

La Edad de Alejandro

Erratas

Carros falcados (p.12)

Regla nueva.

Sustituye la regla «**Falcados**» por la siguiente:

Carros falcados

Combate

Atacante

Durante el paso 1 de un combate en el que el carro falcado sea el atacante y haya completado una Activación de Carga para convertirse en atacante, infinge un número de impactos automáticos igual al número de miniaturas de la unidad enemiga (la mitad de ese número si la unidad enemiga está compuesta por miniaturas con la regla especial **Montura (X)**).

La unidad enemiga no puede **cerrar filas**, pero obtiene un bonificador de **+1 a sus dados de defensa** por cada Fatiga que tenga el carro falcado.

Sustituye la segunda frase de la regla «**Incontrolables**» por la siguiente:

Se consideran **Mercenarios** a efectos del uso de habilidades SAGA (pero no para otros efectos del juego, como las condiciones de victoria), y no infligen Fatiga a unidades amigas cuando son retirados como bajas.

Carros ligeros indios (p.12)

Regla nueva.

Sustituye el perfil de los Carros ligeros indios por el siguiente:

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	3 (4)	2 (1)	Arcos compuestos

Reglas especiales:

Montura (Caballo), Presencia, Resistencia (1), Carro

Elefante (p.14)

Reclutar un Elefante cuesta **1 punto SAGA** y cuenta como una unidad de **12 Levas** al calcular las condiciones de victoria.

Sons of Homer (p.27)

La descripción de esta habilidad es incorrecta. Tal como se indica en la hoja de combate, proporciona **+1 a la Armadura** a cambio de una penalización en los dados de ataque.

Marathon (p.27)

Sustituye el inicio de la frase por el siguiente texto:

“...Desde el momento en que activas esta habilidad, durante la siguiente (y solo la siguiente) Activación ¡**Formad en línea!** del turno, obtienes MC...”

Formación Combinada (p.32)

Sustituye el primer párrafo por el siguiente:

Las unidades en **Formación Combinada** tienen valores de **Agresividad** y **Armadura** distintos a los de otras tropas, lo que representa su combinación particular de tropas de disparo protegidas por portadores de escudos. No sufren reducción de Armadura por su equipo, pero sus distancias de **Movimiento** y **Carga** pasan a ser **C**.

A pesar de estar equipadas con armas de disparo, las unidades en Formación Combinada pueden **cerrar filas**. Una unidad en Formación Combinada que esté incluso parcialmente en terreno accidentado o peligroso pierde la capacidad de cerrar filas y sufre un penalizador de **-1 a la Armadura** (tanto en Combate como contra Disparo), ya que los portadores de escudos no pueden proteger eficazmente a sus compañeros en terreno roto.

Scordisci (p.41)

Sustituye la última frase por la siguiente:

Las unidades Scordisci con la regla especial **Montura (Caballo)** no sufren Fatiga cuando finalizan su Movimiento o Carga en terreno accidentado, y su distancia de Movimiento y de Carga se reduce a **M** en lugar de **C**.

Hunger for Riches (p.42)

Esta habilidad concede **dados de ataque**, y no **dados de ataque adicionales**, como sugiere su descripción.

Romphaïa (p.42)

Esta habilidad concede **dados de ataque**, y no **dados de ataque adicionales**, como sugiere su descripción.

Raja en Elefante (p.56)

Regla nueva.

Añade el siguiente párrafo bajo el perfil del Raja:

Cuando es eliminado, este modelo concede **4 puntos de victoria adicionales** (para un total de **9 puntos de victoria**).

Unidades indias (p.56)

En las opciones de equipo de los Guerreros con Carros ligeros, añade **arcos compuestos**.

Chandragupta Maurya (p.58)

Sustituye la regla especial **Primer Emperador** por la siguiente:

Una vez por turno, cuando elijas como objetivo a Chandragupta con una de las siguientes habilidades SAGA, cambia la cara del dado SAGA usado a un (símbolo): **Gran Tamaño o Dinastías del Rājā**.

Mandala (p.60)

Tal como se indica en la hoja de combate, esta habilidad concede **repeticiones**, y no **dados adicionales**.

Reinos Sucesores (p.64)

La Armadura de los **Guardias** es 5 (4).

Unidades de Asia (p.65)

Los valores de **Agresividad** son incorrectos. Deben ser los siguientes: - Señor de la Guerra: **Agresividad 8** - Guardias: **Agresividad 2** - Carro falcado: **Agresividad 1** - Levas: **Agresividad 1/3 (1/2)**

Antíoco III Mega (p.66)

En el Equipo de su perfil, sustituye **Catafractos** por **Montura (Caballo)**.

Mitrídates VI Euráptor, Enemigo de Roma (p.66)

En el Equipo de su perfil, sustituye **Catafractos** por **Montura (Caballo)**.

Shatter Their Ranks (p.69)

Esta habilidad concede **dados de ataque**, y no **dados de ataque adicionales**, como sugiere su descripción.

Hoja de combate Persa

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Hordas Innumerables *Órdenes u Órdenes / Reacción*

Designa una unidad amiga no Mercenaria de **Guerreros o Levas**.

Añade miniaturas a esta unidad hasta que tenga **4 miniaturas** si es una unidad de Guerreros, o **6 miniaturas** si es una unidad de Levas.

Ninguna miniatura añadida de este modo puede colocarse a **M** de una unidad enemiga.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

La Llama de Ahura Mazda *Combate*

Gana **2 dados de defensa**.

Si usas un (símbolo) y tu unidad es montada, tus dados de defensa obtienen un bonificador de **+1**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Sagaris *Combate* *Atacante*

Gana **2 dados de ataque**

(4 si tu unidad no tiene armas de disparo).

Si usas un (símbolo), puedes repetir los resultados de **1 y 2** en tus dados de ataque.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Portadores de Escudos

Combate

Infantería

Tira tantos dados como los que tu unidad genere al Disparar.
Por cada dado cuyo resultado sea igual o superior a la **Armadura** del enemigo contra Disparo, tu oponente debe descartar **1 dado de ataque**.

Si se descartan **al menos 3 dados de ataque** de este modo, la unidad enemiga gana **1 Fatiga**.

Dinastías del Rājā

Combate

Elefantes o unidades sin armas de disparo

Esta unidad **no obtiene Fatiga** al final del Combate.

Gana **2 dados de defensa** si usaste un **(símbolo)**.

Hoja de combate India

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

La Tierra Tiembla...

Activación

Unidad de infantería

Activa una unidad para una **Carga** que **no genera Fatiga**.

Hoja de combate India (continuación)

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Armadura Reforzada

Combate

Elefantes o Guardias

Después de que el enemigo tire sus dados de ataque, cancela automáticamente 2 de sus impactos.

Si usas un **(símbolo)**, tu unidad gana **Resistencia (1)** o aumenta en **+1** su valor de Resistencia si ya tenía esta regla especial.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Hoja de combate Sucesores

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Línea

Activación

Activa una unidad de **Guerreros** o **Elefantes**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Strategos

Órdenes / Reacción

Tira 2 de tus dados SAGA disponibles y colócalos inmediatamente en tu **Hoja de combate**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Hegemonía

Activación

Activa hasta **2 unidades**.

Al menos una de ellas debe tener la regla especial **Falange**.

La primera de estas Activaciones **no genera Fatiga** si usas un **(símbolo)**.

(símbolo): Activa una unidad adicional con **Falange**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Pantodapoi

Órdenes

Retira **1 Fatiga** de todas las demás unidades amigas a **MC** de tu Señor de la Guerra.

(símbolo): en lugar de a **C** de tu Señor de la Guerra.

Hoja de combate Macedónica

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Entrenamiento Intensivo

Órdenes

Hasta el final de tu turno, cuando una de tus unidades con **Falange** resuelva un Disparo, obtiene **2 dados de ataque**.

Hoja de combate Tracia

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Bono de Combate

Combate, Disparo o Disparo / Reacción

Gana **1 dado de ataque o de defensa** (2 si usaste un (símbolo)).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Formación en Cuña

Activación

Unidad montada

Activa una de tus unidades para una **Carga**.

Tu oponente debe repetir un número de tiradas de defensa exitosas igual a la **mitad del número de miniaturas** de tu unidad.

Hoja de combate Ciudades Griegas

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Inspiración

Órdenes u Órdenes / Reacción

Hasta el final del turno, cada una de tus unidades con **Falange** puede repetir **2 dados de defensa** durante cada Combate.

Mercenarios

Capadocios (p.73)

Sustituye la regla **Apoyo** por la siguiente:

Mientras la unidad de Capadocios contenga al menos **4 miniaturas**, todas las demás unidades amigas que estén combatiendo a **C** de los Capadocios obtienen las siguientes ventajas: - **1 dado de ataque adicional o 1 dado de defensa adicional**. - Si obtienen al menos un **6** en sus dados de ataque, infligen **1 impacto automático adicional** al enemigo. - Si obtienen al menos un **6** en sus dados de defensa, cancelan **1 impacto adicional**. —

Jinetes de Camello (p.74)

Sustituye la regla **Plataforma Estable** por la siguiente:

Parece que los Jinetes de Camello montaban en parejas: un combatiente dirigía el camello con una vara (la criatura estaba entrenada para girar hacia el lado donde era golpeada), mientras el segundo acribillaba a los enemigos con flechas.

Mientras la unidad contenga al menos **4 miniaturas**, obtiene **2 dados de ataque adicionales** durante cada Disparo.

Mercenarios Griegos (p.76)

En la regla **Griegos**, sustituye la última frase por la siguiente:

Cuando son reclutados por **Macedonios o Sucesores**, cuentan como si tuvieran la regla especial **Falange**.

Thorakitai (p.77)

Sustituye la regla **Porta-armaduras** por la siguiente:

El papel de los Thorakitai era a menudo proteger a unidades más ligeras.

Durante los Combates, todas las unidades amigas a **C** (incluida la propia unidad) obtienen el siguiente número de repeticiones:

Si la unidad de Thorakitai contiene al menos **4 miniaturas**: - Los Thorakitai y las unidades amigas armadas con armas de disparo (excepto Elefantes) a C pueden repetir hasta **3 dados de defensa** que no hayan cancelado un impacto. - Otras unidades amigas a C pueden repetir hasta **2 dados de defensa** que no hayan cancelado un impacto.

Si la unidad de Thorakitai contiene **menos de 4 miniaturas**: - Los Thorakitai y las unidades amigas armadas con armas de disparo (excepto Elefantes) a C pueden repetir hasta **2 dados de defensa** que no hayan cancelado un impacto. - Otras unidades amigas a C pueden repetir hasta **1 dado de defensa** que no haya cancelado un impacto.

Fase de Conquista (p.81)

En el segundo ejemplo, los jugadores se encuentran realmente en el **4.º turno**, no en el tercero.

Apéndice B: Tropas locales (p.88)

La caballería ligera con jabalina tiene **Agresividad 1 (1/2)** y **Armadura 3 (3)**.

Apéndice C: Eventos (p.89)

Con el evento **Rebelión**, si tu Provincia inicial tiene la mayor **Resistencia**, puedes ignorar el evento sin consecuencias.

Apéndice D: Intrigas (p.90)

Descended From Greatness solo puede elegirse **una vez por jugador** durante la campaña.

Clash of the Diadochi (p.91)

Al calcular los puntos de victoria, debes **restar los puntos de victoria de tu oponente de tu propio total**, y no al revés como está escrito.

Por tanto, sustituye la primera frase del párrafo **Resultado** por la siguiente:

Cada jugador resta el total de puntos de victoria de su oponente de su propio total y consulta la siguiente tabla para determinar el resultado de la batalla.