



Edad del la Magia

🕒 Aclaraciones

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.

ACLARACIONES DEL SUPLEMENTO

MÁQUINAS DE GUERRA VOLADORAS (P. 15)

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

HECHICEROS (P. 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 (P. 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 (P. 27)

Un área de tierra impenetrable 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 (P. 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 (P. 44)

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

DESCEREBRADOS (P. 54)

Si te haces la pregunta, los descerebrados pueden realizar un movimiento de Maniobra. La no vida es cada vez más rara, hoy en día...

EL REINO DE LOS NECRÓFAGOS (P. 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 (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 terminados al final del turno.

QUEMADURA (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 (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 (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 (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.

SUPLEMENTO

CABALLERO NEGRO (P. 54) NUEVO

Reemplaza la primera frase por:

Una vez por turno (tanto en tu turno como en el de cualquier oponente) cuando un Héroe amigo a **M** debería sufrir una fatiga, puedes elegir infligirla al Caballero Negro en lugar de al Héroe.

CARROS DE GUERRA (P. 64) NUEVO

Añade Determinación a sus Reglas Especiales

ARCHIDEMONIO (P. 78)

En el apartado de Magia, el Archidemonio es un Hechicero (no un Conjurador). Tiene 3 Hechizos (no 2 como pone).

AVATAR (P. 78)

En el apartado de “Rasgo de Avatar”, en el “Todopoderoso”, el Avatar es un Hechicero, no un Conjurador.

PORTAL (P. 81)

En el suplemento dice que es Cuerpo a cuerpo, cuando debería decir Órdenes (en la Hoja de Combate está correcto).

LAS ALIMAÑAS (P. 89) NUEVO

Añade este punto a las Reglas únicas de facción:

«Tu banda puede incluir Equipos de Destrucción. Por cada equipo de destrucción debes eliminar 3 figuras de Levas de tu banda. Estás limitado a 2 Equipos de Destrucción y están sujetos a todas las reglas descritas en la página 86.»

HOJAS DE COMBATE

OTROS MUNDOS

Portal

En el primer párrafo, donde dice “y a más de **M** de al menos una unidad enemiga”, debe decir “y a **M** o menos de al menos una unidad enemiga”. (En el suplemento, está correcto).

GRANDES REINOS

Repeliendo a las sombras

En la capacidad pone Cuerpo a Cuerpo y Disparo/Reacción cuando sólo debe poner “Cuerpo a cuerpo”.

LAS LEGIONES DE LOS NO MUERTOS NUEVO

Reanimados

Reemplaza el texto de la capacidad con:

Activa una unidad para un Movimiento o una Carga.

Si usas 6 puedes activar hasta 3 unidades, que no sean descerebrados, para un Movimiento o una Carga.

Nigromancia

Reemplaza el texto de la capacidad con:

Elige una unidad de Guerreros o Descerebrados que haya sufrido al menos una baja y no tenga ningún enemigo a **C**. Vuelven hasta 2 figuras a la unidad que las perdió previamente o hasta 4 figuras si eran descerebrados.

Si usas un 6 regresa hasta 4 figuras...

LA HORDA NUEVO

Deja que la Sangre corra

Reemplaza el texto de la capacidad con:

Activa cualquier número de tus unidades para una Carga, ninguna de ellas puede tener más de 1 fatiga.

Furor

Gana 2 dados de ataque o, si ya tienes al menos 12 dados de ataque, añade +1 a cada dado de ataque.

LOS PUEBLOS SUBTERRÁNEOS NUEVO

Técnicas experimentales

Cada dado de ataque con un resultado (después de modificadores) de 6 o más inflige 2 impactos en lugar de 1.

HECHIZOS:

FORTALECER (ESCUELA DEL METAL) NUEVO

Reemplazar el efecto máximo por:

Todos los dados de defensa obtienen un bonificador de +1 y puedes relanzarlos todos en los Cuerpo a Cuerpo.