

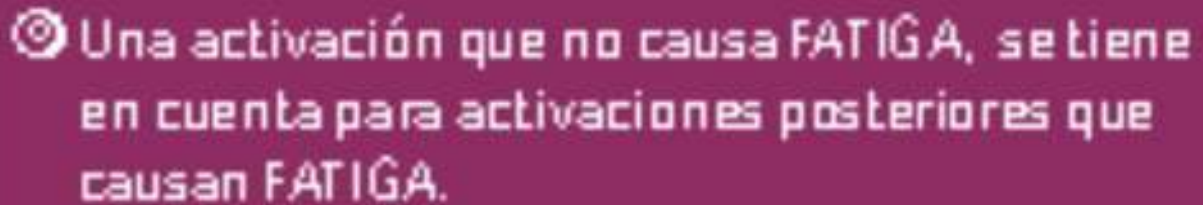
## ERRATAS y CORRECCIONES DEL REGLAMENTO SAGA V.2

### Página 30

En el recuadro de las Activaciones que no generan FATIGA. En el tercer párrafo pone:

*“Una activación que no causa FATIGA, **NO** se tiene en cuenta para activaciones posteriores que causan FATIGA”*

Ese **NO** se debe eliminar. La frase queda así:



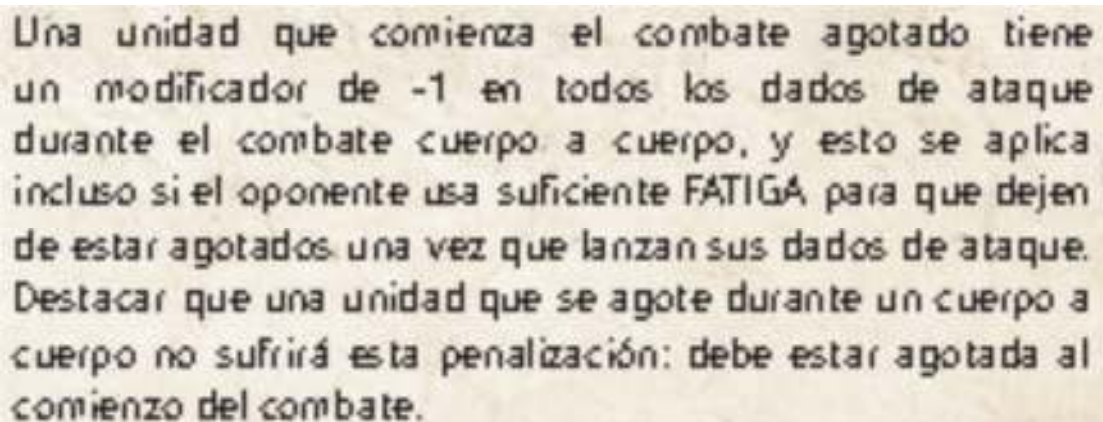
Una activación que no causa FATIGA, se tiene en cuenta para activaciones posteriores que causan FATIGA.

### Página 32

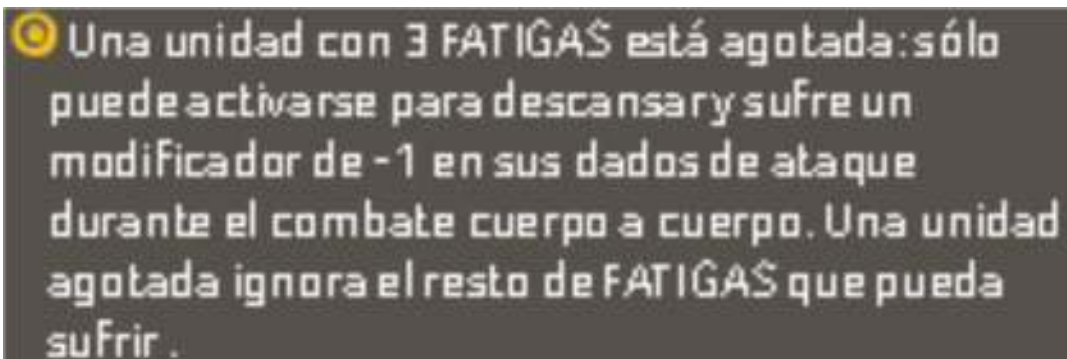
En el apartado Agotamiento, tercer párrafo dice “...un modificador de -1 en todos los dados de ataque y defensa durante...”. Lo mismo en el recuadro de “Qué debes saber”, en su último párrafo.

Se debe eliminar “y defensa”.

Ambos quedan así:



Una unidad que comienza el combate agotado tiene un modificador de -1 en todos los dados de ataque durante el combate cuerpo a cuerpo, y esto se aplica incluso si el oponente usa suficiente FATIGA para que dejen de estar agotados una vez que lanzan sus dados de ataque. Destacar que una unidad que se agote durante un cuerpo a cuerpo no sufrirá esta penalización: debe estar agotada al comienzo del combate.



Una unidad con 3 FATIGAS está agotada: sólo puede activarse para descansar y sufre un modificador de -1 en sus dados de ataque durante el combate cuerpo a cuerpo. Una unidad agotada ignora el resto de FATIGAS que pueda sufrir.

LOS QUE TENGAN LA VERSIÓN INGLESA Y FRANCESA, ¡CUIDADO!: EN EL TEXTO PONE BIEN SOLO ATAQUE Y EN EL RECUADRO PONE ATAQUE Y DEFENSA.

### Jabalinas

Sustituye los dos apartados de las reglas de jabalinas con:

- Durante la resolución de un combate cuerpo a cuerpo, obtienen un +1 a sus dados de ataque si cargan y la unidad enemiga no cierra filas.
- Una vez por turno, después de que una activación de movimiento se haya resuelto durante el turno de su controlador, pueden (si lo desean) tener una activación de disparo gratuito, que no genera FATIGA (ver Activaciones gratuitas, página 14 y Activaciones que no generan FATIGA p.30). Una unidad armada con jabalinas también se puede activar normalmente para disparar.

Nota: estos cambios se introducen para representar mejor el rol que se suponen a las jabalinas. Al restringir el bonificador de ataque de +1 a las cargas contra los enemigos que no cerraron filas, resaltamos la táctica de las jabalinas lanzadas contra el enemigo durante la carga, que se contrarresta fácilmente formando un muro de escudos. El segundo cambio limita la activación de disparo gratuito al turno del jugador que tenga a esa unidad con jabalina y solo una vez por turno. Esto soluciona algunos problemas de sincronización que crearon los disparos durante el turno de un oponente, y ayuda a definir las jabalinas como un arma de acoso, no como un arma de disparo "pura" como los arcos o arcos compuestos.

## ERRATAS Y CORRECCIONES DE LAS HOJAS DE COMBATE LA EDAD DE LOS VIKINGOS V.2

### NORSE GAELS

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”

La capacidad queda así:



#### 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

### IRLANDESES

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

La capacidad queda así:



### ANGLO DANESSES

#### Intimidación

Sustituye la primera frase con:

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

## 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.*

## 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).*

## CAROLINGIOS

### Damnatio

Sustituye la primera frase con:

**"Elige una unidad con un número de figuras hasta tres veces tu Proellium".**

## ERRATAS Y CORRECCIONES DEL SUPLEMENTO LA EDAD DE LOS VIKINGOS V.2

## NORMANDOS

### Reglas de facción (página 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».**

## 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 final 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 final 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.**

### • 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.

### • Campeón (página 69)

Agregue al final de la regla "Protección":

**Si el Campeón está a MC o menos del Señor al comienzo del turno, genera 1 dado SAGA (y no 0 como se indica en su perfil).**

## ERRATAS Y CORRECCIONES DE LAS HOJAS DE COMBATE LA EDAD DE LAS CRUZADAS V.2

### CRUZADOS

La Cruzada del Pueblo

Sustituir **Órdenes** por **Activación**.

## ERRATAS Y CORRECCIONES DEL SUPLEMENTO LA EDAD DE LAS CRUZADAS V.2

### LANZADORES DE FUEGO (página 70)

Agregar a la sección "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 (página 70 y 71)

Sustituye la última frase en la sección "Hijos de Dios" con:

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