



LA EDAD DE LAS CRUZADAS

🎯 Aclaraciones

FACCIONES Y MERCENARIOS

GUARDIA NEGRA (PÁGINA 26)

En la capacidad "Sin Parangón" hay que entender que la FATIGA la reciben las unidades amigas, no la propia unidad de la Guardia Negra.

VANEM LEMBITU (PÁGINA 38)

Si este Héroe ha sido eliminado, no puedes activar más la regla especial "El ataque principal".

LA HORDA (PÁGINA 59)

No hay ninguna restricción cuando se activa «La Horda». Esto se puede hacer en cualquier momento durante tu fase de Activación, como cualquier capacidad de Activación SAGA.

HÚNGAROS DE ÁRPÁD (PÁGINA 65)

La restricción de arcos compuestos para Guerreros es al número de figuras, no al número de unidades. Es decir, puedes comprar solo un punto de 8 Guerreros montados en caballos con arcos compuestos, pero estos pueden ser desplegados en el campo de batalla en dos unidades de 4.

PEREGRINOS (PÁGINA 71)

Si se quitan varias figuras al mismo tiempo de una unidad de Peregrinos, tirarás tantos dados como miniaturas hayan sido eliminadas como bajas. Es posible tomar solo una parte de los dados que puedes llegar a lanzar.

Los dados se lanzan simultáneamente antes de colocarlos en tu Hoja de Combate.

LEAL (PÁGINA 71)

Leal: Las unidades con esta regla no cuentan como mercenarios durante el reclutamiento de la banda, cuando se trata de determinar el número máximo de puntos que puedes gastar en la compra de mercenarios. Durante y al final del juego (al contar los puntos de victoria), cuentan como unidades de tu banda de su clase de tropas.

TURCOPOLES (PÁGINA 73)

La activación de disparo gratuito representa el uso ocasional de los arcos por este tipo de auxiliares. Es la única forma en que la unidad puede disparar. Por tanto, no está equipado con arcos, al menos en términos del juego.

MARINEROS (PÁGINA 73)

Si un escenario usa múltiples sistemas de puntos de victoria (por puntos de masacre y puntos de conquista), los Marineros NO pueden usar su regla especial "Desembarco". Esta sólo puede utilizarse si el escenario utiliza exclusivamente puntos de masacre como medio de para determinar la victoria.

La regla especial ¡Sin cuartel! se puede activar varias veces durante el mismo combate Cuerpo a cuerpo, pero para ganar los 4 dados, los Marineros deben reducir su Armadura. Así que, una vez esté a 2, ya no podrán ganar más dados de ataque.

HOJAS DE COMBATE

MOROS

Caballos del Magreb

Durante el turno en el que se activa esta capacidad, todas las unidades montadas tienen movimiento **L + C**, incluso aquellas que normalmente tienen mayor movimiento (como los Jinetes del Este, por ejemplo).

Inspiración

Una unidad siempre está en **C** de sí misma y puede beneficiarse de esta capacidad si no ha sufrido ninguna baja. Esto es particularmente importante en el caso de los Héroes, que a menos que estén incluidos en una unidad heroica, se considera que no han sufrido bajas hasta su total eliminación.

Torrente de Hierro

Si no se ha llevado a cabo la activación de disparo o Descanso (se ha cancelado, por ejemplo), la unidad no puede ser activada para una carga.

En el caso de los Omeyas (Universo Saga: La Edad de los Vikingos), como los Guardias Montados no tienen armas para disparar, la única forma de que usen esta capacidad es comenzar activándose para descansar. Puede hacerlo incluso si no tiene fatiga, pero debe ser la primera activación del turno.

PUEBLOS PAGANOS

Pähajärv

La capacidad indica que debes coger tantos dados disponibles como unidades de 6 figuras o menos haya en tu banda (no dice "coger hasta...").

Por lo tanto, si no tiene suficientes dados disponibles, la capacidad es inútil e ineficaz.

Meza Mate

Puede resolver una activación de Descanso incluso si no tienen FATIGA. La resolución de Meza Mate sustituye los efectos del Descanso, pero aún es posible activar esta capacidad si tu unidad no tiene FATIGA.

LANZADORES DE FUEGO (PÁGINA 70)

Agregar al punto «Independientes»:

Los Lanzadores de Fuego nunca tienen opciones de equipamiento, incluso si se unen a una unidad con equipamiento específico. No se les permite unirse a una unidad montada.

PEREGRINOS FANÁTICOS (P. 70 Y 71)

Sustituye la última frase en la sección «Hijos de Dios» con:

En una banda de Cruzados de Tierra Santa, serán considerados como Peregrinos para las capacidades SAGA de la Hoja de Combate.

SACERDOTE (P. 71)

La característica de DADOS SAGA es 0, y no 1 como pone

CABALLEROS OCCIDENTALES (P. 72) NUEVO

Completa el texto de la regla especial “Infantes y jinetes” con el siguiente texto:

“Adicionalmente, los Caballeros Occidentales solo pueden ser activados una vez para un movimiento o para una carga durante su turno (aclaración, esto significa que se activan para mover o cargar, no ambos, pero si podrían descansar previamente)”

ESCOLTAS (P. 72)

Añadir una nueva regla:

Lealtad: los Escoltas pueden usar las capacidades avanzadas SAGA de la Hoja de Combate de su banda siempre y cuando forme una unidad heroica con el Señor. Estas miniaturas se pueden activar y beneficiarse de las capacidades avanzadas SAGA y son en todos los aspectos considerados miembros normales de su banda.

TROVADOR (P. 73)

Sustituir el texto de la regla especial “Hazañas” por el siguiente:

“Si el Señor puede trazar línea de visión con el Trovador, su Agresividad aumenta en +2, se beneficia de Resistencia (2) en vez de Resistencia (1) y sus activaciones de Carga son gratuitas.”

TAMBOR DE GUERRA (P. 59) NUEVO

Reemplaza el segundo párrafo con:

Puedes reclutar un único Tambor de Guerra eliminando hasta 2 Guardias o 4 Guerreros de tu banda.

CARRO (P.47) NUEVO

Reemplaza la regla especial Civiles con:

Puedes tener uno (y sólo un) carro. Para reclutar un carro, retira 2 guardias, 4 guerreros o 6 figuras de caballería de tu banda. Los mercenarios no pueden ser retirados para reclutar un carro. El carro es una unidad de leva montada, considerada como una unidad de unidad de mercenarios con las siguientes características:

DADO SAGA	Armadura	Agresividad	Equipamiento
1	6(4)	4(4)	Proyectiles Improvisados
Reglas especiales			
Determinación, Resistencia (2), Desarmado, Montura (Caballo)			

La base del carro debe entrar en un círculo de 120mm y no ser más pequeño de 50mm de base.

PEDRO, EL ERMITAÑO (P. 16) NUEVO

Reemplaza el texto de Tonsura y garrotazo con:

Una banda liderada por Pedro puede incluir hasta dos unidades de Fanáticos Peregrinos. Estas unidades obtienen la regla especial Leal (ver Leal P. 71) siempre que estén a S de Pedro.

HOJAS DE COMBATE

CRUZADOS

La Cruzada del Pueblo

Sustituir Órdenes por Activación.

ESPAÑOLES

Jinetes

Sustituir la capacidad por el texto siguiente:

Órdenes

Elige una de tus unidades montadas equipadas con jabalinas. Hasta el final del turno, todas sus activaciones de Movimiento y Disparo son gratuitas, pero no se puede activar para Cargar.

La Armadura de las unidades objetivo de los Disparos se reduce en -1.

Sólo es posible disparar una vez por turno a una misma unidad enemiga. Al final de la Fase de Activación, retira 1 FATIGA de la unidad elegida.

MOROS

Bosque de lanzas

Sustituir la capacidad por lo siguiente:

“Cuerpo a cuerpo – Infantería

Ganas 3 dados de Defensa”

Discordia

Sustituir la capacidad por lo siguiente:

“Órdenes/Reacción

Elige 3 unidades amigas no agotadas y 3 unidades enemigas. No puedes elegir a una unidad de “Héroe”. Cada una de esas unidades sufre 1 FATIGA”

Inspiración

Sustituir la capacidad por lo siguiente:

“Cuerpo a cuerpo

Si tu unidad se encuentra a **C** de una unidad amiga que no haya sufrido bajas desde el comienzo de la partida, puedes relanzar cada 1 obtenido en el lanzamiento de tus dados de ataque y defensa (1, 2 y 3 si has usado 6)

POLACOS NUEVO

Choque

Reemplaza el texto de la capacidad por:

Tu oponente no puede activar ninguna capacidad Saga durante este cuerpo a Cuerpo (aunque puede utilizar la fatiga)

Gana 1 dado de ataque y 1 dado de defensa.

Terror del Este

Reemplaza el texto de la capacidad por:

Activa esta capacidad después de una Activación enemiga, pero antes de su resolución. Activa una de tus unidades para una Carga. Si tu unidad está a **M** de su objetivo, la unidad cargada obtiene 2 dados de defensa adicionales durante este Cuerpo a Cuerpo.

PRÍNCIPES DEL ESTE **NUEVO**

DRUG

Reemplaza el texto de la capacidad por:

Elige a un Héroe o unidad de Guardias amiga a M de tu unidad.

Ganas tantos dados como el doble de figuras de esa unidad. Estos pueden ser de ataque, de defensa o una mezcla de ambos.

Después de que este Cuerpo a Cuerpo sea resuelto, la unidad elegida sufre una baja y una fatiga.

Nota: Ten en cuenta que una unidad con Presencia contará como 4 figuras para esta capacidad. Además, cuando se sufre la fatiga y la baja, se sufren en el orden elegido por el jugador que activó la habilidad.

Avance Temeroso

Reemplaza el texto de la capacidad por:

Elige una unidad enemiga a más de **C** de un Héroe enemigo. Hasta el final del turno, esta unidad cuenta como Mercenaria y sufre 1 FATIGA al principio de cada Cuerpo a Cuerpo en el que se vea involucrada.

Nota, como un héroe siempre está a **C** de si mismo no puede ser objetivo de esta capacidad.

PUEBLOS PAGANOS **NUEVO**

Vaenulik

Reemplaza el texto de la capacidad por:

Inflige una fatiga a una de tus unidades que esté completamente dentro de un terreno accidentado. Inflige una fatiga a una unidad enemiga a **C** de ese terreno.