

La Edad de las Cruzadas

Aclaraciones

Facciones y mercenarios – aclaraciones

LOS PUEBLOS PAGANOS (p. 39)

La referencia que se hace a **Ümber Piraama** en las respuestas procede de una versión anterior. La habilidad activa **3 unidades**, tal y como se indica en la Hoja de combate. El mismo error se produjo en la respuesta relativa a la habilidad **Valencia**, que se aplica a **8** y no a **M**, como podría sugerir el texto.

HÚNGAROS ARPADIANOS FANÁTICOS (p. 65)

La restricción sobre los **arcos compuestos** para los **Guerreros** se refiere al **número de miniaturas**, no al número de unidades.

TURCÓPOLOS (p. 73)

La activación de **Disparo gratuito** representa el uso ocasional de los arcos disponibles para algunos de estos auxiliares.

Es la **única forma** en la que la unidad puede disparar. Por tanto, **no se considera equipada con arcos**, al menos a efectos de juego.

IVANEM LEMBITU (p. 38)

Si este **Héroe** ha sido eliminado, ya no puedes activar su regla especial **«Ataque principal»**.

LEAL (p. 71)

Las unidades con la regla **Leal** solo cuentan como **Mercenarios** al reclutar la banda y al determinar cuántos puntos puedes gastar como máximo en Mercenarios.

Durante y después de la partida (al contar los puntos de victoria), cuentan como **unidades de tu banda** en su **clase de tropa** correspondiente.

Aclaraciones de habilidades SAGA

MOROS: CABALLOS DEL MAGREB

Durante el turno en el que se activa esta habilidad, **todas las unidades tienen Movimiento C**, incluso aquellas que normalmente tendrían un Movimiento mayor (como los Jinetes del Este, por ejemplo).

MOROS: INSPIRACIÓN

Una unidad **siempre se considera que tiene 8 o menos Fatigas** y puede beneficiarse de esta habilidad si **no ha sufrido pérdidas**.

Esto es especialmente relevante en el caso de los **Héroes**, que, salvo que estén integrados en una unidad, se considera que **no han sufrido pérdidas hasta su eliminación completa**.

PUEBLOS PAGANOS: MEZA MATE

Puedes resolver una **Activación de Descansar** incluso si no tienes Fatiga.

El valor de **Resolución** de Meza Mate sustituirá a los efectos normales de la Activación de Descansar, pero **sigue siendo posible activar esta habilidad incluso si no tienes ningún marcador de Fatiga**.

Correcciones

CRUZADO (p. 15) — *Nuevo*

Sustituye el **tercer párrafo** de las opciones de los Cruzados Bálticos por el siguiente texto:

Las **Levas** deben estar equipadas con **arcos**. Hasta **una unidad** puede sustituir sus arcos por **ballestas**.

PEDRO EL ERMITAÑO (p. 16) — *Nuevo*

Sustituye el texto de **«Tonsuras y Garrotes»** por el siguiente:

Una banda liderada por Pedro puede reclutar hasta **dos unidades de Peregrinos Fanáticos**.

Estos peregrinos se benefician de la regla especial **Leal** (ver p. 71) siempre que estén a **C** de Pedro el Ermitaño.

Ninguna otra unidad Auxiliar puede ser reclutada.

UNIDADES POLACAS: CARRO (p. 42)

Las opciones de equipo se han desplazado **una línea hacia abajo**, comenzando por los Guerreros.

La primera línea debería ser **«Caballo»**, la segunda **«Armas pesadas»**, la tercera **«Arcos»** y la última línea **debe quedar vacía**.

CARRO (p. 47)

Sustituye la regla especial **«Campesinos»** por la siguiente:

Puedes tener **uno —y solo uno— Carro**.

Para reclutar un Carro, retira de tu banda **2 Guardias, 4 Guerreros o 6 Levas**.

Los **Mercenarios** no pueden retirarse para reclutar un Carro.

El Carro es una **unidad montada de Levas**, considerada una **unidad Mercenaria**, con las siguientes características:

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	6 (4)	4 (4)	Proyectiles improvisados

Reglas especiales:

Determinación, Resistencia (2), Desarmados, Montura (Caballo).

La **peana** de un Carro debe caber dentro de un **círculo de 120 mm** y **no puede ser inferior a una peana de 50 mm**. **TAMBOR DE GUERRA** (p. 59)

Sustituye el **segundo párrafo** por el siguiente:

Puedes reclutar **un único Tambor de guerra** retirando de tu banda **2 Guardias** o **4 Guerreros**.

Sustituye la regla «**Horda**» por la siguiente: — *Nuevo*

Si el Tambor de guerra está a **C** de tu **Señor de la Guerra**, el alcance de su regla especial «**Estamos a sus órdenes**» aumenta a **L** en lugar de **C**.

ANTIGUOS AMIGOS, NUEVOS ENEMIGOS (p. 64)
— *Nuevo*

Los **Cumanos** y los **Asaltantes Paganos** usan las reglas y hojas de combate presentadas en **La Edad de las Invasiones**, en lugar de **Aecio y Arturo**.

En el caso de los **Cumanos**, sus **Levas** **NO** se consideran **Hunos** cuando se juega con las facciones hunas de **La Edad de las Invasiones**.

MONTURA (CAMELLOS) (p. 68) — *Nuevo*

Añade a la **última viñeta**:

Las unidades montadas en **camellos** **no pueden cerrar filas**.

LANZALLAMAS (p. 70)

Añade a la sección «**Individualistas**»:

Los **Lanzallamas** **nunca** tienen opciones de equipo, incluso si se unen a una unidad con opciones de equipo específicas.

No está permitido que se unan a una unidad montada.

Sustituye la regla **Lanzallamas** por la siguiente: — *Nuevo*

Lanzallamas

Una vez por turno, **inmediatamente después** de resolver un **Movimiento** (pero **no** una Carga), puedes designar una **unidad enemiga** a **M** y tirar **un dado por cada miniatura Lanzallamas** de la unidad.

- Por cada resultado de **6**, infliges **1 baja** y **1 Fatiga** a la unidad designada.
- Por cada resultado de **4 o 5** (o **3, 4 o 5** si la unidad designada es **montada**), infliges **1 Fatiga** a la unidad enemiga.
- Por cada resultado de **1**, retira **una miniatura Lanzallamas** de la unidad como baja.

PEREGRINOS FANÁTICOS (p. 70)

Sustituye la **última frase** de la sección «**Hijos de Dios**» por la siguiente:

En una banda de **Cruzados Levantinos**, pueden considerarse **Peregrinos** a efectos de las habilidades SAGA de la **Hoja de combate**.

Sustituye la regla **Mártires** por la siguiente: — *Nuevo*

Después de resolver un **Disparo** o un **Combate** durante el cual al menos **un Peregrino Fanático** haya sido retirado como baja, puedes **tirar un dado SAGA disponible** y colocarlo en tu **Hoja de combate**.

También puedes **retirar 1 Fatiga** de una unidad a **C** de la unidad de Peregrinos Fanáticos que haya sufrido bajas.

SACERDOTE (p. 71)

Sustituye «**Dados SAGA**» por **0**.

GUARDAESPALDAS (p. 72)

Añade el siguiente **nuevo párrafo**:

Leal

El Guardaespaldas puede usar las **capacidades avanzadas** de la Hoja de combate de su banda siempre que forme una **unidad heroica** con el **Señor de la Guerra**.

Se consideran **miembros estándar** de la banda a todos los efectos.

CABALLEROS OCCIDENTALES (p. 72)

Añade al final del párrafo «**Infantería y Jinetes**»:

Esta unidad contiene **8 Guerreros**, ya sea a **pie** o **montados a caballo**.

Además, los **Caballeros Occidentales** solo pueden ser activados **una vez** para **Movimiento** o **Carga** durante su turno (ten en cuenta que es **Movimiento** o **Carga**, no ambos).

TROVADOR (p. 73)

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

Mientras el **Señor de la Guerra** tenga al **Trovador** en **línea de visión**, obtiene los siguientes beneficios: - Sus **Activaciones de Carga** son **gratuitas**. - Su **Agresividad** aumenta en +2. - Se beneficia de **Resistencia (2)** en lugar de **Resistencia (1)**.

MERCENARIOS: MARINEROS (p. 73) — Nuevo

Sustituye la regla «¡**Sin cuartel!**» por la siguiente:

Durante su **primer turno** de la partida, esta unidad tiene la regla especial **Determinación**.

Una vez durante el **paso 3 de cada Combate cuerpo a cuerpo**, en lugar de activar una habilidad SAGA, esta unidad puede **reducir su Armadura en 1** para obtener **2 dados de ataque** y +1 a los resultados de sus dados de ataque.

Si lo hace, la **Armadura enemiga no puede aumentar** durante este Combate.

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

Al final del **despliegue**, pero **antes del primer turno** de la partida, la unidad de **Marineros** puede ser retirada de la mesa y **red desplegada por completo dentro de su zona de despliegue** (tal como se describe en el escenario).

Hoja de combate Sarracena

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Flechas perforantes

Disparo

Si la unidad objetivo está a **C** de tu unidad, tus **dados de ataque** obtienen un bonificador de +1.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Disparos múltiples

Activación

Elige una de tus unidades equipada con **arcos compuestos** y que contenga **al menos 4 miniaturas**.

Cada unidad enemiga a **M** de esta unidad debe tirar **1 dado**.

Si el resultado es **superior a su Armadura** contra Disparo, sufre **1 baja**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Pura sangre

Activación

Activa hasta **2 unidades montadas** para un **Movimiento** o una **Carga**.

Después de resolver su activación, si la unidad activada **no tiene enemigos a L**, puede **retirar 1 Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Apelación al Profeta

Órdenes

Hasta el final del turno, cuando actives una **unidad montada**, antes de resolver esa activación puedes designar una **unidad amiga no Mercenaria de infantería a C** y **activarla para un Movimiento**.

Hoja de combate Mutatawwi'a

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Jahannam

Órdenes / Reacción

Designa una de tus unidades y tira **2 dados** (4 si usas un **(símbolo)**).

Por cada resultado **superior a la Armadura** de la unidad designada, **añade una miniatura** a esa unidad a **MC** de otra miniatura de la unidad, **sin exceder su número inicial de miniaturas**.

Hoja de combate Mora

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Entrega total

Combate

Gana 2 dados de ataque por cada **Fatiga del enemigo**.
Gana 2 dados de defensa por cada **Fatiga de tu unidad**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Bosque de lanzas

Combate

Infantería

Gana 3 dados de defensa.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Discordia

Órdenes

Designa una **unidad amiga** y una **unidad enemiga** que **no sean Héroes** y **no tengan Fatiga**.

Cada una de estas unidades **recibe 1 Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

TORRENT OF IRON

Activación

Designa hasta 2 **unidades montadas de Guardias**.
Retira 1 **Fatiga** de cada una de ellas.

Puedes activar **cada una de estas unidades**.
Las unidades activadas que resuelvan una **Carga** con esta activación tienen su **Armadura aumentada en +1** durante el **Combate** resultante.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

INSPIRATION

Combate

Si tu unidad está a **C** de una **unidad amiga** que **no haya sufrido bajas** desde el inicio de la partida, puede **repetir los resultados de 1** obtenidos en sus **dados de ataque y de defensa** (1, 2 y 3 si usas un (símbolo)).

Hoja de combate Bizantina

Regla nueva.

Nota: esta habilidad sustituye a **ACOLYTHUS**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

BUCELLARIUS

Activación

Activa una **unidad montada** para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Los escudos de nuestros camaradas

Combate o Disparo / Reacción
Montada

Si tu unidad está a **C** de **otra unidad amiga** sin armas de disparo, obtiene un bonificador de +1 a sus **dados de defensa**.

Si usas un (símbolo), gana 2 **dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Haced frente a los bárbaros

Combate

Por cada **unidad amiga** a **C**, gana 1 **dado de ataque** y 1 **dado de defensa** (con un **máximo de 3** de cada tipo).

Si usas un (símbolo), la **unidad enemiga** gana 1 **Fatiga**.

Nota: tu unidad **cuenta como** que está a **C** de sí misma.

Hoja de combate Milites Christi

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Resolución

Combate o Disparo / Reacción

Toma **2 dados SAGA disponibles** y colócalos en la capacidad **Oración boca arriba**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Derramar sangre

Combate

La **Armadura** de la unidad enemiga **no puede aumentar** durante este Combate.

Vuelve a tirar **1 dado SAGA disponible** y colócalo en la capacidad **Oración**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Los escudos de nuestros camaradas

Combate o Disparo / Reacción
Montada

Si tu unidad está a **C** de **otra unidad amiga** sin armas de disparo, obtiene un bonificador de **+1** a sus **dados de defensa**.

Si usas un (**símbolo**), gana **2 dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Haced frente a los bárbaros

Combate

Por cada **unidad amiga** a **C**, gana **1 dado de ataque** y **1 dado de defensa** (con un **máximo de 3** de cada tipo).

Si usas un (**símbolo**), la **unidad enemiga** gana **1 Fatiga**.

Nota: tu unidad **cuenta como** que está a **C** de sí misma.

Hoja de combate Milites Christi

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Resolución

Combate o Disparo / Reacción

Toma **2 dados SAGA disponibles** y colócalos en la capacidad **Oración boca arriba**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Derramar sangre

Combate

La **Armadura** de la unidad enemiga **no puede aumentar** durante este Combate.

Vuelve a tirar **1 dado SAGA disponible** y colócalo en la capacidad **Oración**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Deus Vult!

Combate
Guardias o Héroes

Si la **unidad enemiga** está compuesta por **Levas**, añade **3 impactos automáticos** a tu tirada de ataque (**6 impactos** si tu unidad está compuesta por **al menos 6 miniaturas**).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Ayuda divina

Combate

Añade **1 impacto automático** a tu tirada de ataque **por cada dado** que haya actualmente en la capacidad **Oración** (con un **máximo de 3 impactos automáticos adicionales**).

Hoja de combate Española

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

IBERIA

Órdenes / Reacción

Activa una **unidad de Jinetes** para un **Movimiento**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Jinetes!

Órdenes

Designa hasta **2 de tus unidades de Jinetes**. Hasta el final del turno, obtienen la regla especial **Determinación**, **no pueden activarse para una Carga** y ganan un **bonificador de +C** a sus **Movimientos**.

Al final del turno, cada una de las unidades designadas puede **descartar 1 Fatiga**.

Hoja de combate Cruzados

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Encontrar grietas en su armadura

Combate

Gana **4 dados de ataque** (6 si usas un **(símbolo)**).

Puedes **repetir cada dado de ataque** que obtenga un resultado de 6.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Jerico

Combate

Gana **2 dados de ataque**.

Gana **2 dados de ataque adicionales** si la **Armadura** de la unidad enemiga es **superior a 4**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

La cruzada de los campesinos

Activación

Si tienes una **unidad de Peregrinos** en tu banda, activa **cualquier número** de tus **unidades de Guerreros y Levas** para un **Movimiento** o una **Carga**.

Estas activaciones **no generan Fatiga**.

En caso contrario, activa **uno de tus Héroes** o una **unidad de Guardias** para una **Carga** y **aumenta su Armadura en +1** durante el **Combate** resultante.

Hoja de combate Polaca

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Mantened la línea!

Órdenes / Reacción

Designa una **unidad amiga de infantería no Mercenaria**.

Hasta el final del turno, esta unidad **no puede tirar dados de ataque**, pero puede tirar **2 dados de defensa** por **cada impacto** recibido durante un **Combate** (también durante **Disparo** si usas un **(símbolo)**).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Szlachta

Combate

Guardias

Si tu **Armadura** es **superior** a la **Armadura del oponente**, tu unidad obtiene un **+1** a los resultados de sus **tiradas de ataque**, y las **tiradas de ataque del enemigo** sufren un **penalizador de -1**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Voivoda
Activación

Retira **1 Fatiga** de **todas tus unidades de infantería** con Fatiga que estén a **M** de tu **Señor de la Guerra**.

Las unidades de infantería que **no** tenían Fatiga a **M** de tu Señor de la Guerra pueden **activarse para una Carga** y obtienen **2 dados de ataque adicionales**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

El choque
Combate

Tu **oponente no puede activar habilidades SAGA** durante este Combate (sí puede usar Fatiga, no obstante).

Gana **1 dado de ataque** y **1 dado de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Terror del Este
Activación / Reacción
Unidad montada

Activa esta habilidad **después de que un enemigo resuelva una Activación**.

Activa una de tus unidades para una **Carga**. Si tu unidad está a **M** de su objetivo, la **unidad cargada** obtiene **2 dados de defensa adicionales** durante el **Combate** resultante.

Hoja de combate del Ordensstaat

Regla nueva.

Nota: esta habilidad sustituye al **Conjunto de Activación** de la Hoja de combate.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Siervos de Dios
Órdenes

Retira hasta **3 miniaturas amigas** como bajas.

Tira **1 dado SAGA disponible** por cada baja retirada de este modo y **añádelos a tus dados SAGA inactivos**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Clamor de batalla
Combate
Atacante

Coloca **1 Fatiga** en la **unidad enemiga** y **1 Fatiga adicional** en **otra unidad enemiga** a **M** de tu unidad.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Nach Osten
Activación

Activa **cualquiera de tus unidades** para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.

Durante esta activación, su **distancia de Movimiento es C**, independientemente de su valor habitual.

Esta activación **se ignora** al calcular la Fatiga para **Activaciones posteriores**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Cruces negras, corazones puros
Combate
Guardias o Héroe

Puedes retirar hasta **4 miniaturas amigas** como bajas a **M** de tu unidad.

Por cada miniatura retirada de este modo, gana **2 dados de ataque** o **2 dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Leva

Órdenes / Reacción

Designa una **unidad de Guerreros o Levas** a C de una **unidad amiga de Guardias**.

Añade **2 miniaturas** a esta unidad (**3** si usas un (símbolo)), **sin exceder su número inicial de miniaturas**.

Nota: Leva sustituye a Siervos de Dios.

Hoja de combate de los Príncipes Orientales

Regla nueva.

Nota: los resultados que permiten **repeticiones** se consideran **después de aplicar los modificadores**, como es habitual.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Ad nauseam

Combate

Puedes **repetir inmediatamente un dado de ataque** que **no haya obtenido impacto** por cada dado de ataque que muestre un resultado de **1 o 6** (**4 o más** si usas un (símbolo)).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Droga

Combate

Guardias o Héroes

Inflige **1 Fatiga** a **otra unidad amiga no Agotada** a M para ganar **el mismo número de dados de ataque o de defensa** (o una combinación de ambos) que el valor de **Armadura** de esa unidad durante este **Combate**.

Si la unidad está compuesta por **al menos 6 miniaturas**, gana **1 dado adicional**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Avance temerario

Órdenes u Órdenes / Reacción

Elige una **unidad enemiga** a **más de C** de un **Héroe enemigo**.

Hasta el final del turno, esta unidad **cuenta como Mercenaria** y **sufre 1 Fatiga** al inicio de **cada Combate** en el que participe.

Nota: un **Héroe** siempre se considera que está a **C de sí mismo**, por lo que **no puede ser objetivo** de esta habilidad.

Hoja de combate Pueblos Paganos

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Saqueo

Órdenes

Tira hasta **8** de tus **dados SAGA disponibles** y añádelos a tus **dados SAGA inactivos**.

Este número **no puede exceder** el número de **unidades amigas no Héroes y no Mercenarias** compuestas por **hasta 6 miniaturas**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Taaraavita

Órdenes u Órdenes / Reacción

Elige una de las siguientes opciones:

- Tus unidades ganan **2 dados de ataque adicionales** durante **cada Combate**.
- Tus unidades ganan **2 dados de ataque adicionales** durante **cada Disparo**.

Este efecto dura **hasta el final del turno**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Vaenulik

Órdenes / Reacción

Inflige **1 Fatiga** a **una de tus unidades** que esté **completamente dentro de un terreno accidentado**.

Inflige **1 Fatiga** a **una unidad enemiga** a C de **esa área de terreno**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Azote de las estepas

Órdenes

Hasta el final del turno, tus **Guerreros** cuentan como si estuvieran **equipados con jabalinas** en lugar de **arcos compuestos**.

Hoja de combate Mongola

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Descarga a corta distancia

Combate o Disparo

La **unidad enemiga** debe **repetir todos sus dados de defensa** que **hayan cancelado un impacto**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Hordas armadas

Combate

Guardias o Héroes

Tus **dados de ataque** obtienen un **bonificador de +1**.

Si usas un (**símbolo**), puedes **repetir todos tus dados de ataque** que **no hayan infligido impactos**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

El arco y la lanza

Activación

Puedes activar **hasta 3 unidades de Guerreros montados** que tengan un **Tambor de guerra amigo** en **línea de visión** y a C de **al menos una** de sus miniaturas, para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.

Si **no** tienes un Tambor de guerra, activa **una** unidad de Guerreros montados para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.