

ERRATAS Y FAQs

PARA SAGA FANTASIA EN SAGA V2

(VERSIÓN 1.4)

Una vez salida la v2 de SAGA, hemos decidido sacar este documento para actualizar el suplemento SAGA FANTASIA para poder jugarse en esta nueva edición. También hemos incluido ERRATAS que hemos localizado en la traducción del reglamento.

General:

- Todas las Habilidades SAGA de Combate/Reacción y todo Atributo o Habilidad SAGA que haga referencia a la fase 0 del combate o disparo se hará al comienzo de la Fase 1 de estas fases. Esto es una excepción a la regla general SAGA. Los dados que se generen debido a este Atributo o Habilidad SAGA se sumarán a los generados por la agresividad de la unidad, nunca pudiendo superar el máximo de 16 dados, tal y como marcan las reglas.
- Todo Atributo o Habilidad SAGA que haga referencia a activación de movimiento, se refiere tanto a movimiento como a carga, excepto que diga que no se puede trabar combate, por lo que siempre en este caso será una actividad de movimiento.
- Todas las unidades pasan a tener un límite de AGOTAMIENTO de 3 Fatigas.
- Se genera dado tal y como marca el reglamento. Las Criaturas y Artefactos NO generan dados de SAGA.
- Solo las unidades a pie equipadas con arma y escudo (o que se considere como tal en la descripción de la unidad) pueden Cerrar Filas.
- Toda unidad montada que esta equipada con Arcos se consideran equipados con Arcos Compuestos.
- Toda referencia a “tus unidades en combate” pasa a “tu unidad en combate”
- Las Criaturas, Artefactos, y manadas a pie no pueden usar la regla Cerrar Filas.
- Los hechiceros no pueden usar la regla Cerrar Filas

ERRATA GENERICAS

Cualquier Atributo que este escrito como Francotirador debe considerarse Tirador

PAGINA 4.

Poderoso. Esta regla otorga Resistencia (2)

Volar. A efectos de movimiento, las unidades con el atributo Volar mueven como montados. Esto es. Pueden mover M+M. Para cargar deberán mover hasta L recto.

PAGINA 7.

Criaturas y Artefactos muertos otorgan 4 puntos de Victoria.

NOTA. Los impactos no anulados no son acumulables. Deben ser hechos en el mismo combate o disparo.

PAGINA 8.

Los hechiceros pasan a tener Resistencia (1) en vez de ignorar el primer impacto.

PAGINA 10

Eliminar en la Maldición de Cessir la referencia a sobrepasar el límite de Agotamiento.

PAGINA 11 TABLA NO MUERTOS

ERRATA

- INVOCANDO VIENTOS es Habilidad de Ordenes
- **MANTO DE OSCURIDAD.** Sustituir todo el texto:
Designa una unidad tuya. Hasta el principio de tu próximo turno ningún enemigo podrá disparar o trabar en combate esta unidad a menos que una figura de la unidad enemiga este dentro de S al principio del disparo o del movimiento de carga.

PAGINA 14 TABLA ENANOS

ERRATA

- DISPARO Y ESCUDO. El primer párrafo debe decir:
Activa una unidad para cualquier cosa que no sea un movimiento.
- **PREPARADOS.** Es una Orden/Reacción
- DISCIPLINA Columna derecha. Cambiar Habilidad a:
TESTARUDO *Combate*. Gana X Dados de Defensa.

PAGINA 16 BARBAROS

- Los Guerreros tienen armadura 3 solo contra disparos. En combate tienen armadura 4.

PAGINA 20 TABLA ELFOS

ERRATA

En la Habilidad *Como estaba Planeado*, en la frase entre paréntesis. Debe poner: La unidad amiga en este combate no tapa línea de visión.

PAGINA 26 TABLA ORCOS

ERRATA

- LA AMENAZA es Habilidad de Combate.
- AGITACION es Habilidad de Órdenes.

VER QUIEN MANDA. El Señor de la Guerra genera 8 dados + X.

PAGINA 28

Tu Banda está liderada por un *Travieso*. Está equipado con arma de mano y escudo. Genera 4 Dados de Ataque durante un Combate.

Instinto de Horda. Mientras un Travieso esté vivo, todas las unidades de 4 o más *Escurridizos* generan Dados de SAGA (un dado por unidad).

PAGINA 30 TABLA KOBALOI

ERRATA

- ¡DEMASIADOS! Habilidad de Combate.

PAGINA 34 TABLA ARCANOS

ERRATA

- AKONTIA Habilidad de Activación

PAGINA 41 TABLA IMPERIO

ERRATA

- MAESTRO ESTRATEGA Eliminar referencia a número máximo de dados SAGA.