La Edad de los Vikingos

Aclaraciones

ACLARACIONES DE FACCIÓN Y MERCENARIOS

• GALESES (PÁGINA 13)

La limitación con respecto a la composición de una banda de Strathclyde es puramente indicativa. Cuando eliges una banda galesa no tienes ninguna limitación en la forma en que están equipadas las unidades, y dependiendo del tipo de banda que lideres, puedes decir que son del sur (Gales) o del norte (Strathclyde). También le permite a Owen liderar una banda completamente a pie.

• LOS ÚLTIMOS ROMANOS: KLIBANOPHOROI (PÁG 30)

Esta unidad es de Guardias.

• IRLANDESES (PÁG 38 Y 39)

Una banda irlandesa puede reclutar un máximo de 2 Curaidh y una sola unidad de perros irlandeses.

El Curaidh de Brian Boru no tiene opciones de equipamiento, como su Señor.

Ten en cuenta que cada Curaidh eliminado cuenta como una unidad eliminada para los puntos de masacre.

Los perros irlandeses tienen sus distancias de movimiento y carga reducidas en terreno peligroso. Su regla especial solo se aplica al terreno accidentado (tal y como se indica en la Regla especial de facción de la pág. 39).

• RUS PAGANOS: RURIK (PÁG 44)

Con la regla especial «El que unió a los pueblos», no puede colocar FATIGA en una unidad agotada o colocar más FATIGA en una unidad en su umbral de agotamiento.

• JOMSVIKINGS: SIGVALDI STRUT-HARALDSSON (PÁG 56)

La regla especial «Astuto» se aplica solo a las capacidades SAGA avanzadas, no a las capacidades básicas (como "Furia Pagana").

• EGIL SKALAGRIMSON (PÁGINA 64)

Su armadura es 6, incluso con su arma pesada.

• JARL SIGVALDI (PÁGINA 64)

Los efectos en la primera fila de la tabla solo se aplican si la unidad Sigvaldi no gastó marcadores de Furia al comienzo de su turno.

¡Ten en cuenta que a través de la Activación/Reacción y los cuerpos a cuerpo siguientes, es muy posible que Jarl cambie de lado dos veces durante el mismo turno.

Para los puntos de masacre, el actual propietario de la unidad puntuará por las bajas infligidas por esta unidad y su oponente puntúa por las bajas sufridas por la unidad de Sigvaldi. Las bajas anotadas por y contra la unidad de Sigvaldi se mantienen incluso si la unidad cambia de lado. Mantén un registro de estas cifras poniéndolas a un lado o anota la cantidad de figuras eliminadas.

• MONJES VENGATIVOS (PÁGINA 66)

Si se quitan varias figuras al mismo tiempo de una unidad de Monjes vengativos, lanzarás tantos dados como monjes sean eliminados como bajas. Es posible coger solo algunos de los dados que puedes lanzar. Los dados se lanzan simultáneamente antes de colocarlos en la Hoja de Combate.

• GUERREROS ERRANTES (PÁGINA 66)

Hay que tener en cuenta que los dados de ataque y defensa adicionales sólo se aplican durante el combate Cuerpo a cuerpo, no durante el Disparo

• LEAL (PÁGINA 69)

Las unidades con la regla "Leal" 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.

ACLARACIONES DE CAPACIDADES SAGA

• VIKINGOS

Njord

Afecta a todas las unidades que se encuentren a **M** o menos, no solo a las de la banda vikinga.

Odín

Esta capacidad se activa, dentro de la resolución de disparo, durante la fase de activación de capacidades SAGA. Por lo tanto, no es posible cancelar el disparo con la FATIGA si tiene la unidad.

• JOMSVIKINGS

Baile del Acero

Las jabalinas con las que están equipados los Jomsvikings les permiten activarse de forma gratuita después del movimiento para un disparo que no genera FATIGA. ¡Ese es el objetivo de esta capacidad!

Sigvaldi Strut-Haraldsson

La regla especial "Astuto" sólo se aplica a las capacidades SAGA avanzadas, no a las capacidades básicas (como "FURIA PAGANA").

• ÚLTIMOS ROMANOS

Fuego Indirecto

Esta capacidad solo puede ser usada por unidades armadas con arcos, no con arcos compuestos ni con hondas.

Strategos

Los mercenarios PUEDEN coger dados de la capacidad STRATEGOS. Esta no se considera como la activación de una capacidad SAGA avanzada.

• NORSE GAELS

Nórdicos

La última oración, entre paréntesis, es parte del texto que sustituye a la Reserva de Combate.

• ANGLO-DANESES

Exhaustos

Ten en cuenta que para que esta capacidad surta efecto, debe designar 3 unidades, pero también pueden ser tuyas. Una unidad exhausta así designada ignoraría la FATIGA así sufrida.

• ANGLO-SAJONES

Al unísono

La activación de 2 unidades de 10 miniaturas o más sustituye la activación de una sola unidad. Ambas activaciones son también activación de movimiento que no genera FATIGA.

Correcciones

HOJAS DE COMBATE

• HOJA DE COMBATE: NORSE GAELS

Derramamiento de Sangre

En la capacidad "Derramamiento de Sangre", en la última frase pone "Coloca estos dados en la Hoja de Combate" y debe poner "Coloca estos dados en la RESERVA DE COMBATE"

Sacrificables

Sustituye el texto con:

«Hasta el final del turno, cuando una unidad de Norse-Gael (que no sea Leva) debería sufrir 1 FATIGA, puedes forzar a una unidad amiga de Levas no agotada a C o menos, que tome la FATIGA por ella».

Nórdicos

Agregar restricción: «Héroe o Guardias».

• HOJA DE COMBATE: IRLANDESES

Sidhe

En la capacidad "SIDHE", en el segundo párrafo de la misma dice: "Hasta el final del disparo...." debe decir "Hasta el final del turno...."

• HOJA DE COMBATE: ANGLO DANESES

Intimidación

Sustituye la primera frase con:

«La primera unidad activada durante la siguiente fase de Activación sufrirá 1 FATIGA al final de su activación».

• HOJA DE COMBATE: NORMANDOS

Flanqueo

Sustituye la última frase con lo siguiente:

«Activa para un movimiento todas las unidades montadas que estén a más de M de cualquier enemigo».

Ten en cuenta que la respuesta de Ragnar con respecto a Galope (página 19) es un error. El objetivo de la carga debe anunciarse al mismo tiempo que la activación de la unidad.

• NORMANDOS: REGLA DE FACCIÓN (PAG 17)

Agregar después de las opciones de equipamiento de las Levas:

«Si tus Guardias van equipados con jabalinas, tus Levas deben estar equipadas con jabalinas».

• HOJA DE COMBATE: GALESES

Una tierra, un rey

Sustituye el texto con:

«Retira la FATIGA a todas tus unidades que tengan una sola O Activa todas tus unidades para un movimiento».

Nota: el jugador galés tiene que elegir entre eliminar 1 FATIGA de sus unidades o activarlas para un movimiento (solo).

HOJA DE COMBATE: CAROLINGIOS

Damnatio

Sustituye la primera frase con:

«Elige una unidad con un número de figuras hasta tres veces tu Proellium».

• HOJA DE COMBATE: LOS ÚLTIMOS ROMANOS

Fuego Indirecto

Sustituir el texto por:

«Activa una unidad para Disparar. Se beneficia de 3 dados de ataque adicionales y todas las figuras se consideran como teniendo línea de visión con la unidad objetivo de los disparos».

Kontos

Sustituir el texto por:

«Unidad montada de Guardias sin armas a distancia.

Lanza 1 dado por cada figura de tu unidad. Por cada resultado de 3+, la unidad enemiga debe descartarse de uno de sus dados de ataque o de defensa (a su elección)».

Destacar que la respuesta que da Ragnar sobre Kontos es ahora errónea (pág. 31). Él debería responder que por cada 3+ conseguidos en el lanzamiento del dado, un dado de ataque o de defensa se pierden.

• HOJA DE COMBATE: JOMSVIKINGS NUEVO

Baile del Acero

Sistituir el texto por:

Gasta de 1 a 6 marcadores de Cólera.

Activa tantas unidades amigas para mover como marcadores gastes. Esta activación no genera fatiga. Cuentan como armados con jabalinas hasta el final del turno.

MERCENARIOS

• JARL SIGVALDI (PÁGINA 64)

Ignora el primer punto de la regla "Furia". Jarl Sigvaldi no debería obtener un punto de Furia al comienzo de un turno.

• GALL-GAEDHIL (PÁGINA 65)

Añadir al nal de Salvajismo

Si se cancela una de sus activaciones (por cualquier motivo, incluido una carga fallida), no se pueden activar más durante el turno en curso.

Añade al nal de Ojo por Ojo

El número de impactos así infligidos no puede exceder de la mitad del número de figuras de Gall-Gaedhil en la unidad.

• MERCENARIOS FLAMENCOS (PÁGINA 65)

Completar el texto de la regla "Infantería" con el texto siguiente:

"Los Mercenarios Flamencos solo pueden ser activados una sola vez por turno por su propietario".

• GUERREROS ERRANTES (PÁGINA 66)

La regla especial "Sin lazos" solo se puede usar antes de la primera activación del turno de su controlador. En otras palabras, no puedes usarlo durante el turno de tu oponente.

BARDO ERRANTE BARDO ERRANTE (PÁGINA 68)

Sustituir el texto de la regla "Hazañas" por el texto siguiente:

"En cuanto el Señor tenga línea de visión con el Bardo Errante, se beneficia de los siguientes beneficios:

- Las activaciones de Carga son gratuitas.

- Su Agresividad es aumenta en +2.

- Se beneficia de Resistencia (2) en vez de Resistencia (1).

• SACERDOTE (PÁGINA 69)

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

• CAMPEÓN (PÁGINA 69)

Agrega al final de la regla "Protección":

Si el Campeón está a MC o menos del Señor al comienzo del turno.

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

ACLARACIONES DE FACCIÓN Y MERCENARIOS

ESPADAS DE ALQUILER (PÁGINA 63)

Para los jugadores que prefieren un enfoque histórico, mostramos una tabla donde se indica, para cada unidad Mercenaria, a qué facción podría haber servido históricamente. Esta tabla no pretende reemplazar lo dicho en el suplemento de SAGA-Edad de los Vikingos, sino guiar a los jugadores que deseen reunir una banda históricamente creíble. Por mutuo acuerdo, los jugadores pueden usarla para forzar el reclutamiento de mercenarios en sus bandas o territorios de acuerdo a las campañas que realicen. Los organizadores de torneos también pueden imponer el uso de esta tabla para las bandas que se usen durante su evento.

Espadas de Alquiler / Facción	Anglo-Sajones	Galeses	Normandos	Vikingos	Anglo-Daneses	Últimos romanos	Norse-Gaels	Irlandeses	Rus Paganos	Escotos	Carolingios
Skalmös	◎			◎			◎	◎			
Jarl Sigvaldi				◎			◎		◎		
Egil Skalagrimson	◎			◎			◎				
Gall-Gaedhil	◎			◎			◎	◎		◎	◎
Caballería bretona			◎		◎						◎
Mercenarios flamencos			◎		◎	◎					◎
Nómadas de la Estepa						◎			◎		
Monjes vengativos	◎	◎	◎		◎	◎		◎		◎	
Guerreros errantes	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎		◎	
Exploradores	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
Gunnar & Njall				◎			◎	◎			
Sacerdote	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
Campeón	◎	◎	◎	◎	◎		◎		◎	◎	◎