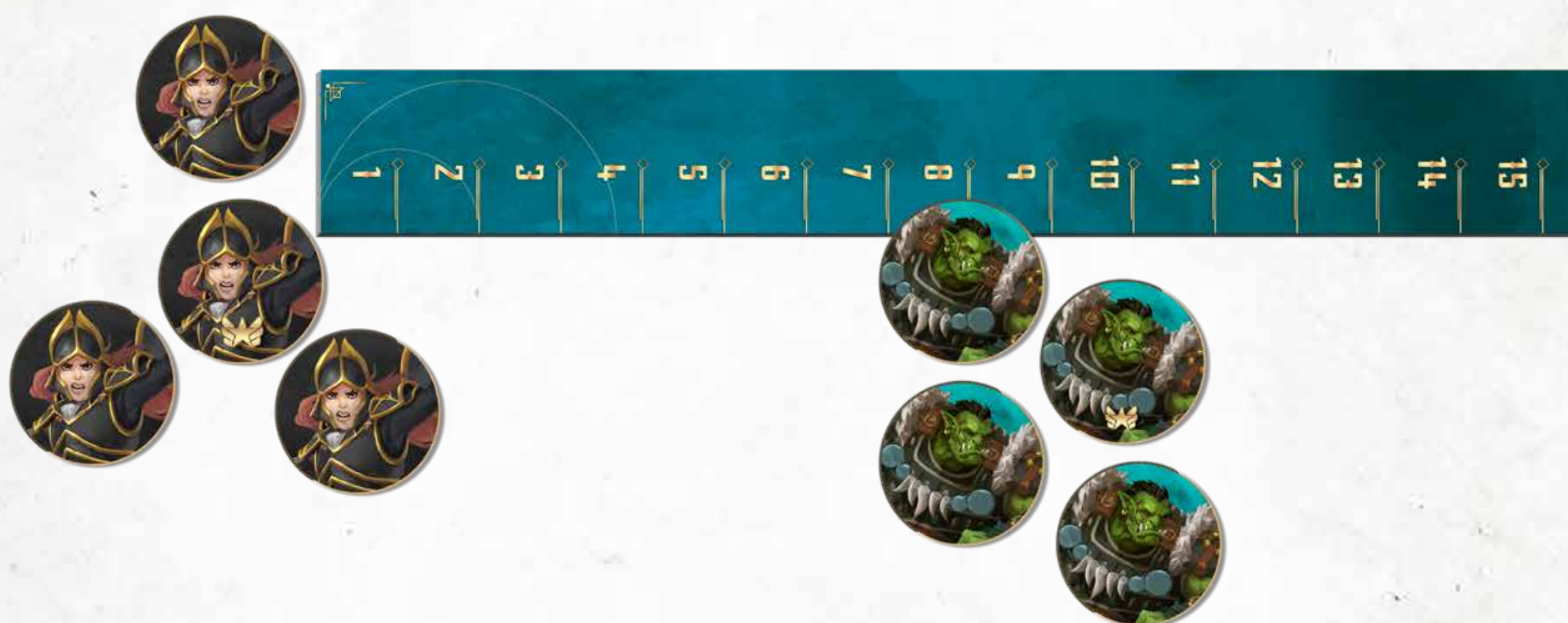
En el ejemplo de la izquierda, todas las tropas de la unidad de Rodeleros están en formación, ya que se encuentran a 2 pasos o menos de su tropa líder y esta tiene Línea de Visión hacia ellas. En el ejemplo de la derecha, el Rodelero A no está en formación, ya que aunque se encuentra a 2 pasos de su tropa líder, hay un elemento que bloquea la Línea de Visión de la tropa líder hacia ella.

2. LÍNEA DE VISIÓN (LDV)



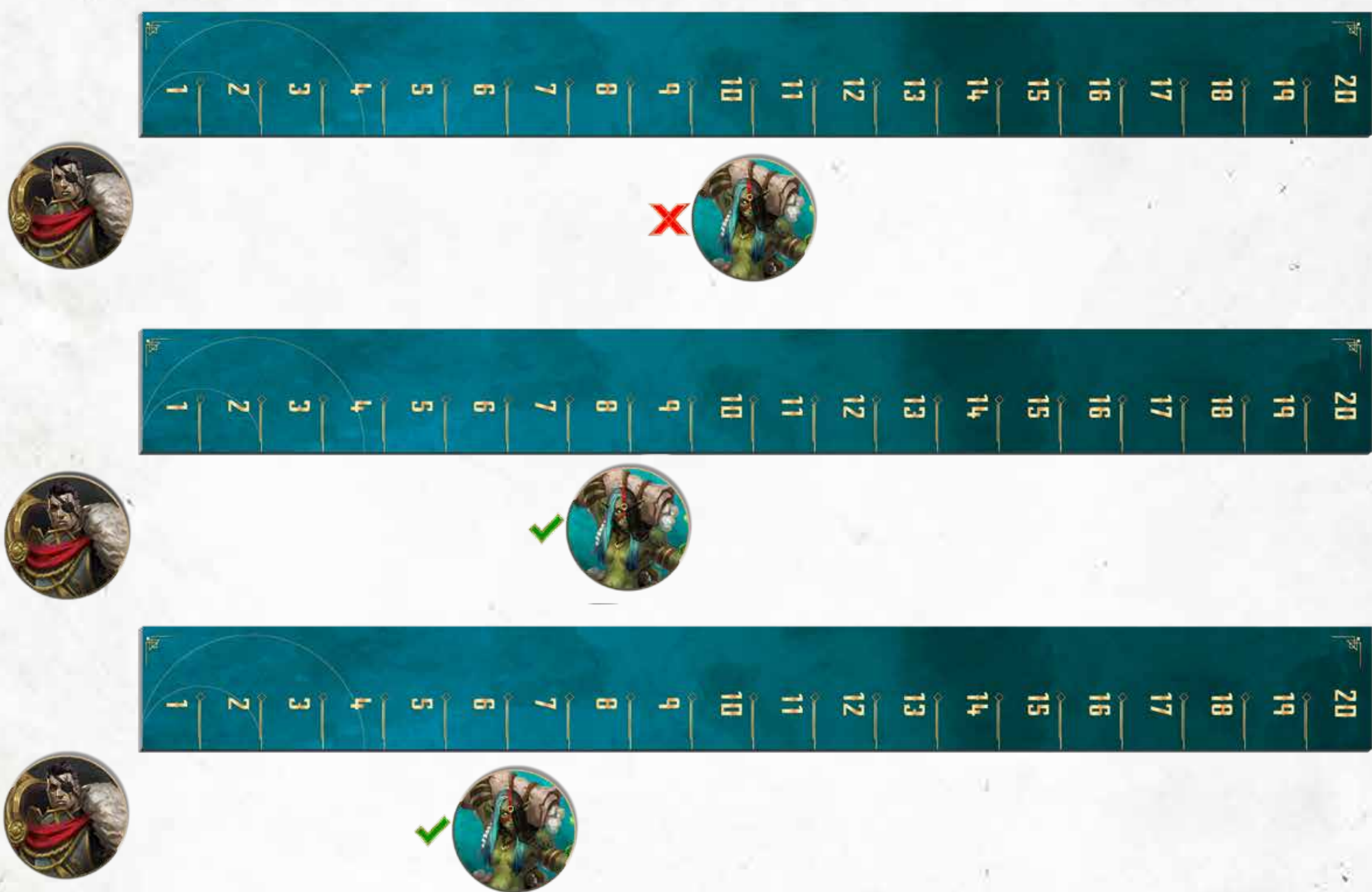
El Herald del Fuego Gélido tiene LdV hacia la unidad de Rodeleros. Aunque el bosque tiene la palabra clave Bloquea LdV, tiene LdV hacia la unidad de Cazadores Orcos, ya que puede trazar una línea recta hacia al menos la mitad de sus tropas (la tropa líder no bloquea LdV hacia el Cazador Orco detrás de ella). No tiene LdV hacia la Evocadora, porque los Rodeleros le bloquean la LdV. Y tampoco tiene LdV hacia Alborc, porque, al trazar LdV hacia él, el espacio entre los Rodeleros lo impide.

3. ALCANCE



La unidad de Cazadores Orcos se encuentra a 7 pasos de la unidad de Rodeleros.

4. OBJETIVO “A X PASOS”



El ataque a distancia de Drago tiene alcance 7, por lo que su objetivo debe encontrarse a 7 pasos. La Evocadora está fuera de alcance en el primer caso, pero está a 7 pasos en los 2 siguientes.

5. TIRADA ENFRENTADA



Alborc ataca a Drago El Yunque, por lo que se resuelve una tirada enfrentada entre el ataque de Alborc y la defensa de Drago. Ambos lanzan los dados, obteniendo lo que se muestra en el gráfico. Durante el paso de cambios, Alborc gasta sus 2 para anular 1 de Drago y, además, añadir 1 a su tirada. También gasta el para que el oficial reciba el estado vulnerable. Como Drago no tiene cambios, se avanza al paso de resolución de la tirada enfrentada: Alborc tiene un total de 4 y Drago . El bloqueo de Drago anula un éxito de Alborc, con lo que sufre 3 por los no anulados de Alborc.



6. ACTIVAR UNA UNIDAD. DECLARAR UNA ACCIÓN



LANZAGRANADAS. Sin LdV. Objetivo: unidad enemiga a 10 pasos no trabada en combate. Resuelve un ataque a distancia contra el objetivo. Tu tirada se compone de 1  por cada Pionero de tu unidad (los Personajes no cuentan) más 1  por cada tropa de la unidad objetivo (contando Apoyos y hasta un máximo de 3 ). Si infliges al menos 1  tu objetivo recibe el estado acobardado.

Con la acción “realizar una habilidad de combate”, los Pioneros resuelven el efecto de Lanzagranadas, debiendo así declarar y resolver una acción atacar (a distancia) sin que esta cuente para el límite de acciones de la activación.



FURIA DEL GRAN BOSQUE
Estrésate para realizar un ataque a distancia.

Durante su activación, Darach puede realizar un ataque a distancia (con la acción “atacar”) y después usar su habilidad, Furia del Gran Bosque. Aunque el efecto de la habilidad le permite realizar otro ataque a distancia, esta no cuenta como una repetición de la acción “atacar”, sino como la acción “realizar una habilidad de combate”. Por lo que Darach no inclumple las limitaciones de acciones por activación.

7A. USAR LAS PLANTILLAS PARA MOVER



Alborc tiene MOV 3-2. Para mover 3 pasos, Alborc puede recorrer la distancia completa (primer caso) o solo un tramo (segundo caso).



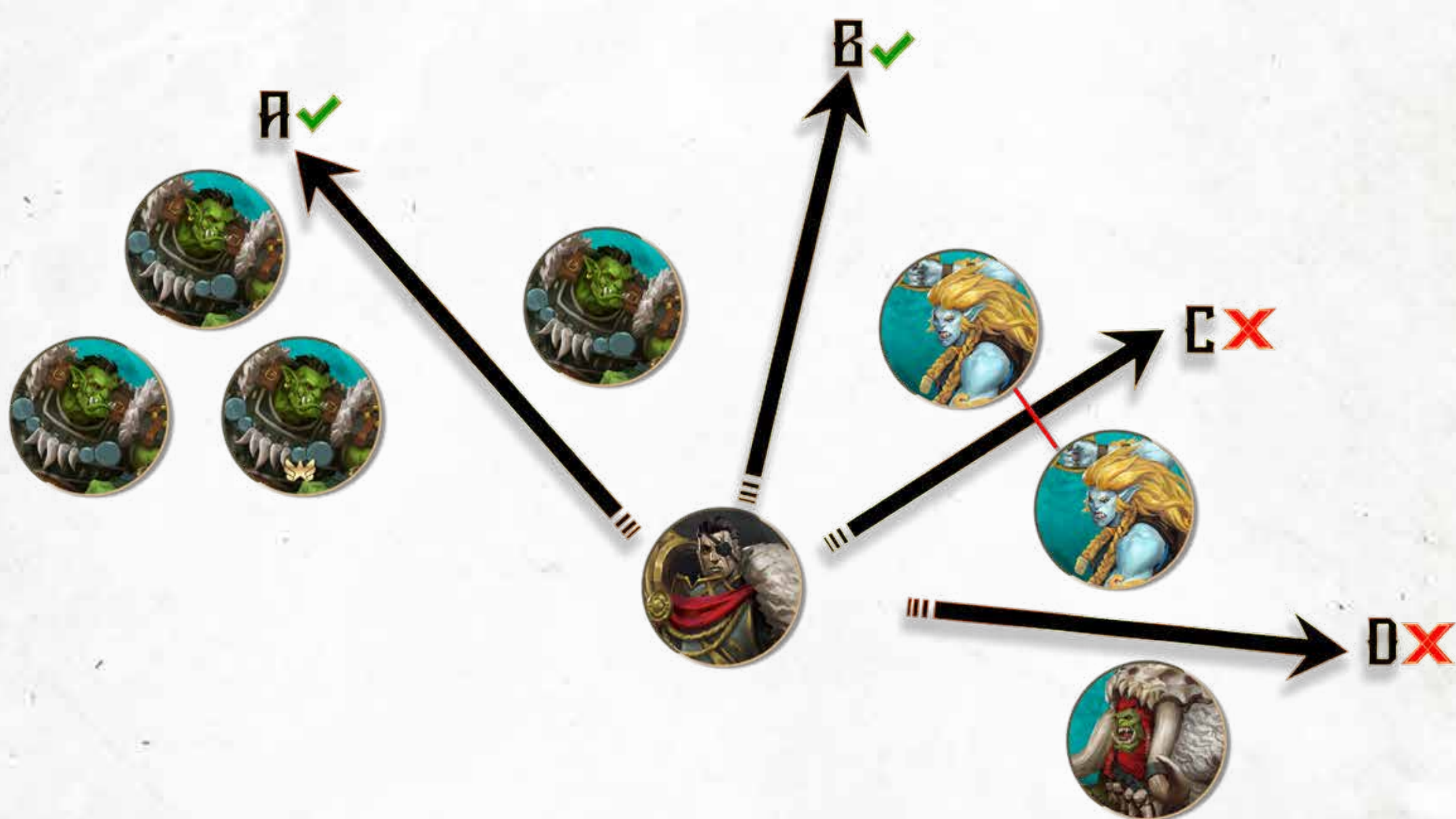
Alborc tiene MOV 3-2 (10). Cuando carga puede mover hasta 10 pasos.

7B. MOVER UNIDADES COMPUESTAS POR VARIAS TROPAS



La unidad de Cazadores Orcos mueve 3-2. Su tropa líder mueve en primer lugar. Una vez finalizado su movimiento, el resto de tropas de la unidad se coloca en formación.

7C. MOVER A TRAVÉS DE OTRAS UNIDADES



Caso A. Drago puede mover a través de la unidad de Cazadores Orcos porque el Cazador de la derecha no está en formación.

Caso B. Drago puede mover entre Cazadores Orcos y Cambiaformas porque son dos unidades distintas.

Caso C. Drago no puede mover a través de las Cambiaformas porque están en formación y no puede cruzar la línea que une sus peanas. Además, al igual que en el caso D, su peana no cabe.

8. ATAQUE DE OPORTUNIDAD



La unidad de Cazadores Orcos declara la acción de mover para destrabarse de los Rodeleros. Antes de que los Cazadores se muevan, los Rodeleros tienen la oportunidad de estresarse y declarar un ataque de oportunidad.

9A. ATACAR CUERPO A CUERPO. RECHAZAR A LA UNIDAD VENCIDA



Los Rodeleros rechazan a los Cazadores Orcos. Como estos tienen MOV 3-2, son alejados 3 pasos. Al colocarse en formación, ningún Cazador debe quedar más cerca de los Rodeleros que su líder.

9B. EJEMPLO DE ATAQUE CUERPO A CUERPO



La unidad de Rodeleros de la Legión Negra se activa y realiza la acción atacar contra la unidad de Cazadores Orcos, iniciándose un combate. Consultando los valores de ataque y defensa para 3 Rodeleros y 4 Cazadores, ambos bandos reúnen sus tiradas, lanzan los dados a la vez y obtienen los símbolos que se muestran en el gráfico.

Los Cazadores deciden activar su cambio, de modo que gastan 1 para añadir 1 a su tirada. Los Rodeleros, por su parte, no tienen símbolos para activar ninguno de sus cambios. Como resultado, estos serían los símbolos que permanecen tras el paso de cambios:

CAZADORES

★☆☆!!

RODELEROS

★★★★★!

Durante el paso de bloquear éxitos de la tirada, los Cazadores anulan 2★ de sus enemigos mientras que su ★ no es bloqueado por los Rodeleros, resultando en 1★ en la tirada de los Cazadores y 3★ en la de los Rodeleros.

En la resolución del ataque, los Rodeleros infligen 3 a los Cazadores, mientras estos infligen 1 a sus atacantes.

Como el valor de Heridas (H) de los Cazadores es 2, deben retirar una miniatura y colocar la extra en su perfil.



CAZADORES

3💧 = 1 BAJA + 1💧

RODELEROS

1💧

Los Rodeleros son la unidad vencedora del combate y los Cazadores, la unidad vencida, se estresan. Puesto que los Rodeleros siguen estando trabados en combate con los Cazadores, deciden rechazar a los orcos para obligarles a retrasar su posición. Los orcos no quieren estresarse más durante esta activación, así que aceptan ser rechazados.

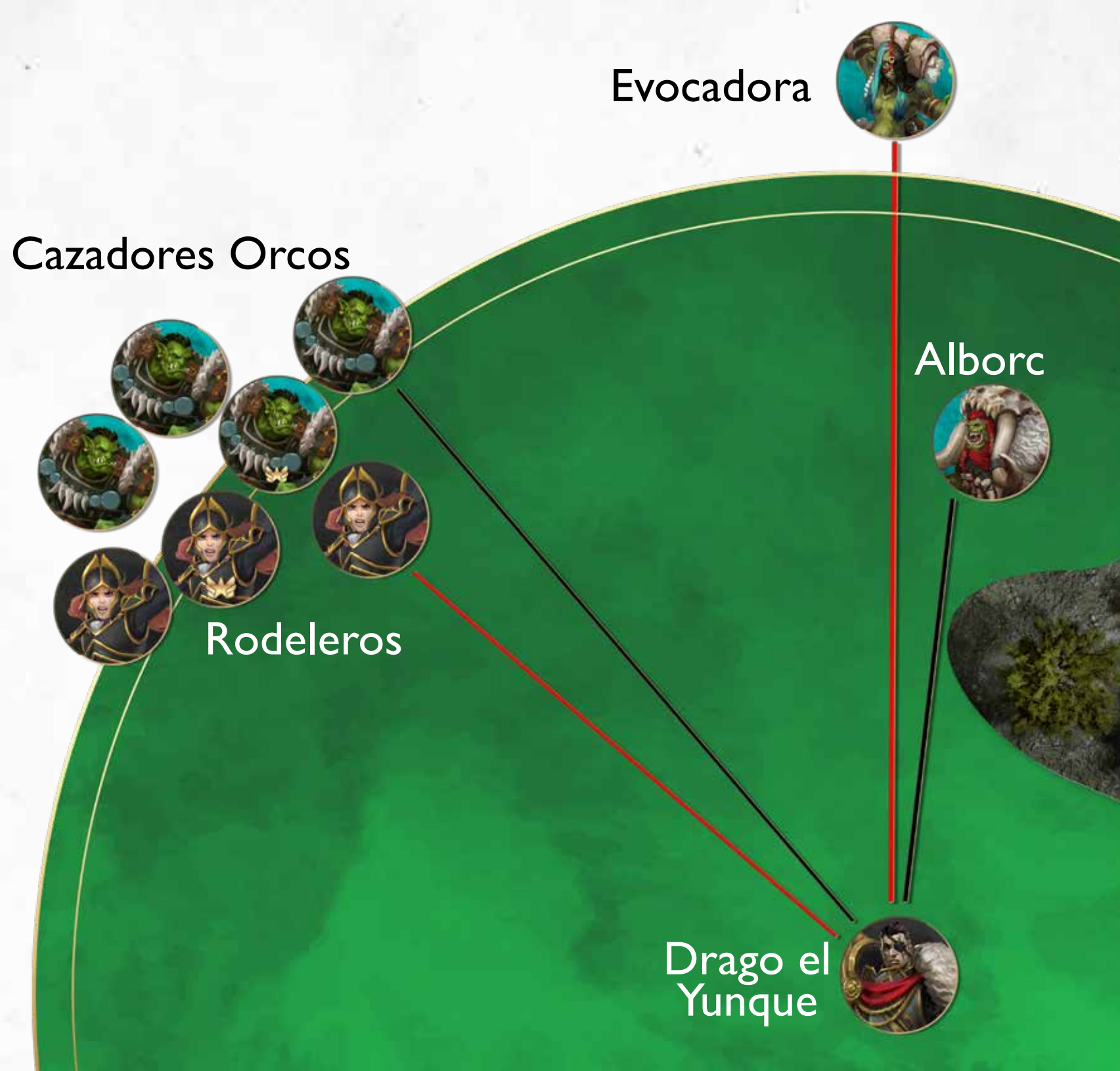


Los Cazadores tienen MOV 3-2, por lo que son alejados 3 pasos. Los Rodeleros deciden perseguir a los Cazadores y mueven 3 pasos (tienen MOV 3-2) hacia ellos.

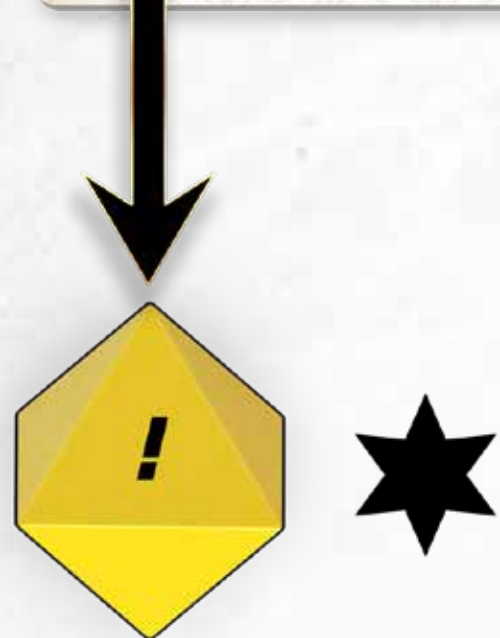


La tropa líder de los Rodeleros no consigue trabarse en combate con los Cazadores con su movimiento.

10. EJEMPLO DE ATAQUE A DISTANCIA

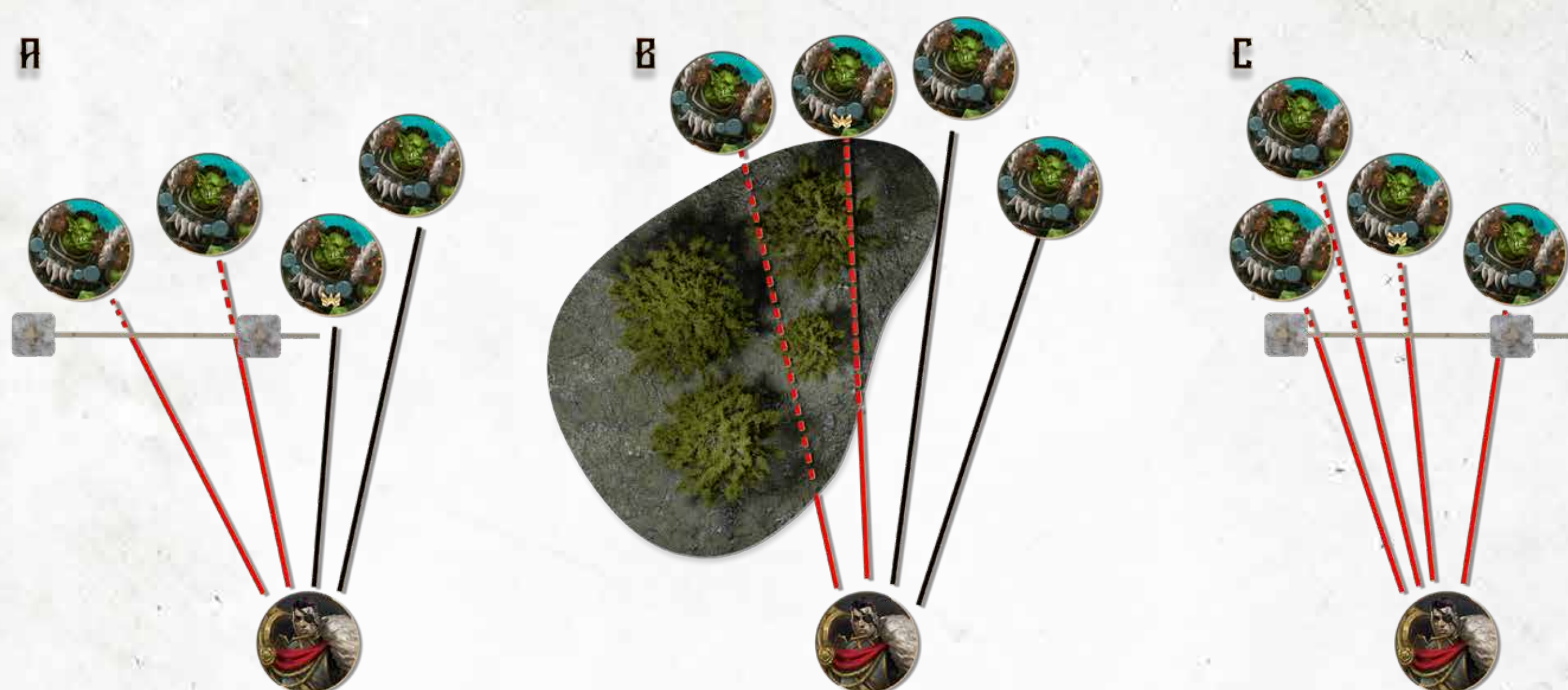


Drago quiere realizar un ataque a distancia con su pistola, que tiene alcance 7 pasos. La Evocadora está fuera de su alcance, por lo que no puede ser seleccionada como objetivo. Con los Cazadores Orcos no tiene LdV, ya que tan solo puede trazarla hacia uno de ellos. Alborc está en alcance y hay LdV hacia él, por lo que Drago declara un ataque a distancia contra el caudillo orco.



Ambos reúnen sus tiradas de ataque a distancia y defensa respectivamente. Drago no tiene cambios que aplicar, por lo que el 📖 de Alborc anula el ★ de Drago. El ataque finaliza sin consecuencias.

11. COBERTURA



Drago ElYunque tiene LdV hacia la unidad de Cazadores Orcos en los tres casos. Tanto en A, B como en C, los elementos de terreno poseen la palabra clave Cobertura (◆). En el **caso A**, los orcos se benefician de cobertura, ya que están adyacentes al elemento de terreno y, cuando se traza la LdV desde Drago, esta debe atravesarlo inevitablemente para llegar hacia la mitad de tropas de la unidad. En el **caso B**, el bosque Bloquea LdV, por lo que Drago solo tiene LdV hacia la mitad de orcos; como los Cazadores están adyacentes al bosque, se benefician de cobertura. En el **caso C**, Drago debe trazar la LdV a través del elemento de terreno hacia todas las tropas de la unidad de Cazadores Orcos. Sin embargo, estos no se encuentran adyacentes al elemento de terreno porque su tropa líder no lo está; por lo tanto, no pueden beneficiarse de cobertura.

12. UNIDAD DESMORALIZADA



La unidad de Rodeleros de la Legión Negra se estresa, quedando su nivel de estrés por encima de su valor de MOR (1). Al final de la activación actual (no tiene por qué ser la suya), realiza una tirada de VOL en la que no obtiene ningún ★, por lo que los Rodeleros se desmoralizan. Como es el turno 1 de la ronda, se coloca una ficha de desmoralización sobre el contador de turnos y otra sobre su perfil (ambas con el mismo número). Al final del turno 3, los Rodeleros tendrán la oportunidad de reagruparse. A continuación, se retira el estrés sobrante (una ficha de estrés).

13. DAÑO



Cuando la unidad de Cazadores Orcos cuenta con 3 o más tropas, utilizará la tirada de ataque, la tirada de defensa y el valor de conquista de la primera entrada en su panel de combate (3+). Cuando el número de tropas que la compone disminuya a 2 o 1, utilizará los valores correspondientes de la segunda entrada (2-).



14. PERSONAJES. PERFIL DE JUEGO DE PERSONAJES EN UNIDADES



Si Drago se une a unos Rodeleros de la Legión negra, la VOL de la unidad pasará de 0 (de los Rodeleros) a 0 0 (otorgada por Drago). Sin embargo, si Nadezdha Lazard lo hiciera, la VOL de la unidad ganará el 1 que ella le otorga, resultando en 0 1.



Si un Magister se une a unos Arqueros de Feudom, los valores de conquista de sus paneles de combate serán



2 (dado que el Magister tiene un valor absoluto en su conquista); mientras que si es un Sizigio quien se les une, sus valores se incrementarán en 1, pasando a ser 2 y 1 respectivamente.

15. PERSONAJES. PERSONAJES COMO MIEMBROS DE UNA UNIDAD



GUARDAESPALDAS
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.

La habilidad del Alfanje del Vendaval no se activará si el *Personaje* está unido a una unidad.



LEALES HASTA EL FINAL. Una vez por ronda
Si hay un *Personaje Alto* mando aliado a 10 pasos (o unido a esta unidad), puedes repetir 1 dado de tus tiradas de ataque y defensa.

El *Personaje* puede estar unido a una unidad (a la que tiene la habilidad o a otra) y seguir aplicando el efecto mientras su miniatura esté a 10 pasos de la unidad con la habilidad.



DEFENSA EN DERREDOR
Todas las unidades aliadas a 5 pasos de un bosque o una unidad aliada *Nemoroso* pueden ignorar 1  cada activación.



Aunque el Aedo sea *Nemoroso*, las Sombras del Tejo no pueden aplicar los efectos de la habilidad de Lioslaith porque está unido a los Protectores de la Foresta.

16. PERSONAJES.

PERSONAJES Y UNIDADES

DESTRUIDAS



DUELISTA. Cuando te trabes o se traben contigo
La unidad enemiga recibe el estado vulnerable.

Si Nadezhda Lazard, campeona de Embersig está unida a una unidad y todas las demás tropas quedan fuera de combate durante un ataque cuerpo a cuerpo, no se aplica la habilidad Duelista, dado que ella (la unidad de la que formaba parte) ya estaba trabada con la unidad enemiga.



DEFENSA EN DERREDOR
Todas las unidades aliadas a 5 pasos de un bosque o una unidad aliada Nemoroso pueden ignorar 1  cada activación.

Si Lioslaith Cóic Caledhee está unida a una unidad que no cumple las condiciones para aplicar Defensa en derredor y, durante un ataque, todas las demás tropas quedan fuera de combate, su habilidad Defensa en derredor se aplicará sobre el daño excedente que se le asigne a ella (dado que ella sí es Nemoroso).

Si la unidad a la que está unida sí que cumple las condiciones de Defensa en derredor, la habilidad no se aplicará otra vez cuando se le asigne el daño excedente (dado que debe considerarse la misma unidad).

17. ALEJAR, ATRAER, COLOCAR Y DESPLAZAR

ALEJAR



Los Rodeleros de la Legión Negra alejan (3) a los Cazadores Orcos.

ATRAER



Los Rodeleros de la Legión Negra atraen (3) a los Cazadores Orcos.

COLOCAR



Los Rodeleros de la Legión Negra colocan (5) a los Cazadores Orcos.

DESPLAZAR



Los Rodeleros de la Legión Negra desplazan (4) a los Cazadores Orcos.

18. PALABRAS CLAVE. EMBOSCADOR



Lioslaith Cóic Caledhee se activa y despliega aplicando las reglas de Emboscadora. El punto seleccionado sobre el campo de batalla es correcto, ya que la Evocadora es la única que tiene LdV hacia ella, y está situada a más de 12 pasos. Alborc y

los Cazadores Orcos están a menos de 12 pasos, pero ninguna de las dos unidades tiene LdV hacia Lioslaith Cóic Caledhee.