

# PREGUNTAS MÁS FRECUENTES (FAQ´s) Y ACLARACIONES

## REGLAMENTO SAGA V.2

En negro están las aclaraciones sobre textos que ya existen.

En rojo añadidos al reglamento.

### LO BÁSICO

#### Página 8. RECORDATORIO SOBRE LA DISTANCIA - **NUEVO**

Es importante destacar que en SAGA cuando una frase dice "una unidad debe estar a X", significa X o menos. Por ejemplo, cuando una unidad debe estar a L de un elemento de terreno, puede estar situado en cualquier lugar siempre y cuando esté a L o menos de ese elemento. Esto se aplica a todas las distancias SAGA. Estar "en X" significa "a X o menos de X".

Para que una unidad esté en "X", sólo se necesita que una de sus figuras esté a "X" o menos de "X". La única excepción a esto es durante el despliegue. Si se va a desplegar una unidad "a X", se entiende que tendrá que ser completamente desplegada "a X" (es decir, con todas sus figuras enteramente a X o menos).

#### Página 9. VOLVER A LANZAR (RE-ROLLS)

Un jugador solo puede repetir sus propios dados, nunca los de un oponente. Por lo tanto, cualquier capacidad que te permita volver a tirar los dados significa que puedes volver a tirar tus propios dados, nunca obligar al oponente a volver a tirar ninguno de sus propios dados. Una capacidad que obliga a un oponente a volver a tirar los dados, diría explícitamente eso.

#### Ancho de las varillas de medir

Cuando el ancho de las varillas de medir sea importante (como puede ser el caso con algunas capacidades SAGA), se considera que el ancho es de 2,5 cm.

#### Página 11. LANZAR DADOS SAGA - **NUEVO**

Algunas capacidades SAGA o reglas especiales permiten coger dados disponibles SAGA, lanzarlos y añadirlos. a tus dados inactivos.

Si el efecto o la regla determina el número exacto de dados a lanzar, debes coger EXACTAMENTE ese número de dados. El efecto o la regla no se puede resolver si no tienes suficientes dados en ese momento.

Si el efecto o la regla del juego dice "coger hasta" cualquier número de dados SAGA, puedes coger todos los dados que quieras, en la medida en que el efecto de juego lo permita.

### MOVIMIENTOS Y CARGAS

#### Moviendo miniaturas

Durante un movimiento (carga, movimiento u otro) se considera que una miniatura ocupa en cualquier momento toda la superficie de su base. Por lo tanto, no podrá pasar sobre terreno infranqueable si parte de su movimiento hace que su base se ponga encima de terreno infranqueable.

Si es necesario imaginar este corredor, dibuja una línea imaginaria entre cada esquina de la base del modelo, su posición inicial y su posición final. Cualquier área entre las dos líneas más alejadas se considera ocupada por la figura durante su movimiento o carga. Si cualquier terreno infranqueable (como figuras enemigas u otra unidad amiga) se interpone en el camino, ese movimiento o carga es imposible.

Durante el movimiento o carga, la figura puede pivotar libremente o cambiar su orientación (en el caso de figuras con bases rectangulares u ovaladas), pero el corredor de movimiento (o carga) depende de la posición y orientación al inicio del movimiento o carga.

Es responsabilidad del jugador asegurarse de que se respete la cohesión de la unidad al final del movimiento o carga. Si el movimiento o carga ha comenzado y parece que no se puede respetar la cohesión, las figuras vuelven a su posición inicial, y el movimiento o carga se cancela. Los jugadores deben asegurarse de que la posición final de la unidad sea legal antes de que se hayan movido todas las figuras. Esto generalmente se puede verificar después de mover la primera miniatura.

#### Movimiento de más de L

Si una unidad ha aumentado el movimiento más de L, por ejemplo: L + C, las reglas que debemos usar son las mismas que para el movimiento de dos reglas. Por tanto, una unidad que use dos reglas: una de M y una de C podrá "pivotar" su movimiento dos veces: una vez con cada regla.

## Declaración del objetivo de una carga

El objetivo debe declararse en el momento en que se activa la unidad. "Activo esta unidad para cargar a esta unidad." *Aquí es cuando se activa el efecto del juego que activa la unidad (por ejemplo, cuando se gastan los dados SAGA, o se anuncia el uso de la regla "Estamos a sus Órdenes).*

## ACTIVACIÓN / REACCIÓN

### Cargas y Activación/Reacción

Si al activar una capacidad de Activación/Reacción se interpone una unidad entre la unidad que carga y su objetivo, la unidad activada ya no podrá alcanzar su objetivo.

*En este caso, la carga simplemente se cancela o la unidad que carga puede decidir cargar a la unidad que se ha interpuesto como si fuera el objetivo de la carga original.*

### Jabalinas y Activación/Reacción

*Cuando un oponente activa una capacidad de Activación/Reacción, en reacción a un movimiento, esa reacción se resuelve inmediatamente. Esto sucede antes de la activación de disparo gratuito de las jabalinas. Una vez que se resuelve la reacción, la secuencia del juego continúa, con la resolución del disparo.*

## Página 31. DESCANSO - **NUEVO**

Algunos efectos del juego o capacidades SAGA permiten a una unidad quitar 2 o más FATIGAs en lugar de 1 durante un Descanso. Es importante tener en cuenta que estas capacidades se resuelven incluso si la unidad sólo tiene 1 o ninguna FATIGA. Así, una capacidad que diga: *"Activa todas tus unidades para Descansar, cada una quita 2 FATIGAS durante esta activación"* puedes llevarla a cabo si, incluso, algunas unidades tienen sólo 1 FATIGA y otras ninguna.

La misma regla se aplica al efecto del juego donde se eliminen FATIGAS (excluyendo el Descanso). Por lo tanto, este efecto se resolvería incluso si no fuera posible eliminar todas las FATIGAS indicadas por el efecto.

## CUERPO A CUERPO

### Cerrar filas

Por defecto, cualquier unidad sin equipo especial o reglas que eviten que "cierren filas" puede elegir esta opción. No se ha considerado la acción de reducir el número de dados de ataque para obtener un beneficio de defensa (cobertura pesada) demasiado literalmente,

Puede ser por adquirir una postura defensiva o una medida de pura supervivencia ante una agresión. ¡Incluso los animales cierran filas!

## Página 27. CUERPO A CUERPO - **NUEVO**

El límite máximo de dados que una unidad puede tirar en el paso 4 de un combate Cuerpo a cuerpo es el doble del número de dados que tenía al final del paso 2. Esto es importante, especialmente para las unidades que cierran filas. *Así, una unidad de 12 guerreros que ha cerrado filas (y no se beneficia de los dados de ataque de bonificación), comienza el paso 3 con 6 dados y por lo tanto no puede lanzar más de 12 dados de ataque en el paso 4.*

## DISPARO

### Línea de visión

La línea de visión se bloquea al cruzar por segunda vez el borde de un mismo terreno. De esta manera, su línea de visión puede cruzar el borde de un terreno en la que se encuentra y llegar a otro borde de otro (como un bosque donde se encuentra el objetivo).

### Generación de dados

Al final del paso 1 de Disparos, puedes tener hasta 8 dados de ataque. Durante el paso 2, puede obtener dados de ataque adicionales, pero antes de lanzarlos durante el paso 3, debe asegurarte de no tener más del doble del número que tenías al final del paso 1.

### Resolviendo un ataque a distancia

Cualquier disparo que se resuelva sin activar a una unidad queda cubierto por el 3er párrafo de la primera columna de la página 22 ("Ten en cuenta que las capacidades SAGA...").

Tales disparos no requieren una línea de visión con el objetivo, y no tienen restricciones de distancia. Como no se activan unidades, cuando se generan los dados, solo se añaden los dados de ataque que disponga el efecto que generó el disparo.

## REGLAS ESPECIALES

### Arcos compuestos

El arco compuesto permite la activación gratuita de un disparo que no genera FATIGA. Esta activación es independiente de cualquier otra activación, y la única restricción es que, en un mismo turno, la unidad no puede activarse consecutivamente para dos disparos.

Ten en cuenta que la regla que prohíbe dos activaciones de disparo consecutivas incluye todos los tipos de activación de disparo, independientemente de su origen: capacidad SAGA, gratuito u otras activaciones.

Una unidad equipada con arcos compuestos NUNCA puede resolver dos activaciones de disparos consecutivos **en el mismo turno**.

Las activaciones canceladas por cualquier motivo no cuentan como activaciones resueltas.

### Guardaespaldas.

El uso de esta regla no puede crear una "reacción en cadena". Una unidad que incurre en una pérdida puede cancelarla eliminando una figura de una unidad amiga de Guardias. Para que la pérdida se cancele efectivamente, la figura debe ser eliminada de esa unidad amiga. Por tanto, incluso si esta última tuviera la regla "*Resistencia*", no podría usarla para cancelar la baja transferida con otra unidad de Guardias a distancia.

En otras palabras, la retirada de una baja no es una condición que autorice el uso de "*Resistencia*"

**En el enunciado de la regla especial GUARDAESPALDAS dice que cuando tenga que eliminar una figura como baja, en su lugar puedo hacerlo quitando una figura de una unidad de Guardias a C o menos de la unidad que tiene la regla, pero ¿se debe entender que esa figura de Guardia es la que tiene que estar a C o estando una de las figuras ya lo está la unidad al completo y, por tanto, puedo eliminar figuras de Guardias de ella aunque estas no estén a C?**

La figura de Guardia. Si tienes que quitar varias bajas, cada figura de Guardia de esa unidad tiene que estar a C de la unidad que sufrió las bajas y que tiene la regla Guardaespaldas. Si la unidad de Guardias tiene 6 figuras y sólo 2 de ellas están a C de la unidad que sufrió las bajas (al final del combate, pero antes de realizar la acción de retirada, si debe hacerlo), sólo podrá quitar 2 bajas de Guardias y no más, aunque hayas sufrido mayor número de bajas.

### Estamos a sus Órdenes

El Señor no puede activarse a sí mismo con esta regla. Debe poder activar a cualquier otra unidad.

### Mercenarios

Sería erróneo creer que los mercenarios no pueden beneficiarse de las capacidades avanzadas SAGA. Las limitaciones de uso de estas capacidades avanzadas son las establecidas en la página 47 del Reglamento.

Así, por ejemplo, si una de tus capacidades indica "Todas tus unidades tienen armadura aumentada en 1 hasta el final del turno", tus unidades de Mercenarios verían su armadura aumentada, ya que este efecto no está limitado por los puntos indicados en la página 47.

Del mismo modo, incluso si los mercenarios no pueden ser activados por una capacidad SAGA avanzada, pueden beneficiarse de una capacidad con la palabra clave "Activación", porque sus efectos no serían una activación de la unidad (como eliminar la FATIGA o aumentar la armadura, como se indicó anteriormente).

### Terreno peligroso

Ten en cuenta que el terreno peligroso no cuenta como terreno accidentado para las capacidades SAGA. Tiene el mismo efecto sobre el movimiento y en la distancia de las cargas, pero solo el terreno con la clasificación "accidentado" en la tabla de terreno de la página 48 cuenta como tal.

### Unidades Heroicas

Una unidad heroica se activa como una unidad de Héroe. Por extensión, si una capacidad SAGA o una regla especial activa al Héroe, se activará toda la unidad heroica.

Si se elimina la FATIGA del héroe, se elimina para toda la unidad. Si el Héroe sufre una FARIGA, la unidad se fatiga.

**La unidad Heroica solo se beneficia de las capacidades que el Héroe ya tiene. Entonces, por ejemplo, una Unidad Heroica con un Héroe que no tiene "*Determinación*" no la ganaría por el simple hecho de ser una Unidad Heroica.**

Si el texto de una capacidad SAGA se refiere explícitamente al Héroe (a menudo al Señor), sus efectos se aplican solo al Señor. Por tanto, un relanzamiento de los dados de ataque solo se aplicaría a los dados del Señor, y un aumento en la armadura solo aumentaría su propia armadura (lo cual sería ineficaz ya que la armadura de la unidad heroica es la de las figuras que la acompañan).

En todos los demás casos, cuando el tipo de unidad es importante, como por ejemplo para determinar los efectos de una capacidad SAGA, es la clase de figuras que acompaña a la unidad lo que se tiene en cuenta. Esto es especialmente importante para las restricciones de las capacidades (la restricción es la línea en negrita que a veces aparece debajo de la palabra clave como se describe en la página 40, como «Guardias o Guerreros», por ejemplo). Para estas restricciones, la unidad se considera del tipo de las figuras que lo acompañan.

## CAPACIDADES SAGA

### Múltiples efectos

A veces, una capacidad SAGA tiene dos efectos distintos. Las formulaciones que unen los dos componentes y hacen que uno dependa del otro son "para", "luego", "siguiente" o "para", como "eliminar la FATIGA del objetivo para obtener 3 dados de ataque" o "eliminar la FATIGA del objetivo". Luego, ganas 3 dados de ataque». En ambos casos, el segundo efecto (ganar los dados de ataque) depende de la resolución del primero. Si la capacidad dice "elimina la FATIGA de tu unidad "Obtienes 3 dados de ataque", los dos elementos son independientes, y la ganancia de los dados de ataque no está condicionada por la eliminación de la FATIGA. Por lo tanto, es posible ganar estos dados y no eliminar la FATIGA.

Cuando una capacidad tiene múltiples efectos, debes activarlos en el orden de aparición en el texto de la capacidad.

### Capacidades SAGA avanzadas

Una capacidad SAGA avanzada no se puede activar dos veces en el mismo turno, ni usada dos veces en el mismo turno.

Por extensión, está prohibido activar una capacidad que se activó previamente este turno o que se usó durante el turno.

Entonces, si comienzas tu turno con los dados en una capacidad avanzada (que quedó de un turno anterior) y la activas no puedes volver a usarla en el mismo turno (**es decir, no puedes poner los dados en esa capacidad ese turno**).

### Reserva de Activación

Para beneficiarse de los efectos de esta capacidad, debes tener 2 dados SAGA disponibles. Sin embargo, ten en cuenta que el dado utilizado para activar esa capacidad queda disponible antes de resolver los efectos de esa capacidad. Por lo tanto, es suficiente tener un dado SAGA disponible antes de la resolución de la capacidad.

Como regla general, si una capacidad indica un número fijo "activar 4 unidades", debes tener ese número de unidades para poder activarla. Las capacidades que dejan elección sobre el tamaño del efecto indicarán "hasta" en su texto.

## Página 41. ACTIVACIONES MÚLTIPLES - **NUEVO**

A veces, una activación múltiple indica que necesitará activar X unidades (en lugar de decir "hasta X unidades"). La resolución de esta capacidad sólo es posible si se activa EXACTAMENTE ese número de unidades. Si no puedes activar el número especificado de unidades, no puedes resolver la capacidad.

Cuando una activación múltiple activa "todas las unidades" (de un tipo o generalmente "todas tus unidades"), sólo afecta a tus unidades en la mesa de juego en el momento de la activación. Las unidades eliminadas o fuera de la mesa se ignoran y no impiden la resolución de la capacidad.

## CHOQUE DE CAMPEONES

### Página 49. Choque de Campeones - **NUEVO**

Para los métodos de despliegue A y C, las unidades deben desplegarse completamente a L del lado largo de la mesa (es decir, todas las figuras de la unidad deben estar completamente a L o menos de ese lado de la mesa).

### Primer jugador

**El límite en la cantidad de dados que el primer jugador puede lanzar se debe considerar como tal, un límite. Así, el primer jugador no puede lanzar más de 3 dados SAGA durante todo su primer turno. Significa que, si la Banda del primer jugador genera al menos 3 dados SAGA, no podrá ganar ningún dado SAGA disponible. Básicamente, ese jugador debe jugar su primer turno con 3 dados y no 8.**

### Puntos de masacre

Te en cuenta que el Señor, así como cualquier unidad compuesta de una sola figura, otorga 1 punto de masacre adicional cuando se elimina. Por tanto, por defecto, un Señor da 5 puntos a su oponente si es eliminado.

### Método de despliegue C

**La restricción para desplegar a M o menos de una unidad amiga no se aplica a Héroes. Los Héroes pueden desplegar a M o menos de cualquier otra unidad amiga (incluido otro Héroe) cuando se use este método de despliegue.**

# LA EDAD DE LOS VIKINGOS

## Aclaraciones sobre bandas y mercenarios

- **Galeses (página 13)**

La limitación con respecto a la composición de una banda de Strathclyde es puramente indicativa. Cuando eliges una banda galesa no tienes ninguna limitación en la forma en que están equipadas las unidades, y dependiendo del tipo de banda que lideres, puedes decir que son del sur (Gales) o del norte (Strathclyde). También le permite a Owen liderar una banda completamente a pie.

- **Los Últimos Romanos: Klibanophoroi (página 30)**

Esta unidad es de Guardias

- **Irlandeses (páginas 38 y 39)**

Una banda irlandesa puede reclutar un máximo de 2 Curaidh y una sola unidad de perros irlandeses.

El Curaidh de Brian Boru no tiene opciones de equipamiento, como su Señor. ¡Deben ser tan viejos como él!

Ten en cuenta que cada Curaidh eliminado cuenta como una unidad eliminada para los puntos de masacre.

Los perros irlandeses tienen sus distancias de movimiento y carga reducidas en terreno peligroso. Su regla especial solo se aplica al terreno accidentado (tal y como se indica en la Regla especial de facción de la pág. 39).

- **Rus Paganos: Rurik (página 44)**

Con la regla especial "El que unió a los pueblos", no puede colocar FATIGA en una unidad agotada o colocar más FATIGA en una unidad en su umbral de agotamiento.

- **Jomsvikings: Sigvaldi Strut-Haraldsson (página 56)**

La regla especial "Astuto" se aplica solo a las capacidades SAGA avanzadas, no a las capacidades básicas (como "Furia Pagana").

- **Egil Skalagrimson (página 64)**

Su armadura es 6, incluso con su arma pesada.

- **Jarl Sigvaldi (página 64)**

Los efectos en la primera fila de la tabla solo se aplican si la unidad Sigvaldi no gastó marcadores de Furia al comienzo de su turno.

¡Ten en cuenta que a través de la Activación/Reacción y los cuerpos a cuerpo siguientes, es muy posible que Jarl cambie de lado dos veces durante el mismo turno.

Para los puntos de masacre, el actual propietario de la unidad puntuará por las bajas infligidas por esta unidad y su oponente puntuará por las bajas sufridas por la unidad de Sigvaldi. Las bajas anotadas por y contra la unidad de Sigvaldi se mantienen incluso si la unidad cambia de lado. Mantén un registro de estas cifras poniéndolas a un lado o anota la cantidad de figuras eliminadas.

- **Monjes Vengativos (página 66)**

Si se quitan varias figuras al mismo tiempo de una unidad de Monjes vengativos, lanzarás tantos dados como monjes sean eliminados como bajas. Es posible tomar solo una parte de los dados que puedes lanzar.

Los dados se lanzan simultáneamente antes de colocarlos en la Hoja de Combate.

- **Guerreros errantes (página 66) - NUEVO**

Hay que tener en cuenta que los dados de ataque y defensa adicionales sólo se aplican durante el combate Cuerpo a cuerpo, no durante el Disparo

- **Leal (Página 69) - NUEVO**

Las unidades con la regla "Leal" no cuentan como mercenarios durante el reclutamiento de la banda, cuando se trata de determinar el número máximo de puntos que puedes gastar en la compra de mercenarios. Durante y al final del juego (al contar los puntos de victoria), cuentan como unidades de tu banda de su clase de tropas.

## HOJAS DE COMBATE EDAD DE LOS VIKINGOS V.2

### VIKINGOS

#### Njord

Afecta a todas las unidades que se encuentren a **M** o menos, no solo a las de la banda vikinga.

#### Odin

Esta capacidad se activa, dentro de la resolución de disparo, durante la fase de activación de capacidades SAGA. Por lo tanto, no es posible cancelar el disparo con la FATIGA si tiene la unidad.

### JOMSVIKINGS

#### Baile del Acero

Las jabalinas con las que están equipados los Jomsvikings les permiten activarse de forma gratuita después del movimiento para un disparo que no genera FATIGA. ¡Ese es el objetivo de esta capacidad!

#### Sigvaldi Strut-Haraldsson - **NUEVO**

La regla especial "Astuto" sólo se aplica a las capacidades SAGA avanzadas, no a las capacidades básicas (como "FURIA PAGANA").

### LOS ÚLTIMOS ROMANOS

#### Fuego Indirecto

Esta capacidad solo puede ser usada por unidades armadas con arcos, no con arcos compuestos ni con hondas.

#### Strategos - **NUEVO**

Los mercenarios PUEDEN coger dados de la capacidad STRATEGOS. Esta no se considera como la activación de una capacidad SAGA avanzada.

### NORSE GAELS

#### Nórdicos

La última oración, entre paréntesis, es parte del texto que sustituye a la Reserva de Combate.

### ANGLO-DANESES

#### Exhaustos

Ten en cuenta que para que esta capacidad surta efecto, debe designar 3 unidades, pero también pueden ser tuyas. Una unidad exhausta así designada ignoraría la FATIGA así sufrida.

### ANGLO-SAJONES

#### Al unísono

La activación de 2 unidades de 10 miniaturas o más sustituye la activación de una sola unidad. Ambas activaciones son también activación de movimiento que no genera FATIGA.

# LA EDAD DE LAS CRUZADAS

## Aclaraciones sobre bandas y auxiliares

### MOROS - NUEVO

#### Guardia Negra (página 26)

En la capacidad "Sin Parangón" hay que entender que la FATIGA la reciben las unidades amigas, no la propia unidad de la Guardia Negra.

### PUEBLOS PAGANOS

#### VANEM LEMBITU (página 38) - NUEVO

Si este Héroe ha sido eliminado, no puedes activar más la regla especial "El ataque principal".

### MONGOLES

#### La Horda (página 59)

No hay ninguna restricción cuando se activa "La Horda". Esto se puede hacer en cualquier momento durante tu fase de Activación, como cualquier capacidad de Activación SAGA

### HÚNGAROS DE ÁRPÁD

#### (página 65)

La restricción de arcos compuestos para Guerreros es al número de figuras, no al número de unidades. Es decir, puedes comprar solo un punto de 8 Guerreros montados en caballos con arcos compuestos, pero estos pueden ser desplegados en el campo de batalla en dos unidades de 4.

### PEREGRINOS

#### (página 71)

Si se quitan varias figuras al mismo tiempo de una unidad de Peregrinos, tirarás tantos dados como miniaturas hayan sido eliminadas como bajas. Es posible tomar solo una parte de los dados que puedes llegar a lanzar.

Los dados se lanzan simultáneamente antes de colocarlos en tu Hoja de Combate.

### SACERDOTE PREDICADOR - NUEVO

#### (página 71)

**Leal:** Las unidades con esta regla no cuentan como mercenarios durante el reclutamiento de la banda, cuando se trata de determinar el número máximo de puntos que puedes gastar en la compra de mercenarios. Durante y al final del juego (al contar los puntos de victoria), cuentan como unidades de tu banda de su clase de tropas.

### TURCOPOLES

#### (página 73)

La activación de disparo gratuito representa el uso ocasional de los arcos por este tipo de auxiliares. Es la única forma en que la unidad puede disparar. Por tanto, no está equipado con arcos, al menos en términos del juego.

### MARINEROS - NUEVO

#### (página 73)

Si un escenario usa múltiples sistemas de puntos de victoria (por puntos de masacre y puntos de conquista), los Marineros NO pueden usar su regla especial "Desembarco". Esta sólo puede utilizarse si el escenario utiliza exclusivamente puntos de masacre como medio de para determinar la victoria.

La regla especial ¡Sin cuartel! se puede activar varias veces durante el mismo combate Cuerpo a cuerpo, pero para ganar los 4 dados, los Marineros deben reducir su Armadura. Así que, una vez este a 2, ya no podrán ganar más dados de ataque.

## HOJAS DE COMBATE LA EDAD DE LAS CRUZADAS V.2

### MOROS

#### **Caballos del Magreb**

Durante el turno en el que se activa esta capacidad, todas las unidades montadas tienen movimiento L + C, incluso aquellas que normalmente tienen mayor movimiento (como los Jinetes del Este, por ejemplo).

#### **Inspiración**

Una unidad siempre está en C de sí misma y puede beneficiarse de esta capacidad si no ha sufrido ninguna baja. Esto es particularmente importante en el caso de los Héroes, que a menos que estén incluidos en una unidad heroica, se considera que no han sufrido bajas hasta su total eliminación.

#### **Torrente de Hierro**

Si no se ha llevado a cabo la activación de disparo o Descanso (se ha cancelado, por ejemplo), la unidad no puede ser activada para una carga.

En el caso de los Omeyas (Universo Saga: La Edad de los Vikingos), como los Guardias Montados no tienen armas para disparar, la única forma de que usen esta capacidad es comenzar activándose para descansar. Puede hacerlo incluso si no tiene fatiga, pero debe ser la primera activación del turno.

### PUEBLOS PAGANOS

#### **Pühajärv - NUEVO**

La capacidad indica que debes coger tantos dados disponibles como unidades de 6 figuras o menos haya en tu banda (no dice "tomar hasta...").

Por lo tanto, si no tiene suficientes dados disponibles, la capacidad es inútil e ineficaz.

#### **Meza Mate - NUEVO**

Puede resolver una activación de Descanso incluso si no tienen FATIGA. La resolución de Meza Mate sustituye los efectos del Descanso, pero aún es posible desencadenar esta capacidad si tu unidad no tiene FATIGA.

# LIBRO DE BATALLAS

## Aclaraciones

### **DETERMINANDO EL GANADOR (página 6)**

El hecho de que un jugador ya no genere un dado SAGA no termina automáticamente el juego en los escenarios del Libro de Batallas. Juega los siguientes turnos y cuéntalos como de costumbre. ¡Es común que un jugador conceda la partida en esta situación, pero en las partidas con puntos de conquista, puede haber acumulado suficientes puntos para ganarla de todos modos!

### **LOS RÍOS (página 17)**

Destacar que cualquier capacidad o regla especial para mover sin penalizaciones en terreno accidentado y/o peligroso no tiene efecto sobre el movimiento en un río. Todas las unidades ven ralentizados sus movimientos y estarán sujetas a penalizaciones al cruzarlo. La única excepción son las tropas voladoras, que cuando sobrevuelan el río, ignoran sus efectos.

### **UNA HISTORIA DE DESAFÍOS (página 22)**

Ambos jugadores pueden elegir el mismo reto(s) durante este escenario. La única limitación es que un jugador no puede aceptar el mismo desafío dos veces.

### **DESACRALIZACIÓN (página 26)**

Durante un combate Cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia contra un marcador de objetivo, el enemigo no puede explotar la FATIGA del atacante para aumentar la Armadura del objetivo.

Ten en cuenta que el atacante no se cansa después de un combate Cuerpo a cuerpo contra un objetivo. Finalmente, los objetivos nunca cierran filas!

# EDAD DE LA MAGIA

## Aclaraciones de las HOJAS DE COMBATE

### OTROS MUNDOS

#### Fuente de poder

En el suplemento pone FUENTE DE ENERGÍA. Se deben considerar lo mismo. No tiene mayor importancia, pero para que no haya confusión.

### LOS PUEBLOS SUBTERRÁNEOS

#### Técnicas experimentales

La descripción de la capacidad (ver pág. 91) sugiere que las armas con un bonificador en la tirada de ataque hacen esta capacidad más interesante. El párrafo de la descripción está basado en una versión anterior y se considera demasiado poderosa. Hay que ignorarla. Sólo los 6 (después de los modificadores) infligen 2 impactos. Un 6 con la bonificación de +1 se convierte en 7 y por lo tanto inflige sólo 1 impacto.

## Aclaraciones del Suplemento

### MÁQUINAS DE GUERRA VOLADORAS (página 15)

La reducción de la Armadura relacionada con el *Vuelo* está integrada en el perfil. Así que no hay necesidad de modificarla.

### HECHICEROS (página 19)

En la Edad de la Magia, cualquier unidad con la regla especial "Magia" es un Hechicero, independientemente de la naturaleza de esta unidad.

### INVOCANDO UN HECHIZO (página 21)

Un hechizo puede ser invocado en cualquier momento durante la Fase de Activación un jugador. Esta última finaliza cuando un jugador decida concluirla, donde vea que no puede hacer más en su turno. ¡El hecho de que ya no se pueda activar una unidad no termina la Fase de Activación de un jugador siempre y cuando tenga a un Hechicero que todavía pueda invocar hechizos!

### TERRENO SAGRADO (página 27)

Un área de tierra impasable no puede ser penetrada por ninguna unidad. Ningún efecto de juego permite a una unidad entrar dentro del perímetro de tal área. Las unidades *Voladoras* la pueden sobrevolar, pero no detenerse ahí.

### EL CÓNCLAVE (página 34)

Considera que todas las figuras del Cónclave son Hechiceros. Cuando invocas un hechizo, puedes trazar la línea de visión desde cualquier figura. Si está bajo un hechizo que proporciona un bonificador (dados de ataque, por ejemplo), se aplica a toda la unidad, no a cada figura. Por la misma razón, el hechizo de "Transformación" transforma a todas las figuras de la unidad en UNA (Señor montado en Bestia, Criatura o Monstruo, dependiendo del efecto obtenido), con un solo perfil. En otros términos, ¡el hecho de que haya 4 de ellos no significa que el hechizo sea 4 veces más poderoso!

### EL CAZADOR Y LA GRAN CAZA (página 44)

Esta unidad está sujeta a las reglas de las "Unidades Heroicas" (ver Reglamento SAGA, pág. 36).

### DESCEREBRADOS (página 54)

Si te haces la pregunta, los descerebrados pueden realizar un movimiento de Maniobra. La vida es cada vez más rara, hoy en día...

### EL REINO DE LOS NECRÓFAGOS (página 57)

Los Necrófagos de esta banda legendaria tienen derecho a estar equipados de arcos. La última vez que hablé con un demonio, su respuesta fue "Si los esqueletos pueden hacerlo, ¿por qué no nosotros?". No les gusta particularmente, pero nada te prohíbe equiparlos con ellos.

## Aclaraciones de los Hechizos

### AVIVAR LA FURIA (Hechizo de la Escuela del Metal)

La bonificación sólo se aplica a la primera carga realizada por la unidad durante el turno de lanzamiento del hechizo. Sus efectos son terminan al final del turno.

### QUEMADURA (Hechizo de la Escuela de la Luz)

Los efectos del hechizo se resolverán incluso si tu unidad es la que carga, y si está a **MC** del Hechicero después de la carga. En otras palabras, no es necesario ser el defensor para beneficiarse de este hechizo.

### PROEZA ANIMAL (Hechizo de la Escuela de la Tierra)

Ten en cuenta que las restricciones del Descanso se aplican cuando el Hechicero consigue el efecto mínimo y óptimo. Si la unidad ya ha sido activada durante este turno, no se puede activar para un Descanso y (en el caso del efecto óptimo) la segunda parte de los efectos del hechizo no se resolverá.

Sin embargo, una unidad puede activarse para Descansar incluso si no tiene FATIGA (la activación no tiene resultado a efectos de juego, pero cuenta como habiéndose resuelto).

### TRANSFORMACIÓN (Hechizo de la Escuela de la Tierra)

Cuando el Hechicero se transforma, se considera que ha sido eliminado en relación a los hechizos que persisten en el tiempo. Por lo tanto, los efectos de sus hechizos activos se pierden y ya no se aplican. Tendrá que volver a invocarlos en el próximo turno.

### DESPERTAR FRONDOSO (Hechizo de la Escuela de la Tierra)

El tamaño del área de tierra creada debe ser redonda, ovalada o cuadrada (con un tamaño máximo y mínimo) igual a la superficie de un terreno pequeño (ver reglamento SAGA, pág. 35). El jugador con este hechizo debe tener varios de estos terrenos, preparados para el lanzamiento del hechizo. No sería prudente crear formas de terreno extrañas en el momento de lanzar el hechizo. ¡Se trata de magia, no de terra-transformación!

Además, no hay límite en el número de terrenos que pueden coexistir en el campo de batalla al mismo tiempo.

### DRENAR VIDA (Hechizo de la Escuela de la Muerte)

Si una unidad sufre el hechizo en efecto máximo, el propietario de la unidad elige el orden de aplicación de la FATIGA y la baja. Esto puede ser importante con las unidades que tienen la regla especial *Resistencia*.

## SKRAELINGS

En la Hoja de Combate, las capacidades Tótem Castor y Tótem Alce, dicen que puedes relanzar TODOS los dados de ataque (Castor) y defensa (Alce). Supongo que se refiere a los fallidos y no a los aciertos. ¿Puedes confirmarme esto o tiene que volver a lanzar todos los dados?

Evidentemente, solo los dados fallidos en ambos casos.