# SAGA

## La Edad de las Invasiones

## Hoja de Campaña ROMANA

## MORAL

## TABLA DE VICTORIA

| Margen de victoria | Impacto |
|---|---|
| +1 a +3 | 1 |
| +4 a +6 | 2 |
| +7 a +9 | 3 |
| +10 a +12 | 4 |
| +13 o más | 5 |

## REFUERZO DE LA GUARNICIÓN

| Tabla de reclutamiento | |
|---|---|
| UT gastadas | Puntos de reclutamiento |
| 1 | 2 |
| 3 | 3 |
| 6 | 4 |
| 10 | 5 |
| 15 | 6 |

| CADA PUNTO DE RECLUTACIÓN PERMITE UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES: |
|---|
| 1 Guardia* |
| 2 Guerreros |
| 4 Levas ** |
| 1 Guerrero y 2 Levas ** |

* Requiere *Entrenamiento Intensivo.*

** Requiere un *Arsenal.*

## OBRAS FRONTERIZAS

| | | |
|---|---|---|
| **Granero** | | Inmediatamente recibes 1 punto de reclutamiento. Aumenta el coste de algunas Estratagemas bárbaras. |
| **Barracones** | No. ○○○○○○ | Aumenta el máximo de figuras que puedes reclutar. |
| **Hospital** | | Puedes relanzar hasta 6 dados para determinar las pérdidas, u 8 con el *Medicus.* |
| **Deforestación** | | Coloca tres elementos de terreno pequeños que ofrecen cobertura ligera en la mesa. |
| **Arsenal** | | Puedes reclutar Levas y colocar un edificio pequeño en tu zona de despliegue. |
| **Torre de vigía** | | El jugador bárbaro elige sus opciones de Campamento de Invierno y Estratagemas abiertamente. Puedes colocar un edificio pequeño en tu zona de despliegue. |
| **Fuegos de alarma** | | Debes acabar la *Torre de Vigía* antes de construir los *Fuegos de Alarma.* Puedes cancelar una Estratagema elegida por el jugador bárbaro. |
| **Establos** | No. ○○ | Si tienes un *Establo*, tu Señor y tus Guardias pueden ir montados. Si tienes 2 *Establos*, tus Guerreros pueden ir montados. Puedes colocar un edificio pequeño en tu zona de despliegue. |
| **Máquina de guerra** | No. ○○ | Puedes desplegar una Manubalista. |
| **Capilla** | | Aumenta en 1 tu Moral hasta la siguiente incursión. Puedes colocar un edificio pequeño en tu zona de despliegue |
| **Residencia** | | Consigues 2 UT cada año para Obras Fronterizas. |
| **Campos cultivados** | | Debes acabar el *Arsenal* antes de construir los *Campos cultivados.* Recluta 4 Levas cada año. |
| **Río** | | Coloca un río en la mesa. Cuenta como terreno accidentado. |
| **Salón de banquetes** | | Si los Romanos ganan la partida, incrementa el Impacto en +1. |

## PREPARATIVOS

| | | |
|---|---|---|
| **Llamada a la iglesia** | 2/1 | Puedes relanzar 1 dado SAGA en cada Fase de Órdenes. |
| **Motivación** | 2 | Aumenta tu Moral en 1 (si es igual o menor a 5). |
| **Reservas** | 1 | Una unidad comienza fuera de la mesa. Entra desde tu borde de la mesa. |
| **Emboscada** | 2 | Una unidad comienza fuera de la mesa. Entra desde un borde corto de la mesa. |
| **Auxiliares** | 4/2 | Puedes reclutar 1 punto de mercenarios. |
| **Llamada de auxilio** | 0 | Gana 2 puntos de reclutamiento. Reduce tu Moral en 2. |
| **Trampas** | 2 | Coloca 3 elementos de terreno bajo, cuenta como accidentado, diámetro máximo de M. Inflige 1 FATIGA a cada unidad que lo cruce. |
| **Medicus** | 2 | Tienes 3 puntos para modificar las tiradas para determinar las bajas. |
| **Entrenamiento intensivo** | 1 | Puedes reclutar Guardias. |
| **Trabajo duro** | 1 | Puedes marcar 4 casillas para construir Obras Fronterizas. Elimina esa misma cantidad de Levas. |
| **Empalizadas** | 3 | Elige hasta 3 unidades de infantería. Hasta el siguiente movimiento, se benefician de cobertura pesada. |

## COMPOSICIÓN DE LA GUARNICIÓN

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Guardias | | | | | | 05 |
| | | | | | | 10 |
| | | | | | | 15 |
| | | | | | | 20 |
| | | | | | | 25 |
| | | | | | | 30 |
| | | | | | | 40 |
| Guerreros | | | | | | 05 |
| | | | | | | 10 |
| | | | | | | 15 |
| | | | | | | 20 |
| | | | | | | 25 |
| | | | | | | 30 |
| | | | | | | 35 |
| | | | | | | 40 |
| Levas | | | | | | 05 |
| | | | | | | 10 |
| | | | | | | 15 |
| | | | | | | 20 |
| | | | | | | 25 |
| | | | | | | 30 |
| | | | | | | 35 |
| | | | | | | 40 |

Total de la Fuerza: / 50

Saga: La Edad de las Invasiones © Studio Tomahawk. Todos los derechos reservados.

# SAGA

## La Edad de las Invasiones

## Hoja de Campaña BÁRBARA

### DETERMINACIÓN

| |
|---|
| |

### TABLA DE VICTORIA

| Margen de Victoria | Impacto |
|---|---|
| +1 a +3 | 1 |
| +4 a +6 | 2 |
| +7 a +9 | 3 |
| +10 a +12 | 4 |
| +13 o más | 5 |

| | DESAFÍO | OBLIGACIÓN | Éxito | Fallo |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ¡Mataré a su jefe! | El Señor romano debe ser eliminado. | | |
| 2 | ¡Degollaré a sus hombres como a vulgares ovejas! | La unidad de Guardias más grande enemiga debe ser eliminada. Si el adversario no tiene Guardias, la unidad enemiga más grande debe ser eliminada. Si varias unidades tienen el mismo tamaño, la unidad a eliminar debe elegirse en secreto tras el despliegue. | | |
| 3 | Esta noche, los carroñeros tendrán un auténtico festín con sus cuerpos. | Más de la mitad de las miniaturas adversarias deben ser eliminadas. | | |
| 4 | Vais a volver todos. | Más de la mitad de las miniaturas de tu banda deben sobrevivir. | | |
| 5 | ¡Cubriré el camino de cadáveres para llevaros a la victoria! | Tu Señor debe eliminar en cuerpo a cuerpo al menos 6 puntos de Masacre de miniaturas enemigas. | | |
| 6 | ¡Lo celebraremos juntos al otro lado, en las moradas de nuestros enemigos!! | Al final de la partida, todas las miniaturas de tu banda todavía con vida deben haber salido de la mesa o encontrarse a L del borde de la mesa romano. | | |
| 7 | Los quebrantaremos y perderán toda esperanza. | Debes ganar la partida con una diferencia de al menos 8 puntos de Masacre. | | |

### CUARTELES DE INVIERNO

| | | |
|---|---|---|
| ☐ **Encontrar un jefe** | 1 | Tu banda es liderada por un Señor. |
| ☐ **Reclutar élites** | 1 | Puedes reclutar Guardias. |
| ☐ **Convocar a las tribus** | 4 | Consigues 2 puntos adicionales para reclutar tu banda. |
| ☐ **Furor Barbaricus** | 3 | Consigues 1 punto adicional para reclutar tu banda. |
| ☐ **Intervención divina** | 2 | Consigues 2 dados de ataque en cada Cuerpo a Cuerpo hasta perder alguno. |
| ☐ **El Elegido** | 3 | Tu Señor se convierte en *El Elegido*. |
| ☐ **Mercenarios** | 3 | Puedes añadir 1 punto de Mercenarios. |
| ☐ **Alianza** | 4 | Puedes añadir 1 punto de Mercenarios. |
| ☐ **Un pueblo en armas** | 2 | Tu Leva genera dado SAGA. |
| ☐ **Derrocamiento** | 3 | Si tu Determinación es 6 o menos, incrementa en +1. Si tu Determinación es 3 o menos, incrementa en +2. |

### ESTRATAGEMAS

| | | |
|---|---|---|
| ☐ **Ataque al Amanecer** | 1 | El Alcance de las armas de disparo se reduce (M en el 1º turno, L en el 2º turno). |
| ☐ **Ataque sorpresa** | 2 | El jugador Romano debe desplegar toda su banda primero. |
| ☐ **Acoso** | 3 | Coloca una FATIGA sobre 1D6 unidades enemigas. |
| ☐ **Niebla** | 2 | Tu área de despliegue aumenta en M. |
| ☐ **Paso forzado** | 1 | Tu juegas el primer turno |
| ☐ **Planificación** | 1 | Al comienzo de la partida, coloca 8 dados SAGA en tu Hoja de Combate. |
| ☐ **Asalto Masivo** | 1 | El ganador incrementa su Impacto en 2 en el paso de las Consecuencias. |
| ☐ **Incursión Invernal** | 4 | Todos los movimientos son limitados a C durante toda la partida. El jugador romano solo gasta la mitad del UT otorgado por el jugador bárbaro. |
| ☐ **Golpe de Efecto** | 1 | Tu oponente no puede lanzar más de 4 dados SAGA en su primer turno. |
| ☐ **Sabotaje** | 3 | Cancelas los efectos de una obra fronteriza durante el año en curso. |
| ☐ **Robo de Caballos** | 1 | Una unidad de 8 Guardias u 8 Guerreros puede ir Montada. |
| ☐ **Incursión de Venganza** | 8 | Ambos jugadores consiguen puntos de Victoria por Masacre. |
| ☐ **Suministros Cortados** | 6 | Reduce el número de puntos de reclutamiento que se pueden comprar con UT. |
| ☐ **Tierra Quemada** | 2 | Después de que los elementos de terreno sean colocados, elimina un elemento terreno de a tu elección. |
| ☐ **El día más largo** | 1 | Después del 5º turno, la partida se jugará un turno más con un resultado de 2 o más, en lugar de 5 o más. |
| ☐ **Desinformación** | 2 | Después del Despliegue, elige una unidad de Guardias o Guerreros y quítala de la mesa. El jugador Romano debe redesplegar la unidad a MC de su borde de la mesa y a L de un borde corto de la mesa. |

Saga: La Edad de las Invasiones © Studio Tomahawk. Todos los derechos reservados.