



Reglamento SAGA

Os presentamos las FAQs de 2022. Hemos tomado la decisión de mantener y añadir ciertos puntos que, en el Reglamento 2022, han sido aclarados y que en las FAQs de otras versiones no se han incluido. También mantenemos aquí algunas erratas que aparecieron en el primer reglamento publicado de SAGA V.2.

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 lanzar 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.

FORMACIONES – NUEVO

Página 8, reemplaza el 3º párrafo por:

En segundo lugar, ninguna figura de la unidad puede estar a más de **C** de la figura de referencia (que puedes elegir y puedes cambiar durante la partida). Las unidades montadas tienen un radio de formación más amplio, de **M** (ver Monturas, pág. 39). Todas las figuras deben entrar en un círculo imaginario centrado en la figura de referencia que elegiste. Esta figura puede ser distinta cada vez que debas comprobar la formación. Este círculo tiene un radio de **C**, o de **M** si la figura es montada.

TURNO – NUEVO

Página 8, reemplaza el párrafo por:

Una partida de SAGA tiene lugar sobre un número variable de turnos en el que los jugadores se alternan en sus acciones. El escenario seleccionado indicará los turnos de la partida (normalmente 6) y este es el número de turnos de cada jugador. En una partida con 6 turnos el primer jugador completará su primer turno y seguidamente su oponente hará lo mismo. Este proceso se repite 6 veces, hasta que ambos jugadores hayan jugado 6 turnos. El turno de un jugador se divide en dos fases: Fase de Órdenes, durante la cual el jugador lanza los dados SAGA y los coloca en la Hoja de Combate; y Fase de Activación, durante la cual sus unidades actúan según la colocación de dados en la fase anterior. Una vez que la Fase de Activación de un jugador ha terminado, su turno termina y el oponente comienza su propio turno.

VOLVER A LANZAR Y MODIFICADORES – NUEVO

Página 9, sustituir sección por:

Varios efectos de juego te permitirán volver a lanzar los dados (D6 normales). Cada jugador puede volver a lanzar el mismo dado un máximo de una vez por turno, y el resultado final siempre se mantiene, incluso si era peor que el original.

Un dado tirado se puede modificar hacia arriba o hacia abajo durante el juego (+1 o -2 por ejemplo). Todos los resultados modificados a menos de 1 cuentan como 1, mientras que si son 6 o más, cuentan como 6. Ten en cuenta que en anteriores versiones del reglamento podrías tener resultados de más de 6, por lo que en algunas ocasiones te encontrarás efectos del juego que digan “6 o más”.

Finalmente, comentar que cuando se hace referencia al valor de un dado, siempre es el resultado DESPUÉS de aplicar los modificadores, no el valor “natural” obtenido en su lanzamiento.

Estas reglas no se aplican a los dados SAGA, que se pueden volver a lanzar tantas veces como se desee y a los que nunca se les aplicarán modificadores numéricos.

QUIEN PUEDE HACER MÁS, PUEDE HACER MENOS – NUEVO

Página 9, añadir nueva sección:

Cuando algún efecto del juego afecte a X casos (“envía 3 unidades al infierno”, por ejemplo) siempre tienes la opción de limitar la potencia de ese efecto. En nuestro ejemplo, podrías decidir enviar solamente 2 unidades a arder en el infierno. Recuerda que esta regla no se aplica a las capacidades SAGA que indiquen “todas”, en esos casos “todas” significa... “todas”. Por tanto, si una regla indica que actives a todas tus unidades, deberás activarlas a todas.

LA FASE DE ÓRDENES

COLOCANDO DADOS SAGA – NUEVO

Página 12, añade nuevo párrafo al final de la sección:

Recuerda que si comienzas el turno con dados sobre una capacidad y la activas durante tu Fase de Órdenes, podrás colocar los dados sobre ella para tu siguiente turno. La regla es simple, puedes colocar dados en la capacidad una vez por turno y solo puedes activarla una vez por turno.

CAPACIDADES DE ACTIVACIÓN – NUEVO

Página 14, añadir al final de la sección:

Para evitar confusiones: una capacidad del tipo Activación representa una capacidad que se usa durante la Fase de Activación. No es necesario que active una unidad. Activar una unidad es un concepto distinto que veremos a continuación.

MOVIMIENTOS

MOVIENDO FIGURAS

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 impasable si parte de su movimiento hace que su base se ponga encima de terreno impasable.

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.

CÓMO MOVERSE – NUEVO

Página 16, reemplaza el último punto por:

Deberás realizar dos comprobaciones una vez que se hayan movido todas las figuras de una unidad. Primero, todas las figuras deben formar parte de una cadena con un máximo de **MC** entre dos figuras. Segundo, todas las figuras de la unidad deberán estar a **C** o menos, de la figura de referencia. Tu eliges esta figura de entre todas las figuras de la unidad y es en este momento cuando determinas si la unidad está en cohesión. Puedes elegir una figura de referencia distinta en cada movimiento. Para más detalles lee la sección Formaciones en la página 8.

BASES RECTANGULARES Y OVALADAS – NUEVO

Página 17, añade nuevo cuadro:

Una base que no es redonda sólo puede cambiar su orientación al final de su movimiento. En términos reales, lo que esto significa que entre su posición inicial y el final de su movimiento (antes de que se reoriente), tiene que ser capaz de trazar un corredor que siga las reglas de movimiento de la página 16, como por ejemplo, no cruzar figuras amigas que no forman parte de su unidad.

Al final de su movimiento, puedes reorientar la peana como quieras. Ten en cuenta que ninguna parte de la base puede moverse más de la distancia máxima de movimiento de la unidad.

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.

CARGA

CÓMO CARGAR – NUEVO

Página 21, reemplaza todo por:

En el momento que activas una unidad para cargar y antes de mover las figuras de la unidad que carga, debes decirle a su oponente claramente el objetivo de la carga. El objetivo debe declararse en el momento en que se activa la unidad. Una unidad solo puede cargar a una sola unidad enemiga ¡no hay excepciones a esta regla! Por supuesto que no puedes declarar una carga contra un enemigo al que no puedes alcanzar.

Una vez decidido el objetivo dale una oportunidad a tu oponente para usar alguna capacidad de Activación/Reacción que tenga disponible, más adelante veremos las reglas relativas a estas capacidades. Realizado esto... ¡Es el momento de mover tus figuras! Sigue para ello, en orden, los siguientes pasos:

- ☉ Elige una de las figuras de tu unidad. Esta será tu figura de referencia durante esta carga. Al contrario que en el movimiento, donde puedes elegir libremente la figura de referencia cuando compruebas la formación, cuando cargas la figura de referencia será la primera que muevas.
 - ☉ Coloca la varilla de medir correspondiente a su distancia de carga en contacto con la base de una figura y desplázala a lo largo de la varilla, hasta que esté en contacto base con base con, al menos, una figura a tu elección de la unidad objetivo (que pueda alcanzar). Nunca puedes doblar la regla: la figura debe moverse en línea recta. En ningún momento, la figura puede cruzar terreno impasable para contactar a figuras enemigas, excepto las de la unidad objetivo. Las figuras pueden pasar libremente entre figuras de su propia unidad.
 - ☉ Si este movimiento no permite que la figura entre en contacto con ninguna de la unidad objetivo, se cancelará la activación de carga (ver activación cancelada, pág. 31). Esto suele suceder cuando el oponente usa la FATIGA de la unidad para reducir su distancia de carga o cuando algún efecto del juego permite mover una figura entre la que declara la carga y su objetivo, o si la unidad objetivo de la carga no puede ser alcanzada por cualquier motivo.
 - ☉ Una vez que este movimiento de carga se haya efectuado, elige otra figura de la unidad de acuerdo a las reglas anteriores. Esta debe finalizar su carga a **MC** o menos de otra figura de la unidad que se haya movido, y a **C** o menos (o **M** si la unidad es montada) de la figura de referencia.
 - ☉ Si, siguiendo las reglas anteriores, la figura puede entrar en contacto con una figura enemiga, en este caso, debe contactar.
 - ☉ Si una figura no puede terminar su carga en contacto base con base con una figura enemiga, mueve lo más cerca posible hacia cualquier figura de la unidad cargada mientras cumpla las normas (terminar su movimiento a **MC** de otra figura en la unidad y a **C**, o **M**, de la primera figura que movió).
 - ☉ Una figura nunca puede superar su distancia de carga.
 - ☉ Este proceso se repite para cada figura en la unidad que carga.
- Una vez que se ha resuelto el movimiento de carga, sigue de inmediato un combate cuerpo a cuerpo entre las dos unidades en contacto (ver pág. 26).

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).

(DISPARO) PASO 1: GENERANDO DADOS – NUEVO

Página 23, reemplaza los 2 últimos párrafos del paso por:

Una vez hecho esto, añade los posibles **datos de ataque adicionales** concedidos por cualquier capacidad SAGA o regla especial aplicable. Este número de datos de ataque adicionales no puede exceder el número de datos generados por esa unidad (por lo que los datos de ataque finales pueden, como máximo, duplicar los generados inicialmente) ni el número de figuras de tu unidad (por lo que no podrás ganar más datos de ataque que las figuras en tu unidad). La regla especial *Presencia* no se tiene en cuenta. Si el Disparo es resultado de una regla especial o capacidad SAGA, sin que una unidad con armas a distancia se vea involucrada, puedes agregar todos estos datos adicionales a tu reserva incluso si no tenía dados.

Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar **datos 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.

Generalmente un efecto de juego (capacidad o regla especial) que realice un disparo te proporcionará sólo dados de ataque adicionales, ya que no hay ninguna unidad que dispare y pueda tenerse en cuenta para la generación de dados. En este caso, todos los dados serán dados adicionales.

Si superas los ocho dados, elimina cualquier exceso. Una unidad tendrá un máximo de **8D6 de ataque** en su reserva de combate al comienzo del disparo.

Nos referimos a esta reserva como la reserva de combate inicial.

COBERTURA – NUEVO

Página 25, añade nuevo párrafo entre el 2º y 3º párrafo:

Para beneficiarse de la cobertura, el completo de TODAS las bases de TODAS las figuras de la unidad del defensor deben estar dentro de un área que proporcione cobertura. ¡Los libros SAGA no se andan con rodeo a la hora de determinar la cobertura!

IDISPARANDO SIN UNA UNIDAD!, ¿EN SERIO? – NUEVO

Página 25, añadir nueva sección:

Algunas reglas o efectos en el juego te permiten resolver un disparo sin que una unidad lo efectúe, como una lluvia de meteoritos o una repentina explosión de gases subterráneos. La regla o efecto del juego indicará el objetivo y el número de dados de ataque que se conceden al disparo. Tus dados de ataque en este disparo serán exclusivamente estos. No podrás agregar dados extra con capacidades SAGA, pero podrás lanzar los generados aunque hayas comenzado el disparo con la reserva vacía.

CUERPO A CUERPO

CERRAR FILAS

Por defecto, cualquier unidad sin equipo especial o reglas que eviten que Cierre filas puede elegir esta opción. La acción de reducir el número de ataques para facilitar la cancelación de los impactos no debe considerarse demasiado literal, puede ser por adquirir una postura defensiva o una medida de pura supervivencia ante una agresión. ¡Incluso los animales cierran filas!

(CUERPO A CUERPO) PASO 2: NÚMERO DE DADOS – NUEVO

Página 26, reemplaza el 6º párrafo por:

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 pueden exceder el número de dados generados por esa unidad (los dados de ataque adicionales pueden, como máximo, duplicar el número de dados de ataque de la unidad) y no puede superar el número de figuras de esa unidad. La regla especial *Presencia* no tiene efecto aquí. Las reglas especiales o las capacidades SAGA también pueden dar **dados de defensa adicionales** al defensor. También es, en este momento, cuando el jugador coge estos dados y los pone delante de él.

(CUERPO A CUERPO) PASO 4: DADOS DE ATAQUE

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.

RETIRADA – NUEVO

Página 28, reemplaza el último párrafo por:

Si es imposible que la unidad se retire siguiendo las reglas anteriores, la unidad adversaria debe retirarse en su lugar. En esta situación no es obligatorio que la unidad se mueva **C**, en su lugar puede mover lo mínimo y necesario para que ninguna de sus figuras estén en contacto con la unidad enemiga.

DESCANSO Y FATIGA

ACUMULANDO FATIGA – NUEVO

Página 30, añadir nuevo párrafo entre el 7º y 8º párrafo:

Cuando midas esa distancia de **C**, ten en cuenta la posición de las figuras antes de eliminar las bajas de tu unidad. Por ejemplo, si una unidad de 3 figuras recibe 3 bajas, todas las unidades aliadas a **C** de cualquiera de esas 3 figuras recibirán una FATIGA. Después puedes proceder a retirar las bajas.

DESCANSANDO (PÁG.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.

TERRENO

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.

REGLAS ESPECIALES

ESTAMOS A SUS ÓRDENES

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

GUARDAESPALDAS – NUEVO

Página 36, reemplaza por:

Cada vez que una unidad con la regla especial Guardaespaldas deba eliminar una figura como baja, en su lugar puede quitar una figura de una unidad de Guardias. Esta figura debe estar a **C** o menos de ella. Si esta regla se utiliza durante un combate cuerpo a cuerpo, la figura eliminada no cuenta como baja cuando se determina al ganador del cuerpo a cuerpo o cuando alguna capacidad SAGA requiere una baja como condición.

Si la unidad se beneficia de las reglas especiales de Guardaespaldas y Resistencia, puede usar ambas para cancelar bajas. Recuerda que una figura debe ser eliminada para aplicar la regla Guardaespaldas. Por lo tanto una baja sufrida por la regla Guardaespaldas no puede ser cancelada, si lo haces se cancela la propia regla especial Guardaespaldas. Además cuando una unidad sufra una baja por la regla Guardaespaldas no podrá usar su propia regla Guardaespaldas para “rebotar” la baja en otra unidad.

UNIDAD HEROICA – NUEVO

Página 36, reemplaza por:

Una unidad heroica cuenta como una unidad de Héroe y se beneficia de todas las reglas especiales de las unidades de Héroe. La única excepción es la regla especial Guardaespaldas, que no puede usarse hasta que el Héroe sea la última figura en la unidad. Cualquier regla especial que afecte a las figuras que acompañan al Héroe son ignoradas.

La unidad heroica genera tantos dados de SAGA como su Héroe, mientras que las figuras que lo acompañan simplemente son ignoradas para este cálculo.

Para determinar el número de figuras que componen esta unidad, el Héroe cuenta como 4 figuras si tiene la regla especial Presencia y las demás figuras se suman a este número.

En relación a las capacidades SAGA, una unidad heroica cuenta como un héroe.

El héroe en una unidad heroica siempre es la última figura eliminada por una baja. Si debe ser eliminado como baja para no romper la cohesión de la unidad, el héroe se sustituye de lugar por otra figura de la unidad heroica y esta es eliminada.

Tan pronto como el héroe sea la única figura en la unidad, la unidad deja de ser una unidad heroica y se convierte en un héroe normal que puede usar la regla especial Guardaespaldas.

Un héroe nunca puede dejar una unidad heroica.

ARCOS COMPUESTOS – NUEVO

Página 37, reemplaza por:

Son armas de disparo con un alcance de **M**. Una unidad con arcos compuestos reduce su Armadura en -1 en los combates cuerpo a cuerpo, y nunca puede Cerrar filas. Sólo las figuras montadas (da igual el tipo de montura) pueden usarlos.

Una unidad que usa arcos compuestos tiene las siguientes ventajas:

- ⊙ Durante la Fase de Activación de su controlador, una unidad equipada con arcos compuestos puede ser activada para disparar gratuitamente. Esto puede realizarse tantas veces como las siguientes reglas describen.
- ⊙ Las activaciones de disparo de una unidad equipada con arcos compuestos no generan FATIGA, da igual el origen de la activación (reglas especiales, capacidades SAGA básicas o capacidades avanzadas).
- ⊙ Una unidad equipada con arcos compuestos nunca podrá realizar dos activaciones de disparo consecutivas en el mismo turno. La unidad debe realizar otro tipo de activación (como mover o cargar) antes de poder volver a disparar de nuevo. Las activaciones canceladas no cuentan como activaciones realizadas.

JABALINAS – NUEVO

Página 39, reemplaza por:

Son armas de disparo con alcance de **M**. Una unidad equipada con jabalinas tiene -1 de Armadura durante el combate cuerpo a cuerpo (su valor de Armadura contra los disparos no cambia). Nunca pueden Cerrar filas.

Una unidad equipada con jabalinas tiene las siguientes dos ventajas:

- ⊙ Durante la resolución de un combate cuerpo a cuerpo, obtienen un +1 en sus dados de ataque si cargan. Esta bonificación no se aplica si el oponente tiene cobertura pesada, ya sea proporcionada por el terreno en el que se encuentre, por alguna regla especial o por la decisión de Cerrar filas.
- ⊙ Una vez durante la Fase de Activación de su controlador, una unidad equipada con jabalinas puede ser activada para un disparo gratuito. Este disparo no genera FATIGA.

MONTURAS: CABALLOS – NUEVO

Página 39, reemplaza el último punto por:

- ⊙ La distancia de formación de las unidades montadas en caballos es **M** en vez de **C**. Esto significa que, durante el despliegue inicial, después de un movimiento o carga, todas las figuras deben terminar a **M** o menos de la figura de referencia y no a **C** o menos como la infantería.

CAPACIDADES SAGA

MÚLTIPLES ACTIVACIONES – NUEVO

Página 41, añade al final del 2º punto y sustituye el 3º:

- ⊙ ...En una carga o disparo, declaras el objetivo de esta carga o disparo cuando resuelves la activación de la unidad.
- ⊙ Una capacidad que activa varias unidades nunca se puede usar dos veces en la misma unidad. Cuando se activan unidades «X», deben ser «X» unidades **diferentes**.

NOTAS IMPORTANTES – NUEVO

Página 42, añade dos nuevos puntos:

- ⊙ **Quién puede hacer más puede hacer menos:** Cuando una capacidad tenga un número de efectos, como “ganas 2 dados” o “selecciona a 3 unidades”, siempre podrás elegir reducir el efecto de esa capacidad. Recuerda que aunque una capacidad diga “ganas 3 manzanas y tu oponente obtiene tantas manzanas como tú” puedes reducir el número de manzanas que ganas y tu oponente obtendrá la misma cantidad que tú.
- ⊙ **En ocasiones una capacidad SAGA tiene dos efectos separados:** Estas opciones suelen ir juntas, como “Elimina una fatiga de una unidad objetivo para ganar 3 dados de ataque” o “Elimina una fatiga de una unidad objetivo. Después ganas 3 dados de ataque”. En este caso, el segundo efecto (ganar dados de ataque) depende de que el primer efecto sea resuelto. Si la capacidad dice “Elimina una Fatiga de la unidad objetivo. Ganas 3 dados de ataque”, los efectos están separados y ganar dados no depende de eliminar fatiga, esto significa que puedes ganar el dado sin eliminar la FATIGA. Siempre debes resolver los efectos de las capacidades en el orden que aparecen.

MONTANDO TU BANDA

PERSONALIZANDO TU BANDA – NUEVO

Página 42, añade esta nueva sección:

Después de reclutar las figuras y antes de organizar tu banda en unidades, puedes elegir uno de los siguientes cambios:

- ⊙ Elimina 2 Guardias de tu banda para reemplazarlos por 4 Guerreros o 6 Levas.
- ⊙ Elimina 4 Guerreros de tu banda para reemplazarlos por 2 Guaridas o 6 Levas.
- ⊙ Elimina 6 Levas de tu banda para reemplazarlas por 2 Guardias o 4 Guerreros.

Solo puedes realizar un único cambio de este tipo. Las figuras que no sean Guardias, Guerreros o Levas no pueden ser utilizadas para este tipo de cambio.

CHOQUE DE SEÑORES

DESPLIEGUE – NUEVO

Página 49, reemplaza los últimos 4 párrafos por:

Al desplegar una unidad, debes seguir las reglas de cohesión (ninguna figura a más de **C**, o **M**, de la figura de referencia y cada figura debe desplegarse a **MC** de otra figura que ya está en la mesa).

⊙ **Método A:** cada jugador despliega sus unidades completamente entre **C y L** de su borde de la mesa.

⊙ **Método B:** divide la mesa por la mitad trazando una línea imaginaria entre dos esquinas diagonalmente opuestas a elección del primer jugador. Cada jugador debe desplegar sus unidades en la zona que incluye su borde de la mesa. Todas las unidades se despliegan entre **M y L** de la línea central.

⊙ **Método C:** cada jugador despliega sus unidades completamente entre **M y L+M** del borde corto de su derecha de la mesa. Ninguna figura puede desplegarse a **M** o menos de un borde de la mesa.

REGLAS ESPECIALES – NUEVO

Página 49, reemplaza por:

Antes de comenzar el primer turno, el segundo jugador lanza 3 dados SAGA y los coloca en su Hoja de Combate. No puede activar ninguna capacidad SAGA, pero comenzará la partida con algunos dados con los que podrá hacer frente a su oponente.

Si ambos jugadores quieren, pueden lanzar 1D6 y ver el resultado en la siguiente tabla para agregar cierto caos para esta partida.

Resultado	Regla Especial
1	<i>Amanecer: durante el 1º turno de cada jugador, no se puede disparar o cargar a más de M.</i>
2	<i>Exhaustos: cada jugador lanza 1D6 por cada una de sus unidades y con un resultado de 5+ empieza la partida con una FATIGA.</i>
3	<i>Maldito terreno: todo terreno accidentado sobre la mesa se vuelve peligroso.</i>
4	<i>Viejos rencores: durante el 1º turno de cada jugador, la primera activación de sus unidades es gratis.</i>
5	<i>Juicio: para el resto de la partida, cada banda genera 1 dado SAGA extra.</i>
6	<i>Matanza: al final de la partida, cada unidad que haya sido aniquilada por completo proporciona 2 puntos de masacre extra.</i>

FIN DE LA PARTIDA – NUEVO

Página 49, reemplaza el 6º punto por:

⊙ Cada unidad mercenaria reducida al menos a la mitad de sus efectivos, vale 1 punto adicional, que se añade a los puntos obtenidos por eliminación de las figuras. En cambio, si la unidad es completamente destruida, otorga 2 puntos adicionales.

⊙ Erratas primeros libros

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.