

SAJONES

Órdenes

Incursión (3.4.1) +Sorpresa o Estragos? Máx. 3 casillas

Propósito: Atraer incursores y saquear enemigos.

Localización: Hasta 3 *casillas* sin Control Sajón, y adyacentes al Oceanus *Britannicus* o *Germanicus*, o hasta a 1 casilla de un Asentamiento sajón con 1 Banda sajona, o adyacente a un Mar que linde con dicho Asentamiento.

Coste: 1 o 2 de Renombre por casilla objetivo (*paga todo antes de resolver nada*).

Procedimiento: Selecciona casillas, paga, después resuelve cada una. Paga 1 de Renombre para colocar **ID4** Incursores o 2 de Renombre para colocar **3D4**, si es desde *Mar Patrullado*, menos el número de Fuertes que lindan con él. Si es *Región*, esos Incursores pueden coger tanta Prosperidad como lo que sea menor, la Población o el n° de Incursores (*cada unidad sólo puede llevar 1 de Saqueo*). Después, los Incursores que se acaban de colocar pueden ejecutar Batalla contra un enemigo en la casilla (3.6). Si hay *Control o Asentamiento saqueado Escotos*, los escotos pierden ese Renombre.

Regreso (3.4.2) +Establecimiento?

Propósito: Llevar el botín saqueado a casa.

Localización: Casillas con Incursores o Bandas sajonas, según se desee.

Coste: 0 de Renombre.

Procedimiento: Transfiere todo el Saqueo transportado por los sajones que haya allí al Renombre Sajón (1 por 1). Retira entonces todos los Incursores sajones que haya allí.

Marcha (3.4.3) +Establecimiento?

Propósito: Mover Bandas de Guerreros sajonas.

Localización: Casillas adyacentes a Bandas de Guerreros sajonas o el Mar.

Coste: 1 de Renombre por destino, 2 si es por Mar.

Procedimiento: Mueve cualquier n° de Bandas sajonas al destino desde casillas adyacentes o *—una vez por Orden—* de 1 Región Costera a otra que linde con el mismo Mar y no tenga Fuerte.

Batalla (3.3.4) +Sorpresa, Estragos o Muro de Esc.?

Propósito: Eliminar fuerzas enemigas y obtener Saqueo.

Localización: Casillas con Bandas de Guerreros sajonas y enemigos.

Coste: 0 de Renombre.

Procedimiento: En cada Región seleccionada, si no hay *Control Sajón*, obtén tanta Prosperidad como lo que sea menor, la Población o el n° de Bandas sajonas (*cada unidad sólo puede llevar 1 de Saqueo*). Después combate contra 1 Facción enemiga por Batalla usando el procedimiento para Batallas (3.6).

Hazañas

Establecimiento (4.4.1) Máx. 1 casilla

Propósito: Añadir Bandas, Asentamientos o población.

Órd. Adjunta: Regreso o Marcha.

Localización: 1 casilla donde las fichas sajonas superen a los demás.

Coste: 0 de Renombre; 3 de Renombre por casilla para colocar Bandas de Guerreros extra.

Procedimiento: Si es en o adyacente a donde hay *Incursores que Regresan*, tira 1D6 por cada uno de estos: si sale 4-6, coloca una Banda sajona en la casilla seleccionada. Después, si lo deseas, paga 3 de Renombre para colocar 1 Banda por Asentamiento más —si hay *Control Sajón*— 1 por Población, o bien reemplaza 2 Bandas sajonas con 1 Asentamiento en una Ubicación vacía y/o elimina 3 Bandas para aumentar en +1 la Población (*hasta la Población impresa +1*).

Sorpresa (4.4.2) (máx. 1 casilla)

Propósito: Coger al enemigo desprevenido con un asalto rápido o una incursión en profundidad.

Órd. Adjunta: Incursión o Batalla.

Localización: Casilla de Incursión o Batalla; puede ser un objetivo de Incursión en Profundidad,

Procedimiento: Los Asaltos usan allí el Coup de Main (3.6.6). Esa Incursión puede ser adyacente (en Profundidad) a una casilla objetivo de Incursión válida; el Dux o una Facción con Control allí (*el Dux tiene 1° la opción*) puede forzar una Batalla con los sajones (3.6) antes de que los Incursores obtengan Saqueo.

Estragos (4.4.3)

Propósito: Aterrorizar el campo y a los terratenientes britanos.

Órd. Adjunta: Incursión o Batalla.

Localización: Regiones de Incursión o Batalla con unidades sajonas, según se desee.

Procedimiento: El Saqueo puede exceder la Población. No hay Asalto. Tras el Saqueo, tira 1D6: si sale 4-6, Población -1. El Dux, después los Civitates, después los escotos (*ninguna unidad más de una vez*) pueden obligar a los sajones a una Batalla (3.6), sin Evasión ni Retirada.

Muro de Escudos (4.4.4)

Propósito: Mejorar la defensa de los sajones en Batalla.

Órd. Adjunta: Batalla.

Localización: Casillas de Batalla.

Procedimiento: En las Batallas Campales (*no en Asaltos*), es necesario el doble de bajas para eliminar una Banda de Guerreros sajona (*normalmente 2 en lugar de 1*).

Victoria de los Sajones (7.0)

El Control Sajón >10; o (no con Fragmentación) el Renombre Sajón >30 y al menos 4 Asentamientos sajones en el mapa.