

Página 23

Disparo - **NUEVO**

Sustituir el penúltimo párrafo del paso 1 por el texto siguiente:

“Una vez hecho esto, añade los posibles **dados de ataque adicionales** concedidos por cualquier capacidad SAGA o regla especial aplicable. Este número de dados de ataque adicionales no puede exceder el número de dados generados por esa unidad. Si el Disparo es resultado de una regla especial o capacidad SAGA, sin que una unidad con armas a distancia se vea envuelta, puedes agregar todos estos dados adicionales a tu reserva incluso si no tenía dados.

Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar **dados de defensa adicionales** para el defensor. También es, en este momento, en el que el jugador coge estos dados y los pone delante de él”.

Página 26

Cuerpo a cuerpo - **NUEVO**

Sustituir el último párrafo de la página 26 por el texto siguiente:

“Una vez hecho esto, añade los posibles **dados de ataque adicionales** concedidos por cualquier capacidad SAGA o regla especial aplicable. Este número de dados de ataque adicionales no puede exceder el número de dados generados por esa unidad (en otras palabras, los dados de ataque adicionales pueden, como máximo, duplicar el número de dados de ataque de la unidad).

Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar **dados de defensa adicionales** para el defensor. También es, en este momento, en el que el jugador coge estos dados y los pone delante de él”.

Nota: estos cambios son bastante simples de recordar. Durante un Disparo o Cuerpo a cuerpo, empiezas cogiendo tus dados en función del número de figuras de la unidad, tipo y Agresividad. Luego se añaden los dados adicionales, pero no pueden superar el doble del número inicial de dados. Por último, esta reserva está limitada (es decir, reducida) a 8 dados (para Disparar) o 16 dados (para Cuerpo a cuerpo).

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 agotada 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.

Página 36

Unidad Heroica - **NUEVO**

Sustituir el séptimo párrafo por el siguiente texto:

"Una unidad heroica se considera como una unidad del tipo de figuras que acompañan al Héroe, ya sea para reglas especiales, activaciones y capacidades avanzadas SAGA (por lo tanto, no pueden activar capacidades con las restricciones "Héroe" o "Señor", por ejemplo, a menos que esté compuesta sólo por Héroes).

Para los puntos de victoria, cada figura de la unidad otorga los puntos de victoria de acuerdo al tipo de figuras que sean y la unidad cuenta como una unidad del tipo de figuras que acompañan al Héroe.

Una unidad heroica no obtiene ningún beneficio de un efecto de juego que sólo beneficiaría al Héroe de la unidad, salvo excepciones arriba mencionadas (Determinación, Resistencia, Estamos a sus órdenes y Orgullo)".

Página 39

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.

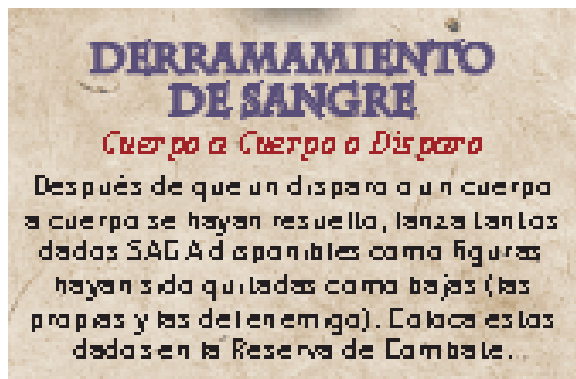
Nota: estos cambios se introducen para representar mejor el rol que se suponen a las jabalinas. Al restringir el bonificador de ataque de +1 a las cargas contra los enemigos que no cerraron filas, resaltamos la táctica de las jabalinas lanzadas contra el enemigo durante la carga, que se contrarresta 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 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".

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".

LOS ÚLTIMOS ROMANOS - NUEVO

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). El debería responder que por cada 3+ conseguidos en el lanzamiento del dado, un dado de ataque o de defensa se pierden.

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.

• Mercenarios flamencos (página 65) - NUEVO

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 (página 68) - NUEVO**

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

• **Sacerdote (página 69) - NUEVO**

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, genera 1 dado SAGA (y no 0 como se indica en su perfil).

-La característica de DADOS SAGA es 1, y no 0 como pone – **NUEVO**

Tabla de Espadas de Alquiler – **NUEVO**

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.

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

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

CRUZADOS

La Cruzada del Pueblo

Sustituir Órdenes por **Activación**.

ESPAÑOLES - **NUEVO**

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"

Sigue vigente lo dispuesto en la regla "Jabalinas" de Mover y disparo gratuito tras un movimiento sólo una vez por turno.

MOROS - **NUEVO**

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 

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

CARRO (página 47) - **NUEVO**

- Añadir Determinación a las reglas especiales del Carro.
- El valor de la Armadura es de 6(4), y no de 5(4)

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.

SACERDOTE (página 71) - **NUEVO**

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

CABALLEROS OCCIDENTALES (página 72) - **NUEVO**

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

"Los Caballeros Occidentales sólo pueden ser activados una sola vez por turno por su propietario"

ESCOLTAS (página 72) - **NUEVO**

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 (página 73) - **NUEVO**

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 y se beneficia de Resistencia (2) en vez de Resistencia (1)"

ERRATAS Y CORRECCIONES DEL SUPLEMENTO EL LIBRO DE BATALLAS

RECORDATORIO DE DISTANCIAS (página 8)

Añade el siguiente texto al final de la sección.

Cuando las unidades se despliegan por primera vez en la mesa de juego, ser desplegadas "a X" significa que la unidad debe estar completamente desplegada "a X" (es decir, todas las figuras de la unidad deben estar completamente desplegadas "a X" o menos).

CAPTURA DE UN OBJETIVO (página 17)

Añadir al final del segundo párrafo el texto siguiente.

“Ten en cuenta que, en el Reglamento, las capacidades SAGA y los efectos del juego que permiten ignorar o exceder la penalización de movimiento por terreno accidentado nunca se aplica a una unidad que transporta un objetivo. Por lo tanto, siempre sufre esta penalización, incluso si una regla le permite ignorar el terreno accidentado.

Además, una unidad que lleva un objetivo no puede ser el objetivo de un efecto de juego (capacidad SAGA, regla especial u otro) que tenga como objetivo el redesplicue de la unidad o el cambio de posición fuera de su movimiento normal (este es el caso de todos los efectos que se indican al retirar la unidad de la mesa y luego vuelve al campo de batalla), y que este efecto sea iniciado por el propietario de la unidad o un oponente”.

FESTINES Y SAQUEOS (página 20)

Añadir el siguiente texto al final de las normas especiales.

“En este escenario, cuando una unidad captura un marcador de objetivo, ya no puede volver a ser activada en el turno, mientras saborea su victoria y algunos de los bienes que ha incautado!

VIEJA DISPUTA (página 29)

- Agregar Determinación a las reglas especiales de “el Bruto”.
- Elimina "si está cansado" de la regla especial de “el Traidor”. El Traidor puede descansar e infligir FATIGA aunque no la tenga él mismo.
- Sustituir el perfil de “el Soldado” por el siguiente.

DADOS SAGA	Armadura	Agresividad	Equipamiento
0	5 (6)	4	-
Reglas especiales			
Guardaespaldas, Determinación, Orgullo, Resistencia (1). El Soldado no puede ser activado para un movimiento si está a M y en línea de visión de una unidad enemiga a la que podría alcanzar con una carga. ¡Este es el combate de su vida!			

ERRATAS Y CORRECCIONES DEL SUPLEMENTO DE LA EDAD DE LA MAGIA

ARCHIDEMONIO (página 78)

- En el apartado de Magia, el Archidemonio es un Hechicero (no un Conjurador)
- Tiene 3 Hechizos (no 2 como pone)

AVATAR (página 78)

En el apartado de "Rasgo de Avatar", en el "Todopoderoso", el Avatar es un Hechicero, no un Conjurador.

PORTAL (página 81)

En el suplemento dice que es **Cuerpo a cuerpo**, cuando debería decir **Órdenes** (en la Hoja de Combate está correcto).

ERRATAS Y CORRECCIONES DE LAS HOJAS DE COMBATE LA EDAD DE LA MAGIA

OTROS MUNDOS

Portal

En el primer párrafo, donde dice "y a más de M de al menos una unidad enemiga", debe decir **"y a M o menos de al menos una unidad enemiga"**
(en el suplemento, en la explicación de la capacidad, está correcto).

GRANDES REINOS

Repeliendo a las sombras

En la capacidad pone Cuerpo a Cuerpo y Disparo/Reacción cuando sólo debe poner **"Cuerpo a cuerpo"**