SAGA FAQ 2021

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!

Correcciones

RECORDATORIO DE DISTANCIAS (PÁGINA 8)

Añade el siguiente texto al final de la sección.

Cuando las unidades se despliegan por primera vez en la mesa de juego, ser desplegadas «a X» significa que la unidad debe estar completamente desplegada «a X» (es decir, todas las figuras de la unidad deben estar completamente desplegadas «a X» o menos).

CAPTURA DE UN OBJETIVO (PÁGINA 17) NUEVO

Añadir al final del segundo párrafo el texto siguiente.

"Ten en cuenta que, en el Reglamento, las capacidades SAGA y los efectos del juego que permiten ignorar o exceder la penalización de movimiento por terreno accidentado nunca se aplica a una unidad que transporta un objetivo. Por lo tanto, siempre sufre esta penalización, incluso si una regla le permite ignorar el terreno accidentado.

Además, una unidad que lleva un objetivo no puede ser el objetivo de un efecto de juego (capacidad SAGA, regla especial u otro) que tenga como objetivo el redespliegue de la unidad o el cambio de posición fuera de su movimiento normal (este es el caso de todos los efectos que se indican al retirar la unidad de la mesa y luego vuelve al campo de batalla), y que este efecto sea iniciado por el propietario de la unidad o un oponente. **Además sólo puede activarse durante el turno de su propietario, nunca durante el turno del adversario, por ningún motivo.**

FESTINES Y SAQUEOS (PÁGINA 20)

Añadir el siguiente texto al final de las normas especiales.

"En este escenario, cuando una unidad captura un marcador de objetivo, ya no puede volver a ser activada en el turno, ¡mientras saborea su victoria y algunos de los bienes que ha incautado!

VIEJA DISPUTA (PÁGINA 29)

• Agregar *Determinación* a las reglas especiales de "el Bruto".

• Elimina «si está cansado» de la regla especial de "el Traidor". El Traidor puede descansar e infligir FATIGA aunque no la tenga él mismo.

• Sustituir el perfil de "el Soldado" por el siguiente:

DADOS SAGA	Armadura	Agresividad	Equipamiento
0	5(6)	4	-
Reglas especiales			
Guardaespaldas, Determinación, Orgullo, Resistencia (1). El Soldado no puede ser activado para un movimiento si está a M y en línea de visión de una unidad enemiga a la que podría alcanzar con una carga. ¡Este es el combate de su vida!			

PILLAJE (PÁGINA 40-41)

En la sección Refuerzos añadir:

...(que comienza en 0). Si la campana aún no ha sonado el resultado se divide entre dos.

En la sección Fin de la partida eliminar el "no":
...cada unidad de saqueadores ***que esté*** a más...

POR TIERRA DESCONOCIDA (PÁGINA 45)

Sustituir la primera oración en Marcador "E" de exploración:

Tu oponente coloca un marcador de ganado en cualquier parte de ese terreno.