



Reglamento SAGA

🕒 Aclaraciones

LO BÁSICO

RECORDATORIO SOBRE LA DISTANCIA (P. 8)

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).

VOLVER A LANZAR (RE-ROLLS) (P. 9)

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.

LANZAR DADOS SAGA (P. 11)

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.

DESCANSAR

DESCANSO (P. 31)

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!

CUERPO A CUERPO (P. 27)

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 asegurarse de no tener más del doble del número que tenía 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.

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.

ACTIVACIONES MÚLTIPLES (P. 41)

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 SEÑORES

CHOQUE DE SEÑORES (P. 49)

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.

Correcciones

DISPARO (P. 23)

Sustituir el penúltimo párrafo del paso 1 por el texto siguiente:

“Una vez hecho esto, añade los posibles dados de ataque adicionales concedidos por cualquier capacidad SAGA o regla especial aplicable. Este número de dados de ataque adicionales no puede exceder el número de dados generados por esa unidad. Si el Disparo es resultado de una regla especial o capacidad SAGA, sin que una unidad con armas a distancia se vea envuelta, puedes agregar todos estos dados adicionales a tu reserva incluso si no tenía dados.

Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar dados de defensa adicionales para el defensor. También es, en este momento, en el que el jugador coge estos dados y los pone delante de él”.

CUERPO A CUERPO (P. 26)

Sustituir el último párrafo de la página 26 por el texto siguiente:

“Una vez hecho esto, añade los posibles dados de ataque adicionales concedidos por cualquier capacidad SAGA o regla especial aplicable. Este número de dados de ataque adicionales no puede exceder el número de dados generados por esa unidad (en otras palabras, los dados de ataque adicionales pueden, como máximo, duplicar el número de dados de ataque de la unidad).

Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar dados de defensa adicionales para el defensor. También es, en este momento, en el que el jugador coge estos dados y los pone delante de él”.


Nota: estos cambios son bastante simples de recordar. Durante un Disparo o Cuerpo a cuerpo, empiezas cogiendo tus dados en función del número de figuras de la unidad, tipo y Agresividad. Luego se añaden los dados adicionales, pero no pueden superar el doble del número inicial de dados. Por último, esta reserva está limitada (es decir, reducida) a 8 dados (para Disparar) o 16 dados (para Cuerpo a cuerpo).

PÁGINA 30 ERRATA CASTELLANO

En el recuadro de las Activaciones que no generan FATIGA. En el tercer párrafo pone:

“Una activación que no causa FATIGA, NO se tiene en cuenta para activaciones posteriores que causan FATIGA”

Ese NO se debe eliminar. La frase queda así:

 Una activación que no causa FATIGA, se tiene en cuenta para activaciones posteriores que causan FATIGA.

PÁGINA 32 ERRATA CASTELLANO

En el apartado Agotamiento, tercer párrafo dice “...un modificador de -1 en todos los dados de ataque y defensa durante...”. Lo mismo en el recuadro de “Qué debes saber”, en su último párrafo.

Se debe eliminar “y defensa”. Ambos quedan así:

Una unidad que comienza el combate agotada tiene un modificador de -1 en todos los dados de ataque durante el combate cuerpo a cuerpo, y esto se aplica incluso si el oponente usa suficiente FATIGA para que dejen de estar agotadas una vez que lanzan sus dados de ataque. Destacar que una unidad que se agote durante un cuerpo a cuerpo no sufrirá esta penalización: debe estar agotada al comienzo del combate.



Una unidad con 3 FATIGAS está agotada: sólo puede activarse para descansar y sufre un modificador de -1 en sus dados de ataque durante el combate cuerpo a cuerpo. Una unidad agotada ignora el resto de FATIGAS que puedas sufrir.

LOS QUE TENGAN LA VERSIÓN INGLESA Y FRANCESA, ¡CUIDADO!: EN EL TEXTO PONE BIEN SOLO ATAQUE Y EN EL RECUADRO PONE ATAQUE Y DEFENSA.

UNIDAD HEROICA (P. 36)

Sustituir el séptimo párrafo por el siguiente texto:

“Una unidad heroica se considera como una unidad del tipo de figuras que acompañan al Héroe, ya sea para reglas especiales, activaciones y capacidades avanzadas SAGA (por lo tanto, no pueden activar capacidades con las restricciones “Héroe” o “Señor”, por ejemplo, a menos que esté compuesta sólo por Héroes).

Para los puntos de victoria, cada figura de la unidad otorga los puntos de victoria de acuerdo al tipo de figuras que sean y la unidad cuenta como una unidad del tipo de figuras que acompañan al Héroe.

Una unidad heroica no obtiene ningún beneficio de un efecto de juego que sólo beneficiaría al Héroe de la unidad, salvo excepciones arriba mencionadas (Determinación, Resistencia, Estamos a sus órdenes y Orgullo)”.

JABALINAS (P. 39) NUEVO

Sustituir los dos puntos de las reglas de las jabalinas por:

- Durante la resolución de un combate cuerpo a cuerpo, obtienen un +1 a sus dados de ataque dados si cargan y la unidad enemiga no cierra filas.
- **NUEVO.** Una vez durante cada turno de su propietario, si la unidad ha resuelto una activación de movimiento durante esta fase de activación, esa unidad equipada con jabalinas puede activarse gratuitamente para un Disparo que no genera fatiga (ver Activaciones gratuitas p. 14 y Activaciones que no generan fatiga p.30). Una unidad armada con jabalinas también puede activarse normalmente para disparar.

Nota: Estos cambios se introducen para representar mejor el papel que prevemos para las jabalinas. Al restringir el bono de ataque de +1 a las cargas contra enemigos que no cerraron filas, resaltamos la táctica de lanzar jabalinas al enemigo durante la carga, que se contrarresta fácilmente formando una muralla de escudos. El segundo cambio limita la activación de activación de disparo libre al turno del controlador de los jabalineros y sólo una vez por turno. Esto soluciona algunos problemas de sincronización que las activaciones múltiples activaciones múltiples y las jabalinas podrían causar, y ayuda a definir las jabalinas como un arma de acoso y hostigamiento, no un arma de disparo «pura» como los arcos o los arcos compuestos.

ARCOS COMPUESTOS (P. 37) NUEVO

Reemplaza el primer punto de la regla de Arcos Compuestos por:

- Las activaciones de disparo de una unidad equipada con Arcos Compuestos son gratuitas y no generan fatiga (ver Activaciones gratuitas, p.14 y Activaciones que no generan fatiga, p.30). Esto también se aplica a las capacidades avanzadas de Saga que activan a la unidad para disparar, pero estas siguen estando sujetas a las limitaciones en el punto siguiente.

Nota: Restringir la bonificación de no sufrir fatiga cuando disparan con un arco compuesto a las activaciones básicas redujo mucho el margen creativo de los autores para desarrollar habilidades de Saga relacionadas con el uso de esta arma. Este cambio pretende corregirlo.

FINALIZAR EL RECLUTAMIENTO – NUEVO AÚN EN PRUEBAS.

Esta opción sólo puede utilizarse si ambos jugadores están de acuerdo en utilizarla. Todavía está de prueba y será validada e incluida en la fe de erratas oficial una vez concluido este periodo de pruebas. Nosotros animamos a los organizadores de torneos a ofrecerla si creen que añade variedad a las bandas de guerra utilizadas. Después de montar tu banda de guerra puedes hacer uno de los siguientes intercambios:

- Elimina 2 Guardias de tu banda y reemplázalos por 4 Guerreros o 6 Levas.
- Elimina 4 Guerreros de tu banda y reemplázalos por 2 Guardias o 6 Levas.
- Elimina 6 levas de tu banda y reemplázalos por 2 Guardias o 4 Guerreros.

Sólo puedes hacer un intercambio de este tipo, y es en el momento de la formación de la banda (después de gastar los puntos del presupuesto y registrar el número de miniaturas de cada tipo en tu lista).