RECLUTAMIENTO

EJÉRCITO DE JANTIPO

Tu banda no puede tener Carros pesados, pero puede usar Elefantes. Cuando reclutes tu banda, debes tener al menos el doble de figuras con la regla Montura (Caballo) que de figuras a pie.

Tus unidades con la regla Montura (Caballo) o tus unidades de Elefantes disponen siempre de un dado extra de ataque en un cuerpo a cuerpo en el que hayan cargado contra una unidad de infantería.

RECLUTAMIENTO

ALIANZA CON FILIPO V

Tu banda no puede tener más de un Elefante.

Solo una unidad **Contingente** puede estar equipada con Sarisas.

PREPARACIÓN

PERFIDIA PÚNICA

Utiliza esta carta una vez se termine con el despliegue.

Selecciona una de tus unidades de 8 miniaturas o menos y retírala de la mesa. Durante tu primer turno, esta unidad podrá entrar a la partida con una acción de movimiento gratuita, midiendo desde cualquiera de los dos bordes de la mesa que no estaban atribuidos a los jugadores. Si la unidad no puede entrar de esta forma a la mesa, deberá entrar por cualquier punto de tu borde de la misma al inicio de tu segundo turno, y dispondrá de una activación de movimiento gratuito para ello.

VETERANOS

SUELDO REGULAR

El efecto de este Ardid depende del tipo de tropa al que se aplica.

Ciudadanos: Si esta unidad está a más de L de todas las unidades enemigas al inicio de su fase de activación, gana la regla especial Determinación para este turno, pero deberá ser activada antes que cualquier otra unidad (si varias unidades tienen este Ardid, deberás activarlas antes que cualquier unidad que no lo tenga, en el orden que quieras).

Contingente: Esta unidad se activa como una unidad de **Ciudadanos**.

ESTRATAGEMAS

SANGRE DE LOS BÁRCIDAS

Utiliza esta carta cuando actives una unidad para un Movimiento o una Carga a C o menos de tu Señor.

Tu adversario no puede gastar tus FATIGAS para reducir tu distancia de movimiento o para anular tu activación.

ESTRATAGEMAS

MARCHA DE LOS ELEFANTES

Utiliza esta carta cuando una de tus unidades de Elefantes se active para una Carga.

Aumenta en 1 el número de impactos automáticos infligidos por cada Elefante.

Si ganas este cuerpo a cuerpo, tu rival sufre una baja adicional por cada Elefante que aún esté presente antes de su movimiento de retirada.

RECLUTAMIENTO

PACTO CON MASINISA

A la hora de reclutar tu banda, puedes decidir equipar hasta un máximo de 12 figuras de **Guerreros** con caballos y jabalinas.

Podrás como máximo formar dos unidades con estas figuras.

Estas unidades pasan a ser Mercenarios.

RECLUTAMIENTO

LEGIONES PENALES

Tu banda solo puede tener un punto de Guardias.

Tus Guerreros no pueden estar montados.

Tus Levas pueden escoger no tener opción de equipo y ser consideradas como **Manípulos**.

Ignora las restricciones de reclutamiento específicas de la facción República de Roma.

PREPARACIÓN

POSICIONAMIENTO TÁCTICO

Utiliza esta carta al principio de la partida, una vez terminado el despliegue pero antes del inicio del primer turno.

Selecciona una de tus unidades. Esta última puede realizar un Movimiento de maniobra si las condiciones necesarias para ello se cumplen.

VETERANOS

DISCIPLINA ROMANA

Guardias y Guerreros únicamente

Cuando esta unidad combate cuerpo a cuerpo contra un adversario más numeroso que ella, todo dado de ataque de tu adversario que haya sacado un 1, te permitirá volver a lanzar un dado de defensa fallido.

ESTRATAGEMAS

CERDOS INCENDIARIOS

Pon una FATIGA en una de tus unidades para escoger una unidad enemiga a **M** de ella.

Lanza 2 dados, (3 si la unidad está montada y 4 si se trata de una unidad de Elefantes). Por cada +4 obtenido, esta unidad sufre una FATIGA.

A continuación lanza un dado. Con un resultado de 5 o más, no descartes este ardid, y podrás utilizarlo de nuevo durante la partida.

ESTRATAGEMAS

ROMA TRADITORIBUS NON PRAEMIAT

Utiliza esta carta al inicio de una de tus fases de órdenes.

Si el Señor enemigo está a **C** o menos de una unidad de su propia banda, sufre una FATIGA.

Coloca a continuación una FATIGA en una unidad enemiga a **C** del señor rival.

RECLUTAMIENTO

SOLDURII

Guerreros a pie

La unidad aumenta su armadura en cuerpo a cuerpo y disparo en 1.

Esta unidad es considerada como una unidad de Mercenarios.

RECLUTAMIENTO

CONSEJERO DRUIDA

Una vez durante cada una de tus fases de activación, tu Señor puede a elección tuya:

- Retirar un marcador de **Exaltación** de una unidad amiga a **C**.
- Retirar una FATIGA a una unidad amiga a **C** y añadirle 2 marcadores de **Exaltación**.

PREPARACIÓN

SED DE SANGRE

Utiliza esta carta en tu 1º turno de juego.

Al principio de tu fase de Activación, todas tus unidades de infantería que no estén equipadas con armas de disparo y que estén a más de **L** de una unidad enemiga, tendrán la regla especial Determinación durante este turno.

VETERANOS

FANÁTICOS

Esta unidad aumenta en 1 el límite de marcadores de **Exaltación** que puede recibir, es decir, 4 en total.

ESTRATAGEMAS

¡REMATADLOS!

Utiliza esta carta cuando recibas un marcador de **Exaltación** a causa del uso de una Capacidad Avanzada de Saga.

Después de la resolución de la capacidad, retira un marcador de **Exaltación** de tu unidad.

ESTRATAGEMAS

ENTUSIASTAS

Utiliza esta carta durante tu Fase de Órdenes y escoge una de tus unidades.

Hasta el final del turno, recibe un marcador de **Exaltación** cada vez que se active para una Carga.

Ignora la primera FATIGA que debiera sufrir este turno.

RECLUTAMIENTO

EJÉRCITO DE TARENTUM

Únicamente Italiotas

En el momento de reclutar tu banda, puedes gastar un único punto para reclutar una unidad de aliados cartagineses, compuesta de 8 guerreros sin opción de equipo o de 4 guardias montados.

Esta unidad tendrá las reglas de Mercenarios, Determinación, y podrá en cada cuerpo a cuerpo relanzar los resultados de 1 y 2 obtenidos en sus dados de ataque y defensa.

RECLUTAMIENTO

ALIANZA ROMANA

Únicamente Siracusa

En el momento de reclutar tu banda, puedes gastar un único punto para reclutar una unidad de aliados romanos, compuesta de 8 Guerreros, sin opción de equipo.

Esta unidad tendrá las reglas de Mercenarios y Determinación.

Al inicio de cada cuerpo a cuerpo, esta unidad gana 3 dados adicionales.

Estos dados serán de ataque si son el atacante y de defensa si son el defensor.

PREPARACIÓN

FORMACIÓN CERRADA

Utiliza esta carta en tu primer turno del juego.

Durante el próximo turno de tu adversario, todas tus unidades de infantería disfrutarán de 2 dados de defensa adicionales durante cada cuerpo a cuerpo.

VETERANOS

MURO DE ESCUDOS

INFANTERÍA

Esta unidad tiene un dado de defensa adicional durante cada cuerpo a cuerpo mientras esté a **C** de una unidad amiga compuesta de al menos 6 miniaturas.

ESTRATAGEMAS

EMPUJE

Utiliza esta carta cuando utilices una FATIGA enemiga en un combate cuerpo a cuerpo.

Reduce la armadura de tu adversario en 1 **Y** aumenta la tuya en 1.

ESTRATAGEMAS

HIPASPISTAS

FALANGE

Utiliza esta carta cuando una de tus unidades decida Cerrar filas.

Tu adversario debe descartar tantos dados de ataque como tú hayas descartado para Cerrar filas.

RECLUTAMIENTO

ORETANOS

Tu banda debe incluir al menos una unidad de Guardias.

El límite al número de miniaturas de guerreros que pueden ser equipados con caballos deja de aplicarse, pero al menos la mitad de tus miniaturas de guerreros deben de estar montadas.

Puedes reclutar hasta 2 unidades de Mercenarios Honderos Baleares, que no serán considerados como Mercenarios cuando activas la capacidad **Guerrilla**.

RECLUTAMIENTO

CELTÍBEROS

Empiezas la partida con la Hoja de Combate de los galos.

Al principio de una de tus Fases de Órdenes, antes de lanzar tus dados, puedes descartar todos los dados de tu Hoja de Combate y sustituirla por la Hoja de Combate de los iberos.

Descarta todos tus marcadores de **Exaltación** en el momento que cambies de Hoja de Combate.

PREPARACIÓN

HOSTIGAMIENTO

Utiliza esta carta una vez que todos los elementos de escenografía se hayan colocado, pero antes del despliegue de la primera unidad.

Cada unidad enemiga que se despliegue a **M** de un terreno que ofrezca cobertura debe lanzar un dado.

Con un resultado de 3 o más, sufre una FATIGA en el momento del despliegue.

VETERANOS

SIN PIEDAD

Si esta unidad se activa para una carga con la capacidad de **Guerrilla**, la unidad enemiga deberá relanzar un dado de defensa que haya anulado una baja durante el cuerpo a cuerpo siguiente.

ESTRATAGEMAS

TRAMPA

Utiliza esta carta después de que una unidad enemiga haya terminado una activación de Movimiento íntegramente en una zona de terreno accidentado (pero no peligroso).

Lanza 3 dados.

Por cada resultado superior a la armadura de la unidad contra los disparos, sufre una baja.

ESTRATAGEMAS

ATAQUE COORDINADO

Utiliza esta carta cuanto una de tus unidades se active para una Carga o un Disparo.

Disfrutas de tantos dados de ataque adicionales como otras unidades amigas a **M** de tu objetivo en el cuerpo a cuerpo o del disparo correspondiente.

RECLUTAMIENTO

REBELIÓN DE YUGURTA

Tu banda puede reclutar cualquier unidad de infantería Mercenaria (incluso si los númidas no pueden reclutarlos de base), pero la mitad de tus puntos deben gastarse en unidades Mercenarias.

RECLUTAMIENTO

EJÉRCITO DE SIFAX

Tu banda no puede reclutar Levas sin opción de equipo, pero tus unidades de Guerreros pueden ir a pie sin opción de equipo.

Durante cada turno, la primera vez que una de tus unidades de Guerreros a pie activa la Reserva de Combate, gana un dado adicional (del mismo tipo que ha obtenido por la capacidad).

PREPARACIÓN

ATAQUE SORPRESA

Utiliza esta carta durante la colocación de los elementos de terreno cuando debas colocar un elemento. Puedes colocar una Colina o una Colina empinada *(Ver Reglamento Saga, página 48 o el Libro de Batallas, página 8)*, incluso si el número máximo de zonas de terreno de este tipo ya se ha colocado en mesa.

VETERANOS

JINETES DE ÁFRICA

Únicamente unidad montada

Cada vez que esta unidad gana un cuerpo a cuerpo, puede decidir retirarse.

Su movimiento para esto es de **L** si ha infligido al menos una baja a su adversario.

Si se ha retirado, el rival no tiene que hacerlo.

ESTRATAGEMAS

REPLIEGUE

Unidad montada únicamente

Utiliza esta carta tras la activación de una unidad enemiga para un Disparo o una Carga pero antes de su resolución.

Activa la unidad objetivo de ese Disparo o Carga para un Movimiento.

ESTRATAGEMAS

MATANZA

Utiliza esta carta en lugar de utilizar una capacidad Saga para un disparo.

Descarta una FATIGA de la unidad enemiga y disminuye en 1 su armadura.