

# SAGA

Reglamento





# Índice

## ¡SAGA, todo comienza aquí!

p. 4-8

## Lo Básico

p. 7-9

## Fase de Órdenes

p. 10-13

## Fase de Activación

p. 14-18

## Movimiento

p. 16-18

## CARGA

p. 20-21

## Disparo

p. 22-25

## CUERPO A CUERPO

p. 26-29

## Descanso y Fatiga

p. 30-32

## TERRENO

p. 34-38

## Reglas Especiales

p. 36-39

## Capacidades SAGA

p. 40-42

## Montando tu Banda

p. 44-47

## Choque de Señores

p. 48-49

## GLOSARIO

p. 50

SAGA - Reglamento • Por Alex Buchel • Diseño Gráfico: Fred Machu • Relectura y Corrección : Arnaud Lapeyrade y Alex Verger • Fotos y cuadros : Richard Lloyd, James Sharpe, Daniel Wegmann y Fred Machu • Ilustraciones : Fred Machu • Traducción al español: Rafael Rico • Revisión de Estilo: Joaquín Ruiz, Salvador Prados y Pepe Díaz • Ajuste de Diseño: Sergio Font y José Oliveros.

Las miniaturas de este libro están producidas por : Gripping Beast, Mantic Games, North Star Military Figures Limited, Perry Miniatures, Footsore Miniatures, Curteys Miniatures, Hexy-Shop.

Un agradecimiento especial a los testadores y personas que contribuyeron al éxito de SAGA. ¡El orden de enumeración es totalmente aleatorio y esta lista está lejos de ser exhaustiva! Laurent Bouilly, John "Fry" Ducat, Manu Kraft, Greg Licitri, Andrew Hanlon, Alex Meyers, Kurt Engelrest, Jan de Neve, Andy Lyon, Craig Woodfield, Julie Plagès, Fabien Delpu, Olivier Montrose, Philippe Caillez, Emmanuel Antoni, Matt Moran, Mathieu Allard, Michel Gauthey, Cédric Lejeune, Joaquín Ruiz, Mirco Wenning, Michal Molenda, Andrew Sherwell y Darren Harding.

Gracias a Gripping Beast, Stronghold-Terrain, Wargamer Games Studio LTD y BreakingWar por su apoyo.

# ¡SAGA, TODO COMIENZA AQUÍ!

SAGA te permite recrear batallas entre bandas rivales en muchos períodos de la historia y en mundos de fantasía. Durante esta era de héroes, los guerreros se enfrentan en el campo de batalla, guiados por su táctica e instinto (y un poco de buena suerte!)

Es hora de escribir la épica de sus hazañas. Deja que el acero sea tu pluma, y la sangre tu tinta...

## ¡Bienvenidos a SAGA!

El libro que tienes en tus manos sudorosas y temblorosas es una puerta de entrada a wargames en varios universos. ¿Puedes oír el rugido de tus guerreros, dispuestos a dar sus vidas por gloria y tesoro? Contiene las reglas básicas para el juego de miniaturas SAGA y los principios fundamentales que se aplicarán, sin importar el universo que utilices, como marco para tus partidas. Descubrirás que estas reglas son fáciles de aprender y memorizar, pero contienen muchas sutilezas que lleva tiempo dominar. Para ayudar a acelerar el aprendizaje, estas reglas tienen muchos consejos y ejemplos de cómo jugarlo.

Además del motor de juego que tienes entre tus manos, necesitarás un Universo SAGA. Algunos ya están disponibles, mientras que otros llegarán próximamente para iluminar el camino iniciado por SAGA. Podrás jugar en la época Vikinga, en la del Rey Arturo y las grandes invasiones, en mundos fantásticos-medievales, Cruzadas... El universo que elijas debe adaptarse a tus gustos y miniaturas de las que disponga, así como las de tus compañeros de partidas. Las reglas de este libro se aplican a todos estos universos.

¿Te asusta pensar en un señor de la guerra en medio del campo de batalla, rodeado de muertos aún calientes por el acero ensangrentado de tus manos? Si no es así, **SAGA ES LO QUE BUSCAS**. Si esto te da miedo, te aconsejo que elijas un pasatiempo más pacífico, adecuado a personas débiles... como hacer punto.

## El Escriba te guiará...

Soy el Escriba, infatigable cronista de los Universos SAGA, y te guiaré a través de estas páginas. Voy a regalarte ciertos consejos que te ayudarán, no importando la era de SAGA que sea. ¡Recuerda que, frente a los peligros más duros, la sangre fría y la compostura es todo lo que separa a un héroe de su tumba!

## Qué necesitas para jugar

Repasemos la lista de lo que necesitarás para jugar a SAGA.

Para empezar, ya que SAGA es un juego con miniaturas, necesitarás las figuras apropiadas. Cada jugador es el jefe de una banda compuesta, más o menos, de 20 a 50 minis. El tamaño de las figuras no es importante, pero adivinarás nuestras preferencias personales por las imágenes que ilustran este tomo. Normalmente optamos por 28mm, pero la decisión es tuya. Todavía no hemos creado una "Brigada de Pureza SAGA" para controlar lo que los jugadores eligen hacer con nuestros productos.

También necesitarás una superficie de juego para desplegarlas.

Una mesa de SAGA es de 120x90cm. Deja suficiente espacio alrededor del borde de la mesa para bocadillos y cervezas, ¡imprescindibles para cuando lleguen los primeros choques!

La escenografía también es necesaria para completar el terreno de juego - las áreas ocupadas por estos elementos escenográficos tienen efectos en la partida. Como mínimo, la mesa puede ser representada simplemente por su contorno, utilizando el material adecuadamente recortado y decorado. Pero sinceramente, vestir la mesa con unos cuantos árboles no estropea la partida - ¡al contrario, la magnifica!



Para medir distancias, necesitarás reglas con longitudes específicas. SAGA utiliza cuatro medidas diferentes: Muy corto (**MC**, 5cm), Corto (**C**, 10cm), Medio (**M**, 15cm) y Largo (**L**, 30cm). Estas reglas oficiales están disponibles, pero puedes hacerte las tuyas usando las plantillas descargables en la página web ([www.studiotorahawk.com](http://www.studiotorahawk.com)). Recuerda que serán las únicas cosas que se acercan a un arma real en tu posesión. ¡Es mejor que te asegures impresionar a tu oponente para obtener la ventaja psicológica!

Debido a que los jugadores necesitan algo para enfocar su ira cuando la Suerte le da la espalda, SAGA usa dados de dos tipos diferentes. Los primeros son el tradicional de seis caras (D6), de fácil obtención, y que todo buen jugador de wargames tiene en cantidades indecentemente grandes.

El otro tipo son dados SAGA. Son dados de seis caras en los que aparecen símbolos específicos. Hay varios tipos de dados SAGA, y puedes comprarlos o hacértelos tú mismo (usando los archivos disponibles en el sitio web de Studio Tomahawk). Cada jugador debe tener 8 dados de su facción, tal y como se define en su Universo SAGA.



Finalmente, también necesitarás marcadores para representar la FATIGA de tus unidades. La FATIGA penaliza a las tropas que combaten durante demasiado tiempo. Son contadores colocados al lado de las unidades. Una vez más, puedes comprarlos o hacértelos, con tus propios diseños o utilizando los archivos descargables.



# Lo Básico

*En este capítulo se tratarán los diversos elementos que componen el juego, así como algunas reglas generales y principios que se aplicarán a lo largo del libro.*

## Bandas de GUERRA y facciones

En SAGA, cada jugador lidera una banda, que como vimos anteriormente está formada por una treintena de miniaturas. Esta banda forma parte de una facción que puede representar a un pueblo histórico (Vikingos, por ejemplo), a una raza de fantasía (Orcos) o a un grupo mitológico (Argonautas). Cada facción es parte de un Universo SAGA específico, y las opciones a las que tienen acceso se describen en detalle en el suplemento correspondiente.

Cada facción tiene una Hoja de Combate. Ésta no es un tablero con el que derrotar a tus oponentes, sino una hoja de cartón que muestra las capacidades disponibles para tu facción. Como veremos más adelante, es la interacción entre los dados SAGA y las Hoja de Combate lo que le da a SAGA su esencia.

Un sistema de puntos permite que los encuentros sean equilibrados y, generalmente, consigue que los jugadores a tener bandas de tamaño y fuerza similares. El número de puntos de estas varía entre 4 y 8 puntos, aunque 6 puntos es el tamaño habitual, pero recomendamos 4 puntos para los principiantes para que puedas familiarizarte mejor con el sistema de juego. Cada punto te permite reclutar un número variable de figuras, que juntas, forman tu banda. El reclutamiento tiene su propio capítulo en la página 44 del libro.

### TIPOS DE TROPAS

En SAGA, cada figura pertenece a uno de los cuatro tipos de tropas que aparecen a continuación:

#### ○ Héroes

Los héroes son los personajes principales de SAGA. Forman unidades en sí mismas y poseen habilidades extraordinarias que superan ampliamente a las de los simples mortales. Ellos son los que dan vida a las leyendas.

Cada banda es liderada por un héroe en particular: el Señor. Es un guerrero experimentado, astuto y poderoso, listo para lanzarse al centro de la batalla. ¡Una especie de alter ego de fantasía para la mayoría de los jugadores!

Otros Héroes aparecerán en los Universos SAGA, como personajes históricos, magos o criaturas legendarias.

#### ○ Guardias

Los Guardias son las mejores tropas que tienes a tu disposición. Representan a soldados muy bien entrenados con el mejor equipo disponible. Generalmente son los guardaespaldas para Señores y Héroes. ¡No son el tipo de chicos con los que quieras toparte en una taberna!

#### ○ Guerreros

Los Guerreros forman el núcleo de la mayoría de las bandas. Son los combatientes típicos de cualquier facción. Han recibido entrenamiento básico pero efectivo y están equipados con armas que pueden ser adquiridas sin demasiados gastos. Raramente están acorazados y se puede confiar en ellos tanto en defensa como en ataque. ¡Si te encuentras con ellos en la puerta de una taberna, cuéntalos para ver si puedes derrotarlos sin excesivo riesgo!

#### ○ Levas

Las Levas no han provocado a nadie, pero tienen que luchar - ¡su Señor los ha obligado a hacerlo! Aprovecha su superioridad numérica y no tengas reparos en cada batalla para deshacerse de sus servidores más descarriados e indolentes sin la molestia de tribunales, procesos o papeleos. ¡Si se ponen en tu camino a la taberna, oblígales a invitarte a una cerveza!

### CARACTERÍSTICAS

Las miniaturas en SAGA tienen dos características:

La **armadura**, representa la calidad del equipo defensivo y la dificultad que sus enemigos encontrarán para ponerlos fuera de acción. Dependiendo de cómo estén equipados, la figura puede tener diferentes valores de armadura frente a ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. La **armadura nunca puede ser inferior a 2 o superior a 6**.

La **agresividad**, determina con cuántos dados contribuyen en su unidad al atacar. La agresividad es diferente en el cuerpo a cuerpo y en el disparo, y se da como un número o una fracción.

Estas dos características dependen de la clase de tropa a la que pertenece la miniatura. Por lo tanto, todos los Guardias tienen las mismas características básicas, y lo mismo ocurre con los Guerreros y Levas.

Aparte de los Señores, que todos tienen también características básicas idénticas, los héroes son una excepción, ya que su armadura y agresividad varía según su tipo.

Como se mencionó anteriormente, el equipo de una unidad puede alterar estas puntuaciones. Por ejemplo, un arquero sacrifica su armadura para usar más fácilmente su arco.

## LAS UNIDADES

Cada figura pertenece a una unidad, la cual comienza el juego entre 4 y 12 figuras - ni más ni menos-. Todas las figuras de la misma unidad deben ser del mismo tipo y tener el mismo equipo. Las unidades no pueden dividir o unirse a otras unidades durante un juego.

Los Héroes (¡otra vez!) son una excepción. Forman una unidad de una sola figura y, a menos que se especifique lo contrario, no pueden estar acompañados por otras.

### *El Escoba te guiará...*

Es muy común que los jugadores de SAGA pongan a sus Héroes en una gran base, acompañados por otras figuras como siervos o ferores animales. Estas miniaturas son puramente decorativas, y el diorama que crean sólo cuenta como una sola figura en términos del juego y reglas.

## FORMACIONES

Una vez que una unidad se despliega o ha terminado de moverse, tiene que ajustarse a algunas reglas sobre formaciones.

En primer lugar, cada figura debe estar dentro de **MC** de otra figura de su unidad, de modo que se pueda trazar una línea que conecte todas las figuras de la unidad sin ningún espacio de más de **MC** entre dos miniaturas. Nunca se puede romper esta cadena voluntariamente, incluso al eliminar bajas por disparo, cuerpo a cuerpo u otras circunstancias.

En segundo lugar, ninguna figura de la unidad puede estar a más de **C** de la primera figura que se movió o desplegó (las unidades montadas tienen un radio de formación más largo, de **M**, como se describe en la página 39). Todos ellos, por lo tanto, deben entrar en un círculo imaginario centrado en la primera figura que se haya movido o desplegado.

Ten en cuenta que en SAGA el encaramiento de las figuras no afecta al juego. Aunque aconsejamos que dejes a tus miniaturas enfrentadas al enemigo, ¡para evitar el rechazo de los espectadores!

### ● Bases

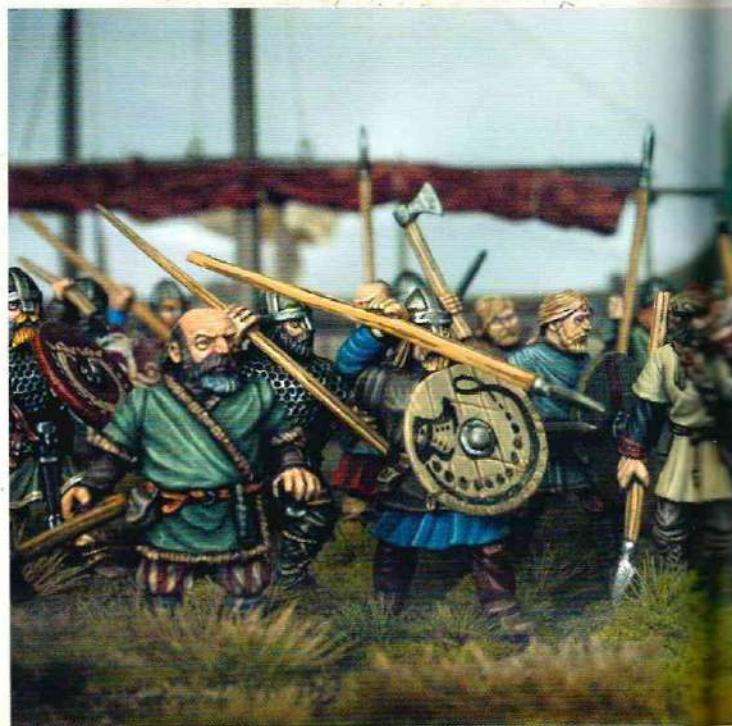
Las figuras deben estar sobre bases - cuya forma, rectangular, circular, triangular o de otro tipo, se deja a gusto del jugador-. Sin embargo, deben cumplir los siguientes criterios:

La base de una figura **montada** debe caber dentro de un cuadrado de 50mm, y no puede ser más pequeño que un rectángulo de 40mmx20mm.

La base de una figura **a pie** debe encajar dentro de un cuadrado de 30mm, y no puede ser menor que un cuadrado de 20mm.

La base de un **Héroe**, montado o a pie, debe caber dentro de un cuadrado de 60mm. El tamaño mínimo de la base depende de si están montados o a pie, como se detalla más arriba.

El diámetro mínimo de cualquier base redonda, y el ancho mínimo de cualquier base cuadrada, es de 20mm.



## Principios del Juego

Hay algunos elementos de juego que ilustran los principios básicos SAGA. Debes tenerlos en mente mientras lees el resto de las reglas.

### EL TURNO

SAGA tiene lugar sobre un número variable de turnos, en el que los jugadores se alternan en sus acciones. 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 tus 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.

### ESCENARIOS

SAGA se juega siempre según un escenario que describe las condiciones de victoria, cómo se despliegan las tropas, reglas especiales, y el número de turnos de cada jugador.

Al final de este libro, encontrarás un escenario básico para tu viaje a través de las despiadadas tierras de SAGA – Choque de Señores. El suplemento SAGA titulado “El libro de las Batallas” ofrecerá numerosos escenarios con situaciones más inusuales y nuevas motivaciones para los enfrentamientos.

### MEDIDAS

Como señalamos anteriormente, SAGA tiene cuatro unidades de medida:

- Muy corta, igual a 5 cm, abreviada a **MC**
- Corta, igual a 10 cm, abreviada a **C**.
- Media, igual a 15 cm, abreviada a **M**.
- Larga, igual a 30 cm, abreviada a **L**.



En este libro, como en todas las otras publicaciones SAGA, usaremos solamente estas abreviaturas, así que memoríalas rápidamente! Por ejemplo, diremos que un arco tiene un alcance de **L**, y no que puede disparar hasta 30cm.

SAGA te permite medir en cualquier momento, en cualquier situación. Por lo tanto, antes de perder un disparo, puedes utilizar tus varillas de medir para comprobar que las figuras están en alcance.

La necesidad de que una unidad o pieza de terreno esté «dentro de X» aparecerá con bastante frecuencia, siendo  $X = MC, C, M$  o **L**. Para que se cumpla, es suficiente que una parte de la unidad o pieza del terreno esté a  $X$  o menos para que la condición se cumpla.

**Por lo tanto, es suficiente que una parte de la base de una de las figuras de la unidad o una parte de la pieza de terreno esté dentro de X para que la totalidad de la unidad o pieza de terreno cuente como estando dentro de X.**

La única excepción es cuando se lea «enteramente dentro de X», lo que significa que la unidad o pieza de terreno al completo debe estar dentro de X..

### *El Escrito te guiará...*

*La intención es muy importante en SAGA. Evita los argumentos y las intrigas sin fin. Si mueves una unidad con la intención de mantenerla alejada del campo de tiro enemigo, dile a tu oponente que deseas quedarte más lejos de **L**. Entonces, en su turno, incluso si la parte más pequeña de una de las bases de la unidad está dentro de **L**, la situación se puede resolver rápidamente con un reajuste rápido, dado que su intención estaba explícitamente clara. Así evitamos los gritos, lágrimas y derramamientos de sangre innecesarios.*

### VOLVER A LANZAR (RE-ROLLS) Y MODIFICADORES

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 0 cuentan como 0, pero un modificador positivo puede aumentar un resultado a más de 6. Por ejemplo, un resultado de 5 modificado con un +2 se convierte en 7.

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.

### FRACCIONES

SAGA utiliza fracciones, tanto en palabras (un tercio), o en cifras ( $\frac{1}{2}$ ).

En todos los casos, se aplica una regla simple: las fracciones se redondean **siempre hacia arriba**. Si, por ejemplo, un tercio de una unidad de 7 figuras desarrolla una necesidad desesperada de aliviarlo en los arbustos, 3 figuras atenderán sus impulsos naturales fuera de la vista del enemigo.

### DAVID CONTRA GOLIATH

Ocasionalmente en SAGA, diferentes reglas o capacidades parecen contradecirse mutuamente y crean un problema irresoluble. Es muy común que se requiera una unidad para hacer algo, mientras que otra niega tal acción. La regla a seguir aquí es que la prohibición gana a la acción - el «no puede» gana al «debe».

### *Que debes recordar*

- Cada unidad tiene un tipo de tropas: Héroe, Guardias, Guerreros o Levas.
- Las unidades SAGA, excepto Héroes, están formadas por entre 4-12 miniaturas.
- Se puede medir, en cualquier momento de la partida.
- Durante la partida, los jugadores tienen turnos alternos.
- Un turno se compone de dos fases: la Fase de Órdenes y la Fase de Activación.
- Las fracciones siempre se redondean al alza.

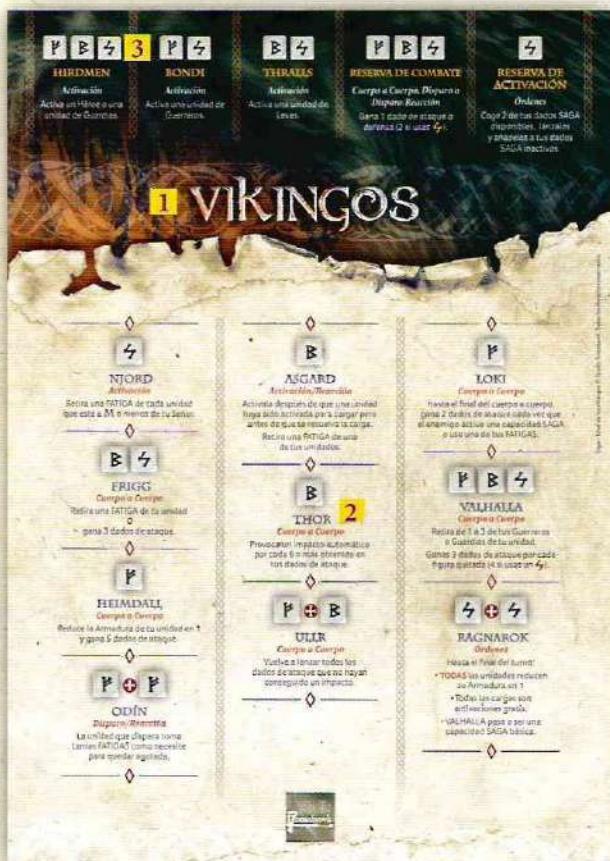
# Fase de Órdenes

Como hemos visto anteriormente, un turno se compone de dos fases consecutivas: Órdenes y Activación. Este capítulo cubre la primera y, en opinión de algunos veteranos de SAGA, la más importante: la Fase de Órdenes.

## Hoja de Combate y dados SAGA

Cada facción tiene su propia Hoja o Tabla de Combate (las encontrarás en el Universo SAGA que hayas elegido explorar), que se utiliza junto con un conjunto específico de dados SAGA.

Aquí hay un ejemplo de Hoja de Combate y un desglose de la información que contiene:



- 1 El nombre de la facción.
- 2 Capacidades SAGA. Generalmente hay quince de éstas, y mientras algunas aparecen encima del nombre de la facción, otras estarán debajo. Veremos más adelante qué diferencias hay. Por ahora, solo debes saber que las Capacidades SAGA permiten que las unidades actúen durante el juego.
- 3 Los dados que necesitas para jugar con esta facción. Cada Capacidad SAGA indica que resultado o resultados son necesarios para activarla.

La Hoja de Combate se usa con los dados SAGA. Al comienzo de cada turno, se lanza un cierto número de dados y se colocan en las capacidades SAGA.



Todos los dados SAGA de una misma facción son idénticos. Tienen el mismo símbolo en tres lados, un segundo símbolo en dos lados, y un tercer símbolo más raro que aparece solamente en un lado.

Juegas con **ocho dados SAGA**. Ni más ni menos. Tener más de ocho dados SAGA es como deslizar un as fuera de tu manga durante una partida de póquer.

## FASE DE ÓRDENES

Durante la Fase de Órdenes, planifica tus acciones para la próxima Fase de Activación. Para lograrlas, sigue estos cuatro pasos:

- ① Lanza tantos dados SAGA como genera tu banda.
- ② Deja que tu oponente reaccione con sus Capacidades de Órdenes/Reacción si así lo deseas.
- ③ Coloca tus dados SAGA y usa tus Capacidades de Órdenes (puedes alternar a voluntad entre estas dos acciones).
- ④ Deja que tu oponente reaccione de nuevo con sus Capacidades de Órdenes/Reacción si así lo deseas.

## El Escritor te guiará...

Cuando el enemigo reaccione, activará Capacidades SAGA que socavarán tus planes bien engrasados. Acostúmbrate a usarlas de la mejor manera, ¡ya que es muy raro que tu adversario te deje hacer todo lo que tengas pensado!

## Generando dados SAGA

Al comienzo de la Fase de Órdenes, debes calcular cuántos dados SAGA puedes lanzar. No hay nada más simple.

Coge un dado por:

- ① Tu Señor de la Guerra, si está en la mesa.
- ② Cada unidad de Guardias en la mesa.

- ◎ Cada unidad de Guerreros en la mesa y que tenga, al menos, 4 miniaturas
- ◎ Cada unidad de Levas en la mesa y que tenga, al menos, 6 miniaturas.
- ◎ Añade a estos dados los generados por tus otros Héroes en la mesa. Cada héroe genera diferente número de dados, que encontrarás en sus descripciones.

Ocasionalmente, tu banda puede generar más de 8 dados SAGA. ¡Pero pase lo que pase, nunca podrás tirar más de 8 al comienzo de su turno!

### *El Escriba te guiará...*

Imagina a unos Mirmidores a punto de chocar contra sus enemigos troyanos. Después de los primeros golpes, hay una unidad de 6 Guardias, una unidad de 2 Guardias, una unidad de 10 Guerreros, una unidad de 3 Guerreros y una unidad de 9 Levas sobre la mesa, todos dirigidos por su Señor.

Al principio del turno, el aspirante a Aquiles debe generar sus dados SAGA. Obtiene un dado por los 6 Guardias, uno por los 2 Guardias, uno por los 10 Guerreros, uno por las 9 Levas y otro por su Señor. La unidad de 3 Guerreros no genera un dado, porque tienen menos de 4 miniaturas. En total, nuestro jugador lanzará cinco dados durante esta Fase de Órdenes.

### Lanzando dados SAGA

Ahora que has calculado cuántos dados SAGA puedes lanzar, cógelos.

Es posible que tengas dados en tu Hoja de Combate del turno anterior. Esto ocurre cuando has preparado una capacidad que no has querido o podido usarla. Antes de tirar tus dados, puedes optar por eliminar alguno/s o todos los dados restantes en la Hoja de Combate. Puedes querer hacer esto si no tiene suficientes dados disponibles para lanzar como los que genera tu banda.

### *El Escriba te guiará...*

Imaginemos que nuestros Mirmidores aún tienen cuatro dados en su Hoja de Combate. Generan cinco dados SAGA, pero no pueden lanzar todos a menos que eliminen, al menos, un dado de la Hoja - recuerda que cada jugador puede tener un máximo de ocho dados SAGA.

Como veremos más adelante, ciertas Capacidades SAGA requieren qué se activen dos dados. Si eliges quitar dados de una de estas capacidades, debe quitar ambos. No puedes dejar algún de los dados necesarios para activar la capacidad y recuperar el resto.

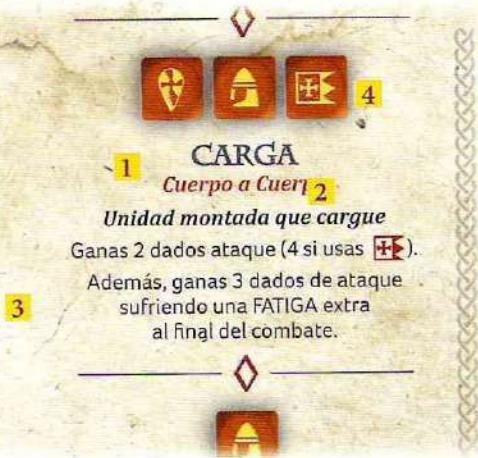
Cuando hayas hecho tu elección, lanza tus dados. Hasta que sean colocados en tu Hoja de Combate, estos dados SAGA están **inactivos**. Los dados que no has lanzado todavía y que no están en tu tablero se llaman **dados SAGA disponibles**.

Una vez que hayas lanzado tus dados SAGA, tu oponente puede activar sus capacidades de **Órdenes/Reacción** (volveremos a esto más adelante).



## Colocando dados SAGA

Ahora que has lanzado tus dados, tienes ante ti varios símbolos, que corresponden a los que ilustran las Capacidades SAGA de tu Hoja de Combate. Antes de repasar cómo usar estos dados, echa un vistazo a la capacidad SAGA:



1 El nombre de la capacidad.

2 La palabra clave de la capacidad. Indica el momento donde se puede activar. Aquí, tenemos una Capacidad de Cuerpo a Cuerpo, así que puedes usarla mientras resuelves un combate cuerpo a cuerpo. Ciertas capacidades tienen varias palabras clave, lo que te da más libertad en la elección del momento para activarlas.

3 La descripción de la capacidad. En otras palabras, los efectos cuando se activa. Las restricciones sobre el uso de la capacidad pueden escribirse en cursiva directamente debajo de la palabra clave. Por ejemplo, ciertas capacidades sólo pueden ser utilizadas por ciertos tipos de tropas. Ésta es exclusivamente para los Guardias y Héroes de tu banda. Tus Guerreros y Levas no pueden aprovecharse de ello.

4 El coste de la capacidad, indicado por los símbolos en los dados. Éstos muestran el dado o dados necesarios para activar la capacidad. Estudiaremos esto más de cerca.

Por encima del nombre de la facción están las habilidades **básicas**. Debajo del nombre, las habilidades **avanzadas**.

Las habilidades **básicas** se pueden activar varias veces por turno, mientras que cada capacidad **avanzada** sólo se puede utilizar **una vez por turno**.

Ocasionalmente, una capacidad aparecerá en la parte inferior del tablero con las palabras capacidad básica. En estos casos, puede ser activada varias veces por turno.

Cada Capacidad SAGA tiene un coste en dados SAGA. Éste es el símbolo que aparece en el espacio dedicado a la capacidad relevante.

Ciertas Capacidades SAGA te dan la opción de que dado quieras usar, por ejemplo:



Puedes activar esta capacidad colocando en ella un dado que muestre cualquiera de los dos símbolos. Una vez hecho esto, decimos que la capacidad está **activada** y, por extensión, que los dados SAGA colocados en ella son **dados activos SAGA**.

Algunas capacidades requieren que se activen dos dados. En este caso, los dos dados necesarios están separados por un «+», como en este ejemplo:



Ambos deben ser colocados al mismo tiempo. **No puedes** colocar sólo uno de los dos dados mientras esperas que la Suerte te proporcione el segundo.

Puedes activar las capacidades básicas colocando varios dados sobre ellas y luego activándolas varias veces por turno. Por el contrario, sólo puedes activar las capacidades avanzadas una vez por turno. Eso significa que sólo puedes colocar el dado o la combinación de dados en ellos una vez por Fase de Órdenes.

## Activando Capacidades de Órdenes

Durante la Fase de Órdenes, puedes activar las capacidades con la palabra clave **Órdenes**, incluso si la acabas de activar. Las capacidades de Órdenes a menudo tienen influencia en la fase en sí, ya que, por ejemplo, te permiten volver a tirar dados inactivos o extra. Igualmente, pueden tener efectos que duran el resto del turno.

Para **activar** una capacidad, coge el dado o dados para pagar su coste (en el caso de una habilidad básica, sólo los dados necesarios para pagar una vez) y descártalos. Esto consiste en poner los dados que has usado en tu grupo de **dados disponibles** (los que no lanzaste). Luego, resuelve los efectos de la capacidad. Una vez hecho esto, puedes colocar otros dados SAGA o activar una nueva Capacidad de Órdenes, etc. Continúa hasta que decidas terminar su Fase de Órdenes.

## Activar una Capacidad SAGA

- ◎ La explicación de la activación de una Capacidad de Órdenes se aplica a todas las Capacidades SAGA en el juego (veremos más adelante que otros tipos de capacidad existen). Para activar una capacidad, sólo hay que quitar la el dado o dados necesarios, ponerlos con los dados SAGA disponibles y resolver los efectos de la capacidad.

## Terminando la Fase de Órdenes

Justo antes de que finalice la Fase de Órdenes, debes dejar que tu oponente active las Capacidades de Órdenes/Reacción.

Una vez hecho esto, en el improbable caso de que aún tengas algunos dados SAGA inactivos (que son dados que has lanzado, pero no se han colocado en tu Hoja de Combate), los colocas en tu grupo de dados SAGA disponibles.

Ésto concluye tu Fase de Órdenes y nos lleva al corazón del turno: la Fase de Activación.

### El Escriba te guiará...

Aunque la Fase de Activación es la fase más turbulenta del turno, con todos sus disparos, combates y grandes maniobras, nada puede llevarse a cabo sin una fase de reflexión sobre qué órdenes dar sabiamente. SAGA es un juego de la planificación y anticipación. Incluso después de tus primeras partidas, en las que a menudo sientes la necesidad repentina de azotarte con ortigas frescas, se te olvidará colocar un dado para activar a una unidad de Guardias. Y en la Fase de Activación, ya es demasiado tarde para remediarlo.

Así que prepara tus golpes durante la Fase de Órdenes. Trata de pensar cada movimiento que quieras hacer durante la Fase de Activación, y qué capacidades te harán falta para que tu disparo sea más efectivo y tus cuerpos a cuerpos más mortales. No olvides que necesitarás bloquear acciones enemigas en el turno del contrario. Nada es mejor para esto que practicar, y un buen conocimiento de las Hojas de Combate propias y enemigas.

¡Gracias a la Hoja de Combate, SAGA es un juego en el que debes confiar en tu instinto y tácticas por encima de todo!



### Que debes recordar

- ◎ Al comienzo de la Fase de Órdenes, tira tus dados SAGA.
- ◎ El número de dados lanzados depende de las unidades que tengas en la mesa.
- ◎ Juegas con un máximo de 8 dados SAGA.
- ◎ Cuando colocas un dado en una capacidad, la activa (la capacidad está lista para ser usada).
- ◎ Las capacidades básicas se pueden utilizar varias veces por turno, mientras que las habilidades avanzadas sólo se pueden activar una vez por turno.
- ◎ Durante la Fase de Órdenes, sólo puedes activar las capacidades con la palabra clave Órdenes.
- ◎ Tu adversario puede usar sus habilidades de Órdenes/Reacción: justo después de haber lanzado tus dados SAGA, o justo antes de pasar a la Fase de Activación.

# Fase de Activación

Después de haber preparado cuidadosamente tu turno en la Fase de Órdenes, es el momento de desencadenar el infierno en tu desafortunado adversario al activar una Capacidad SAGA después de otra entre las disponibles en tu Hoja de Combate. Éste es el propósito de la Fase de Activación, que abordaremos en este capítulo.

## Capacidades de Activación

La mayoría de las acciones que se llevarán a cabo durante la Fase de Activación se usarán mediante las Capacidades de Activación. Éstas son fáciles de identificar - tienen la palabra clave Activación debajo de su nombre:



Todas las Hojas de Combate tienen Capacidades de Activación. En la mayoría, encontrarás una capacidad para activar a tus Guardias y Héroes, una para tus Guerreros y otra para tus Levas. El costo de estas capacidades es variable, y es fácil imaginar por qué las Levas son más difíciles de activar que los Guardias. ¡Después de todo, las Levas no han llegado al campo de batalla por voluntad propia!

Para activar una Capacidad de Activación, debe seguirse el mismo procedimiento que en las Capacidades de Órdenes. Descarta la combinación necesaria de dados para activar la capacidad y resolver el efecto. Para ello, coge los dados activos en la capacidad y ponlos en tu grupo de dados disponibles. No es demasiado complicado, ¿verdad?

Durante la Fase de Activación, activas las Capacidades de Activación hasta que quieras parar o no tengas más disponibles.

## Activación de unidades

Tan pronto como utilices una Capacidad SAGA para activar una unidad, tienes cuatro acciones posibles.

- ◎ Una activación de **Movimiento**;
- ◎ Una activación de **Carga**;
- ◎ Una activación de **Disparo**;
- ◎ Una activación de **Descanso**.

La activación de **Movimiento** permite que una unidad se mueva en el campo de batalla (ver Movimiento, página 16).

La activación de **Carga** también te permite moverte, pero con un objetivo: involucrar a un enemigo en un combate cuerpo a cuerpo. Si, cuando se realiza el movimiento de carga, la unidad entra en contacto con un enemigo, debe resolver inmediatamente un combate cuerpo a cuerpo (véase Carga, página 20).

La activación del **Disparo** sólo está disponible para las unidades equipadas con armas de disparo. Te permite resolver un ataque de disparo contra una unidad enemiga (vea Disparo, página 22).

La activación de **Descanso** tiene ciertas condiciones, pero permite que una unidad se recupere eliminando parte de la **FATIGA** que ha acumulado. Ésta toma la forma de contadores (ver Descanso y FATIGA, página 30).

En las siguientes páginas, encontrarás un capítulo dedicado a cada tipo de activación.

Puedes activar una unidad tantas veces como deseas durante una Fase de Activación, siempre y cuando tengas suficientes Capacidades de Activación para hacerlo. Puedes activar una unidad, luego otra, y luego volver a la primera unidad para una nueva activación. De todos modos, debes saber que una unidad que se activa varias veces en un turno recibe FATIGA.

## Activaciones gratuitas

◎ Las reglas a menudo mencionan activaciones gratuitas. Éstas son activaciones para las que no necesitas usar una Capacidad SAGA (¡es decir tus apreciados dados SAGA!) A veces el tipo de activación es fija, por lo que encontrarás un texto a lo largo de las líneas: «Tu unidad montada tiene una activación de movimiento gratis». Otras veces, queda a tu elección, en cuyo caso verás una regla como «Activa tu unidad de forma gratuita», dejando la opción de poder mover, disparar, cargar o descansar. Estas activaciones permanecen sujetas a las reglas normales, y «gratis» sólo se aplica al costo en los dados SAGA.



La Fase de Activación finaliza cuando ya no deseas activar más capacidades de activación o cuando ya no puedes hacerlo.

Por supuesto, puedes mantener tus capacidades activas en tu Hoja de combate, ya sea para mantenerlas para el turno de tu enemigo, o porque no tuviste la oportunidad de usarlas durante esta Fase. Los dados permanecen pacientemente en sus lugares mientras esperan para ser usados.

Una vez que tu tomes la decisión de no activar nada más, tu turno termina.

### *El Escriba te guiará...*

¡Prepárate para Fases de Activación llenas de acontecimientos! A diferencia de otros juegos, no hay una fase específica para el disparo o el cuerpo a cuerpo. ¿Quieres disparar? Activa una unidad para hacerlo. ¿Quieres cargar? Resuelve el combate de inmediato y, si has roto la línea enemiga, usa otra unidad para destrozarlos!

SAGA te ofrece una gran libertad de acción, pero el precio que pagas es no saber la suerte de las órdenes cuando actives a las unidades. Sin embargo, con la experiencia obtendrás un mejor manejo de esta fase, adaptándote cada vez mejor a las diferentes situaciones.

### *Que debes recordar*

- ◎ Durante la Fase de Activación, activa las Capacidades de Activación y resuelve sus efectos.
- ◎ Una unidad activada tiene la opción de: mover, cargar, disparar o descansar.
- ◎ No hay límite para el número de activaciones que una unidad pueda tener, siempre y cuando tenga los medios para activarlas.
- ◎ Cuando termines tu Fase de Activación, también lo hará tu turno.
- ◎ Una activación gratuita no cuesta ningún dado SAGA.

# Movimiento

Gran parte del tiempo que dediques a SAGA se empleará moviendo tus figuras alrededor de la mesa, antes de esos deliciosos momentos en los que lanzas tus dados para aplastar unidades enemigas y las conviertes en picadillo. La mayoría de estos movimientos son el resultado de activaciones de movimiento. ¡Las reglas que las describen son simples, pero precisas, así que presta atención!

## Mover una unidad

Normalmente, una activación de movimiento te permite mover una unidad, aunque no es la única manera para hacerlo. Hay Reglas especiales, Capacidades SAGA y otros varios elementos del juego pueden llevar a una unidad a cambiar de posición. Todos estos movimientos siguen las reglas escritas que aquí se detallan.

## Distancias de Movimiento

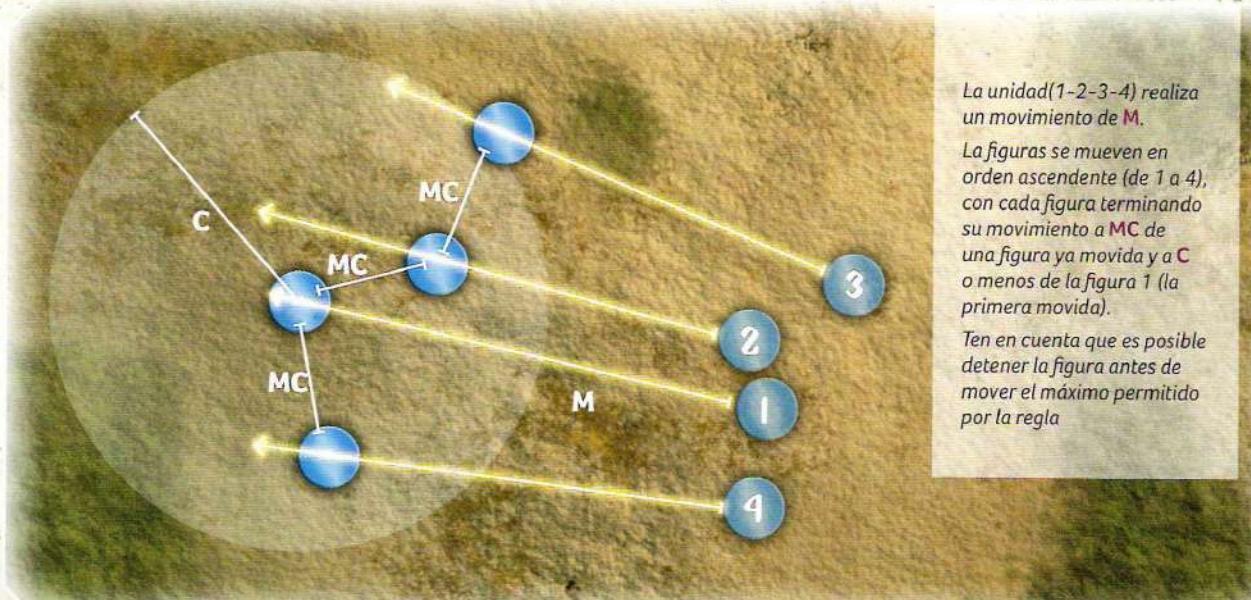
La distancia de movimiento normal para una figura es **M**. A menudo encontrarás palabras como «unidad tiene un movimiento de **M**», lo que significa que todas las figuras de la unidad pueden mover **M**. Esta distancia se puede aumentar (especialmente para las unidades montadas) o verse reducida, generalmente por los efectos del terreno, reglas especiales o Capacidades SAGA. La distancia de movimiento será siempre una de las medidas de SAGA: **MC**, **C**, **M** o **L**.

La distancia de movimiento de una figura será siempre la máxima que puede recorrer durante esa activación pudiendo mover menos de esta distancia máxima.

## Cómo moverse

Para mover una unidad, sin importar su distancia de movimiento, sigue los pasos que se dictan a continuación:

- ① Elije una de las figuras de la unidad que quieras mover. Colócala en contacto con la varilla de medir que corresponde a su distancia de movimiento y mueve la figura a lo largo de su longitud, deteniéndola cuando quieras. La figura tiene que viajar en línea recta sin doblar la varilla. En ningún momento de su movimiento la figura puede cruzar una zona impasable o entrar en contacto con una figura enemiga. Durante su movimiento, la figura puede moverse libremente a través de otras figuras de su unidad. La figura no puede terminar su movimiento en contacto con figuras amigas de cualquier unidad excepto la suya.
- ② Una vez que la primera figura ha terminado su movimiento, elige otra figura y resuelve su movimiento siguiendo todas las reglas anteriores. Al final de su movimiento, esta figura debe estar a **MC** o menos de otra figura de su unidad y a **C** o menos de la primera figura de la unidad movida.
- ③ Una figura **nunca** puede moverse más de su distancia de movimiento.
- ④ Continúa de la misma manera con todas las figuras de la unidad.



## *El Escuadro te guiará...*

Habrás notado que no puedes doblar tus varillas de medir mientras mueves una figura. ¡Por lo tanto, su movimiento siempre debe hacerse en línea recta! Tenlo en cuenta antes de mover tus unidades y déjalas espacio para maniobrar.

## Movimiento de L

Si una figura tiene una distancia de movimiento de **L** (normalmente montadas), puedes reemplazar la varilla de medir **L** por dos de tamaño **M**. De esta manera, pueden moverse en línea recta a lo largo de estas dos varillas en vez de con una sola.

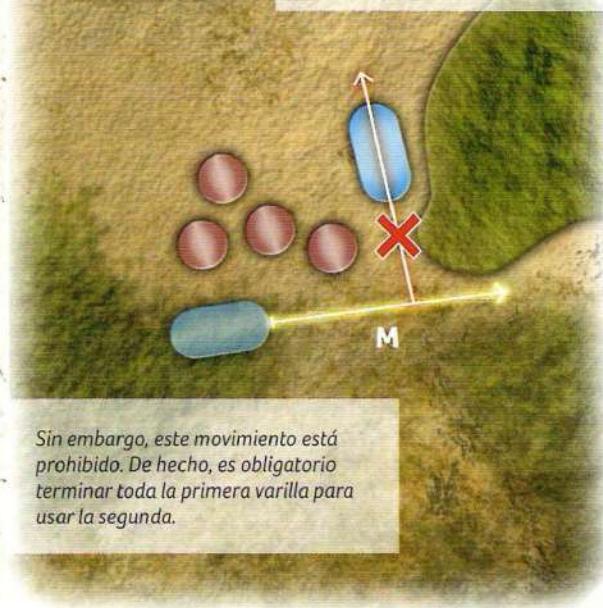
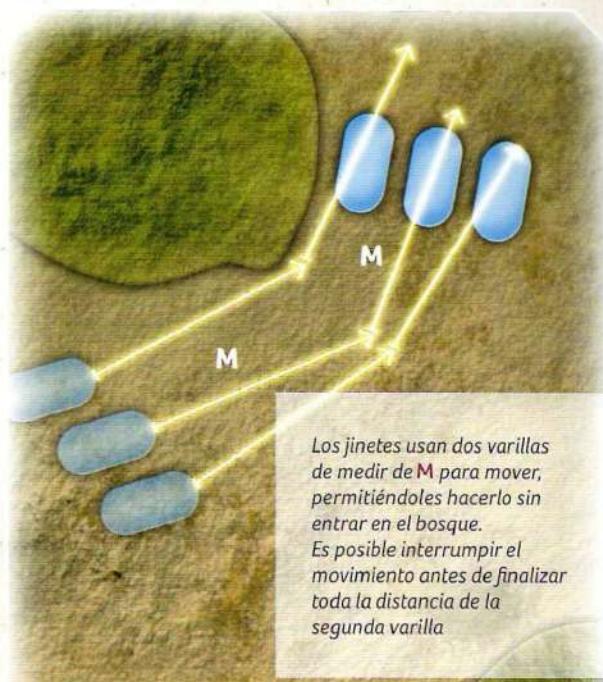
Cuando utilices dos varillas de medir, el final de la primera debe tocar el principio de la segunda (ver la imagen). Para poder utilizar la segunda varilla de medición, la figura debe moverse todo el camino a lo largo de la primera (no puede moverse sólo medio camino por la primera y luego moverse con la segunda). Sin embargo, la figura puede terminar su movimiento en cualquier punto de la segunda varilla de medición.

Las reglas anteriores se aplican a todos los aumentos de movimiento que requieren la aplicación de una regla. Por lo tanto, un soldado de infantería que recibe un aumento de movimiento de **C** utiliza una varilla de medir de **M** y una de **C** para su movimiento. Solo pueden usar la siguiente si han movido toda la distancia de la anterior. Si se usan más de dos varillas hay que completar el movimiento de las anteriores antes de pasar a la otra.

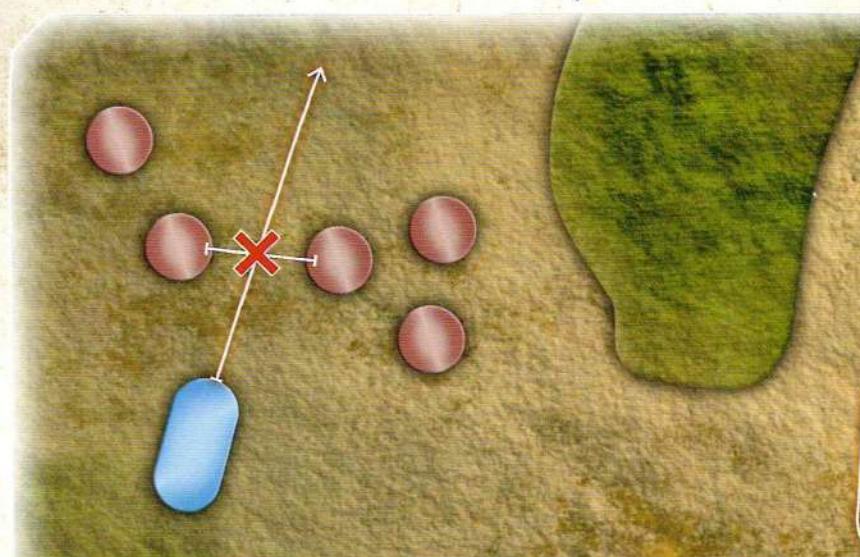
## Efectos del terreno

En SAGA, hay cuatro tipos de terreno:

- ◎ **El terreno abierto** no tiene ningún efecto sobre el movimiento. Se trata de una zona no cubierta por elementos escenográficos, o de alguno que no tiene ningún efecto sobre el movimiento, como una colina suave.
- ◎ **El terreno accidentado** cubre todo tipo de terreno que pueda reducir el movimiento (bosques, maleza, zona rocosa, etc.). El movimiento de cualquier unidad a través de terreno accidentado se realiza con una varilla de medir **C**, independientemente de su asignación de movimiento habitual o cualquier bonificación que reciban. Por ejemplo, una unidad de infantería que tiene un movimiento de **M + C**, gracias a una regla especial, usa una de **M** y una de **C** (solo usa una de **C** mientras esté cruzando terreno accidentado). Esta sustitución de las varillas de medir se produce cuando al menos una figura de la unidad comienza o termina su movimiento en terreno accidentado, o si su base, incluso parcialmente, entra en estos terrenos durante su movimiento. En estos casos, la reducción de la distancia de movimiento se aplica a **TODAS** las figuras de la unidad, incluyendo aquellas que permanecen en terreno abierto durante la totalidad de su movimiento.

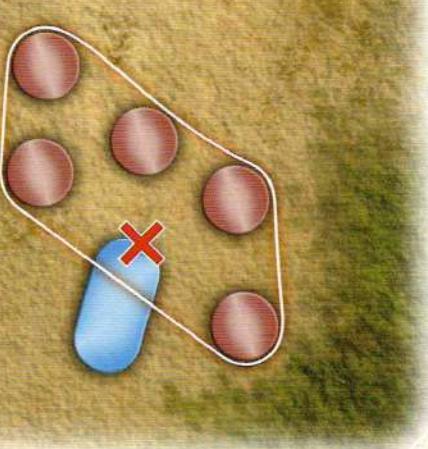


- ◎ **El terreno peligroso** es similar al terreno accidentado, pero presenta riesgos para quienes lo atraviesan. Pueden ser pantanos, matorrales o cualquier otro lugar nacido de la fértil imaginación de los jugadores. Siguen las mismas reglas que el terreno accidentado. Además, una unidad que termina una activación de movimiento o carga en terreno peligroso gana una FATIGA (ver FATIGA en la página 30). Solo se aplica a la unidad que termina su movimiento o carga en terreno peligroso. Cruzar el terreno peligroso o comenzar su movimiento en él no añade FATIGA.
- ◎ **El terreno impasable** incluye todo tipo de terreno en el que ninguna persona sensata se aventuraría: barrancos empinados, lagos, fosas pútridas, letrinas... Ninguna figura puede entrar en un área de terreno impasable.



Este jinete no puede realizar este movimiento: el espacio entre dos miniaturas de otra unidad (incluso amigas) es terreno impasable

Por cierto, este otro jinete no puede ponerse aquí. Ocupa una zona entre dos miniaturas de otra unidad (incluso amiga) que es una zona impasable para él.



## Efectos de las miniaturas

Además del terreno, la presencia de figuras amigas y/o enemigas puede alterar considerablemente el movimiento de sus unidades. Estas son algunas reglas a tener en cuenta cuando se mueven figuras:

- ◎ Figuras amigas pertenecientes a otras unidades y todas las figuras enemigas son tratadas como áreas de terreno impasable.
- ◎ El espacio entre dos figuras de la misma unidad (tanto para amigos como para enemigos) cuenta como un área de terreno impasable, si el espacio no excede de **C**.

Hay que seguir estas reglas en todo momento durante del juego, incluyendo al desplegar las unidades sobre la mesa.

## Maniobras

Durante tu Fase de Activación, algunas de tus unidades pueden realizar una **maniobra** (la unidad en cuestión está en terreno abierto y a más de **L** de todas las figuras enemigas). Es una activación gratis de movimiento. Para usarla, tus unidades deben estar en terreno abierto y a más de **L** de todas las figuras enemigas.

La maniobra debe ser siempre la primera activación de la unidad. Si ya ha sido activada en esa fase, no podrá utilizarla.

Durante una maniobra, la unidad nunca podrá estar a **L** de cualquier figura enemiga y debe moverse por completo en terreno abierto.

Estas activaciones gratis simulan las maniobras que se llevaban a cabo lejos del enemigo, libres de las restricciones que impone la proximidad.

### Que debes recordar

- ◎ La distancia de movimiento básica es **M**.
- ◎ Una unidad que tiene un movimiento de **L** puede utilizar dos varillas de medir de **M** en lugar de una de **L**.
- ◎ Cuando se vaya a mover a una unidad, cada figura movida debe terminar su movimiento a **C** o menos de la primera figura de la unidad que se movió, y a **MC** o menos de una figura previamente movida.
- ◎ Nunca se puede doblar la varilla de medir para mover una figura..
- ◎ El movimiento en terreno accidentado reduce el movimiento **C**.
- ◎ Unidades a más de **L** del enemigo y en terreno abierto pueden realizar una maniobra (activación gratis de movimiento).
- ◎ Durante una maniobra, la unidad debe permanecer en terreno abierto y a más de **L** de todas las figuras enemigas.



# CARGA

Uno de los momentos más gratificantes de SAGA es cuando envías a tus mejores unidades para destruir a los enemigos, atravesándolos con sus espadas para luego captura a sus mujeres. Pero para que eso suceda, tus unidades deben contactar con el enemigo - y para hacer esto, necesitas que carguen.

## El Escriba te guiará...

Verás que las reglas sobre la carga son similares a las del movimiento. Hay, sin embargo, pequeñas sutilezas, que es la razón de porque la carga tiene su propio capítulo a pesar del riesgo de repetición.

## La activación de la CARGA

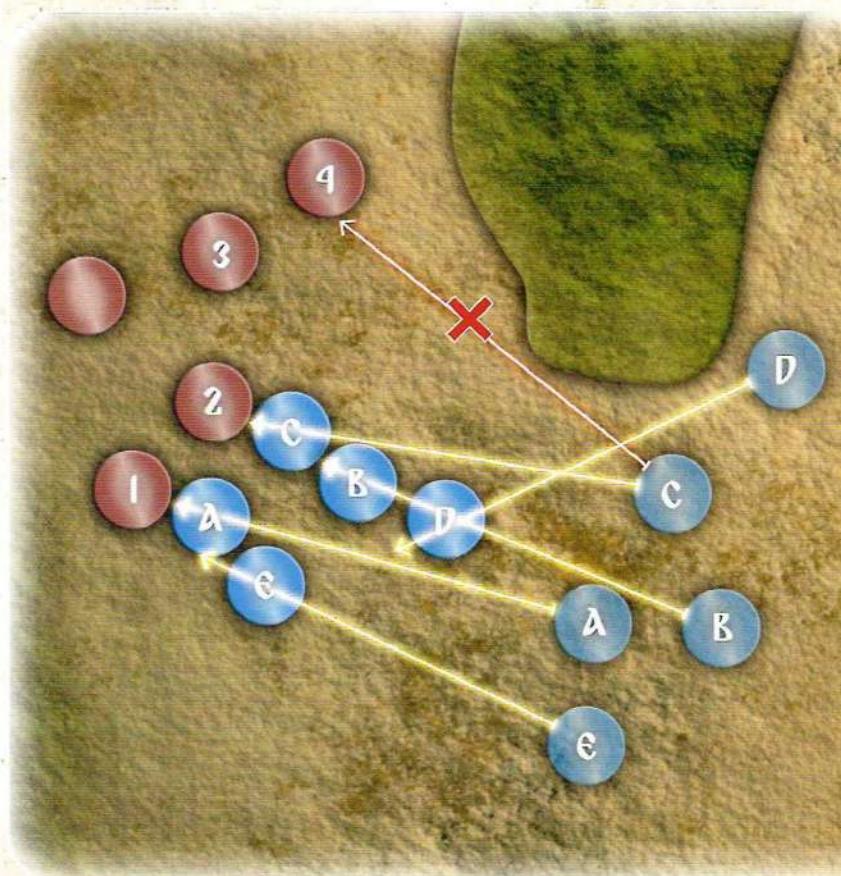
Una carga sólo ocurre cuando realices una Activación de Carga. Ningún otro efecto permite que una unidad cargue. Una carga es simplemente un movimiento que permite a una unidad terminar en contacto con un enemigo, con el fin de participar en un combate cuerpo a cuerpo.

## Distancia de CARGA

La distancia de carga para una figura normal es de **M**. A menudo encontrarás referencias como que «una unidad carga a **M**», lo que significa que todas las figuras de la unidad mueven **M** cuando cargan. Esta distancia se puede aumentar por ser montada, o incluso reducida debido a los efectos del terreno, reglas especiales o Capacidades SAGA. La distancia de carga será siempre una de las unidades de medida de SAGA: **MC**, **C**, **M** o **L**.

La distancia de carga y la distancia de movimiento son dos cosas diferentes - es posible que una unidad tenga movimiento de **L**, y solo cargue a **M** o viceversa. Los efectos que aumentan una de estas distancias no modificarán necesariamente a la otra.

La distancia de carga de una figura es siempre la más lejana que pueda mover. Es raro que se utilice todo el movimiento de carga, ya que termina tan pronto como la figura hace contacto con una figura enemiga.



La unidad azul carga a la roja.  
El jugador elige mover primero la figura A, que entra en contacto con 1. La carga por tanto se realiza con éxito.

A continuación, mueve a B, que no tiene movimiento suficiente para alcanzar al enemigo y se acerca a él lo máximo posible.

C mueve luego. No puede contactar con 4, ya que terminaría su movimiento a más de **MC** de una figura amiga que ya ha movido.

Por lo tanto, debe contactar con 2.

La figura D se mueve, ya que no puede cruzar el terreno (esto reduciría el movimiento de toda la unidad a C), por lo que se mueve para estar a menos de **MC** de otras figuras de su unidad, acercándose tanto como sea posible al enemigo.

Finalmente, la figura E se acerca todo lo posible al enemigo.

Por supuesto, cambiará todo dependiendo de la primera figura movida. ¡Pruébalo tú mismo!

## Cómo CARGAR

Antes de mover las figuras de la unidad para cargar, debes decirle a su oponente claramente qué estás haciendo. «Estoy cargando a esa unidad de guerreros» es aceptable, pero recomendamos un poco más de estilo para atraer el favor de los dioses. Una unidad solo puede cargar a una sola unidad enemiga - ¡no hay excepciones a esta regla!

Cuando todo esté claro, sigue los siguientes pasos para mover las figuras una tras otra:

- ◎ Elije una de las figuras de tu unidad. Coloca la varilla de medir correspondiente a su distancia de carga en contacto con la base de una figura y muévela 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», página 31). Esto suele suceder cuando el oponente usa la FATIGA de la unidad para reducir su distancia de carga.
- ◎ Una vez que este movimiento de carga se haya hecho, elija otra miniatura de acuerdo a las reglas anteriores. Debe finalizar su carga a **MC** o menos de otra figura de la unidad que se haya movido, y a **C** o menos de la primera figura movida.
- ◎ Si, siguiendo las reglas anteriores, la figura puede entrar en contacto con la base de una figura enemiga, en este caso, debe cargar.
- ◎ 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 (que termina su movimiento a **MC** o menos de otra figura en la unidad, y a **C** o menos de la primera figura movida).
- ◎ Una figura nunca puede superar su distancia de carga.
- ◎ Este proceso se repite para cada figura en la unidad de carga.

### El Escoba te guiará...

De vez en cuando mientras se mueven las figuras para cargar, te darás cuenta que es imposible. Las razones potenciales son varias: por no ser capaces de mantener la formación de la unidad, o una figura no tiene otra opción de cruzar una zona de terreno o se reduce la distancia de carga de toda la unidad... son las razones más comunes. Por eso, antes de declarar la carga, recomendamos que tomes un momento para comprobar si hay figuras que puedan comprometer la carga. Y si te das cuenta de que la carga es imposible durante el movimiento, cancela la carga y las figuras vuelven a su posición original.

Una vez que se ha resuelto el movimiento de carga, sigue de inmediato un combate cuerpo a cuerpo entre las dos unidades en contacto (véase la página 26).

## Movimiento de Len una CARGA

¡Las figuras con una distancia de carga de **L** nunca pueden reemplazar su varilla de medir de **L** por dos de **M** para una carga! Siempre se debe cargar en línea recta con una sola varilla de medir.

### El Escoba te guiará...

En SAGA, no hay una fase de combate cuerpo a cuerpo separada. Carga a las tropas enemigas, y de inmediato resuelve el cuerpo a cuerpo. ¡Garantiza partidas rápidas y emocionantes!

## Efectos del TERRENO y de figuras ENEMIGAS

El terreno y las figuras tienen los mismos efectos en los movimientos de carga que en los movimientos ordinarios (ver la página 17). Por lo tanto, una figura cargando dentro, desde o a través de terreno accidentado reduce su distancia de carga a **C** (trata a las figuras amigas y enemigas, y el espacio entre ellas, como terreno impasable).

Cada vez que una unidad finaliza su carga en terreno peligroso, toma un marcador de FATIGA antes de que empiece el combate.

### Que debes recordar

- ◎ La distancia de carga básica es **M**.
- ◎ Al cargar, la primera figura movida debe hacer contacto base con base con una figura enemiga de la unidad objetivo, de lo contrario la carga se cancela.
- ◎ Las otras figuras se mueven para contactar al enemigo, o si es imposible, para acercarse lo más posible a ellos.
- ◎ La varilla de medir nunca se puede doblar al mover una figura.
- ◎ Un terreno accidentado reduce la distancia de carga a **C**.



# DISPARO

*No hay nada mejor que acabar una antigua enemistad enterrando el hacha en el cráneo de un viejo enemigo. Pero sería deshonesto no admitir el placer culpable de perder una flecha o una jabalina en un adversario. Dicen que la historia está escrita por los vencedores. Ésto es particularmente cierto al ver nuestra cara de felicidad al convertir a nuestros oponentes en erizos usando nuestras armas de disparo.*

## Activación de Disparo

La Activación de Disparo permite que una unidad equipada con armas arrojadizas o a distancia puedan resolver un ataque de disparo contra una unidad enemiga. Las unidades sin armas a distancia no pueden activarse para disparar, excepto si una Capacidad SAGA, regla especial u otra excepción lo permite.

Cuando se activa una unidad para disparar también se debe identificar a su objetivo. No hay una fase específica de disparo en SAGA y debes resolver el disparo después de señalar a tu objetivo. Ciertas capacidades de reacción pueden tener lugar entre la activación de la unidad que dispara y la resolución del ataque, y salvo en estos casos específicos, el disparo se resuelve directamente después de que elegir la unidad objetivo.

Hay que tener en cuenta que las Capacidades SAGA o reglas especiales pueden llevar a un ataque de disparo que se resuelve sin una activación. Imaginemos, por ejemplo, un escenario en el que se dice que una unidad que atraviesa «un río de lava lleno de pirómanos llameantes» sufre un ataque de disparos en el momento en que entra en el río. En este caso, el autor del escenario, que está seguramente trastornado, te dirá cómo resolver ese ataque de disparo.

Puedes activar una unidad para disparar varias veces por turno, ya sea sobre el mismo objetivo o a varias unidades diferentes. Pero en este viejo mundo nada es gratis, así que cualquier unidad que se activa varias veces por turno obtendrá una FATIGA. Si toda esta cháchara de FATIGA comienza a intrigarte, echa un vistazo al capítulo específico que se recoje en la página 30.

## Unidad Objetivo

Cuando una unidad quiere disparar a otra, debe estar dentro del alcance y tener línea de visión con, al menos, una de las figuras de la unidad objetivo. Estas condiciones sólo se aplican a las unidades que están disparando – otros posibles ataques de disparos (como el aterrador río de lava) no se ven afectados.

Tu unidad sólo puede apuntar a un solo enemigo durante una Activación de Disparo (no pueden dividir sus disparos entre dos o más blancos). Esto se aplica incluso si algunas figuras de la unidad están fuera de alcance o no pueden ver el objetivo. Nos imaginaremos que están apoyando a sus compañeros.

## Línea de visión

La línea de visión es simplemente una línea recta imaginaria que conecta al tirador con su objetivo. Esta línea no debe ser obstruida por nada.

¿Qué obstruye una línea de visión? Cualquiera de las siguientes causas:

- ◎ Todas las figuras, amigas o enemigas, excepto las de la unidad que dispara.
- ◎ El espacio entre dos figuras de la misma unidad (amiga o enemiga), que no es la unidad objetivo.
- ◎ La segunda vez que la línea de visión cruza el borde de un área de terreno alto (véase el terreno, página 34, para una explicación más detallada).

Ten en cuenta que el encaramiento de las figuras en SAGA no tiene ningún efecto en el juego.

## Distancia

Cada arma tiene un alcance, que es la distancia máxima a la que se le permite disparar. La distancia entre un tirador y su objetivo no debe exceder su alcance, fuera del cual la figura no puede disparar.

Aquí algunos ejemplos de distancia de la mayoría de las armas más comunes:

| Arma                        | Alcance |
|-----------------------------|---------|
| Jabalinas, arcos compuestos | M       |
| Arcos, ballestas y hondas   | L       |

## Midiendo

Como dijimos al comienzo de este libro, puedes medir las distancias en cualquier momento. Por lo tanto, antes de elegir si deseas activar una unidad para disparar, puedes elegir comprobar el número de figuras en rango de disparo y línea de visión para elegir el mejor objetivo para tus hombres.

## Cómo disparar

Hay unos pasos sencillos para resolver un ataque de disparo, que se debe resolver en el orden siguiente. Para ello, el tirador es el **atacante** y su objetivo es el **defensor** de principio a fin.

## PASO 1: GENERANDO DADOS

El atacante debe calcular cuántas figuras van a disparar. Cada miniatura en la unidad de disparo debe tener la línea de visión al objetivo y estar en distancia para participar.

**Nota:** entre el momento en que se designa el objetivo y cuando se llega a disparar, el enemigo podría haber reaccionado con una Capacidad SAGA! Por tanto, ciertas figuras podrían no tener línea de visión, o no estar en distancia, reduciendo tus dados de ataque. Si, al comienzo de este paso, ya no tienes ninguna figura enemiga en tu línea de visión o alcance, la activación de disparo se cancela.

Una vez que sepas cuántas figuras pueden disparar, consulta la tabla siguiente para calcular cuántos dados tendrás. Para ello, basta con multiplicar el valor de Agresividad de ese tipo de unidad por el número de figuras que pueden disparar.

| Tipo de unidad | Agresividad                  |
|----------------|------------------------------|
| Señor          | 4                            |
| Guardias       | 1                            |
| Guerreros      | 1/2 del número de miniaturas |
| Levas          |                              |

Los Héroes que no sean Señores de la guerra no aparecen en esta tabla porque encontrarás su Agresividad de disparo en su perfil, (utiliza el valor Agresividad entre paréntesis). Si una unidad está formada por figuras con diferentes valores de Agresividad, simplemente añade la Agresividad de todas las figuras para determinar cuántos dados tiene su grupo de combate.

Recuerda que las fracciones siempre son redondeadas hacia arriba: nueve Guerreros (o Levas) serían 5 dados de ataque.

Una vez que tengamos el número de dados de ataque, se añade cualquier **dado de ataque extra** otorgado por las Capacidades SAGA o por reglas especiales que se activaron cuando la unidad se activó para disparar, o antes en el turno. Ten en cuenta que las reglas especiales y las Capacidades SAGA también pueden dar **dados de defensa** para el defensor. Este es el momento para que tomen tales dados y los mantengas delante.

Si superas los ocho dados, elimina cualquier exceso. Una unidad sólo tendrá un máximo de **8d6 de ataque** en el disparo.

## PASO 2: CAPACIDADES SAGA Y FATIGA

Comenzando por el atacante, ambos jugadores pueden alternar turnos para activar una Capacidad SAGA. Eso significa que el atacante puede activar una capacidad, luego el defensor, entonces el atacante tendrá la oportunidad de activar una segunda capacidad, y así sucesivamente. Este paso es un ida y vuelta entre el atacante y el defensor, cada uno capaz de activar una de las Capacidades SAGA que han sido preparadas en su Hoja de Combate.

Las Capacidades SAGA afectan a la resolución del ataque. Pueden conceder dados de ataque extra, modificadores al atacante o defensor, o aumentar la Armadura de la unidad objetivo.

Si el atacante gana dados de ataque extra, se añaden a los dados de ataque generados anteriormente. Si el defensor gana dados de defensa, los coloca delante de él y los usará más tarde.

El atacante sólo puede utilizar las Capacidades SAGA que tienen la palabra clave **Disparo** (aparece directamente debajo del nombre de la capacidad), mientras que el defensor sólo puede utilizar las habilidades con la palabra clave **Disparo-Reacción**.

En lugar de usar una Capacidad SAGA, el defensor puede elegir usar una de las FATIGAS de la unidad atacante para aumentar su armadura. Esto se detallará en el capítulo sobre FATIGA, página 31. Si un efecto del juego evita que el defensor active las Capacidades SAGA durante este ataque de disparo, tampoco podrá usar la FATIGA de su atacante.

Un jugador puede elegir no usar una Capacidad SAGA que tenga preparada. Esto no les impide utilizarlas más adelante en la misma fase, pero si ambos jugadores no activan una capacidad después del otro, el paso termina inmediatamente. Así que corres el riesgo de ver el final de este paso si tu oponente decide hacer lo mismo.

## PASO 3: TIRADA DE ATAQUE

Durante este paso, el atacante lanza sus dados de ataque, es decir, los dados generados por esa unidad y los adquiridos durante el Paso 2. Primero debes comprobar que el número de dados total no es más del doble de los generados inicialmente. Si el número de dados de ataque excede este total, entonces cualquier exceso de dados se descarta. Lógicamente - aunque hay algunas excepciones - nunca lanzarás más de 16d6 al disparar.

El atacante tira todos sus dados y aplica cualquier modificador por sus armas y/o por las Capacidades SAGA, así como cualquier *re-roll* al que tenga derecho. Una vez hecho esto, el defensor aplica sus propios modificadores, *re-roll* o efectos de las Capacidades SAGA previamente activadas a estos mismos dados. Cada jugador aplica sus propios efectos en el orden de su elección.

El atacante entonces compara la puntuación final de cada dado con la armadura de la unidad objetivo (específicamente, Armadura versus disparos). Cada dado que tenga una puntuación igual o superior a la armadura de la unidad objetivo después de que se hayan aplicado los modificadores es un impacto. Si el atacante ha activado efectos que le otorgan impactos automáticos, los añade a la cuenta.

## Usando Capacidades Saga

- ◎ A menudo en SAGA, se preparan capacidades de Disparo o Cuerpo a Cuerpo con el fin de utilizarlos en un paso posterior. Por ejemplo, una capacidad que dice que «puedes volver a lanzar todos tus dados de ataque que no sean impacto» se activa en el Paso 2, antes de que incluso hayas lanzado tus dados de ataque. Por lo tanto, debes activarlo antes de saber cuántos impactos vas a sacar, y una vez que el paso de las Capacidades SAGA haya terminado, no puedes volver a él, incluso si tu balance es lo suficientemente bueno como para hacer la habilidad bastante inútil.



#### PASO 4: DADOS DE DEFENSA

Ahora que el atacante ha hecho sus disparos el defensor debe tratar de detener esta lluvia de disparos. Lanzará sus dados de defensa para intentar cancelar los impactos del atacante.

Para ello, toma un dado de defensa por cada impacto infligido por el atacante y añádelos a cualquier dado de defensa adquirido anteriormente.

El defensor lanza estos dados y aplica todos los modificadores o re-roll a los que tenga derecho (gracias a las Capacidades SAGA, reglas especiales...). Si ambos jugadores deben aplicar modificadores a estos dados, el atacante lo hace antes que el defensor. Cada jugador aplica sus efectos en el orden que ellos elijan.

Una vez hecho esto, cada dado que muestre un resultado de **4+** (3+ si el defensor está en cobertura - ver más adelante) después de que se apliquen los modificadores, cancela un impacto.

Cada impacto no cancelado se convierte en una **baja** para el defensor.

#### PASO 5: QUITANDO BAJAS

Ciertas capacidades o reglas especiales pueden reducir las bajas. Estos efectos se aplican ahora.

### *El Escriba te guiará...*

Aquí hay un ejemplo completo de un ataque de disparo. Imagina una unidad de nueve arqueros Guerreros, apuntando a una unidad de Guardias.

Siete arqueros están en alcance y con línea de visión sobre el objetivo. Los demás no pueden disparar, ya sea debido a la distancia o porque su línea de visión está bloqueada.

Hay que ver cuántos dados generan. Los Guerreros tienen una Agresividad de  $\frac{1}{2}$  cuando disparan. Con siete tiradores, obtienen 4 dados porque siempre redondean. La habilidad que los activó dijo «Activar una unidad para disparar - gana 2 dados de ataque extra durante esta activación de disparo», por lo que el jugador añade 2 dados a su total. Tienen un total de 6 dados de ataque.

Dado que el tirador es el atacante, activa la primera Capacidad SAGA, que le permite volver a lanzar cualquier dado con un resultado de 1 o 2. El defensor puede activar alguna capacidad SAGA, pero no lo hace. Nuestros arqueros tienen otra oportunidad de activar otra capacidad: gana 6 dados de ataque adicionales. El defensor, a pesar de que previamente pasó, puede activar una capacidad: eligen usar una que les da 3 dados de defensa.

El atacante, que no tiene más capacidades, pasa a su vez y también lo hace el defensor. El paso 2 ha terminado. Los arqueros toman sus 12 dados de ataque (6 generados y 6 adquiridos durante el Paso 2). Tienen exactamente el doble de dados que los originalmente generados, y por lo tanto no es necesario descartar ningún dado.

Una vez que los dados son lanzados, aplican los efectos, vuelve a lanzar sus 1s y 2s. Como la Armadura de los Guardias es 5, los Guerreros deben obtener 5 o más. Consiguen cinco impactos en la unidad de Guardias.

Ahora el defensor tira sus dados de defensa. Coge 1 dado por impacto que ha sufrido -cinco- y agrega los dados de defensa que consiguieron antes, para un total de 8 dados. Los lanza y cada puntuación con un 4+ cancela un impacto. Consigue cuatro resultados de 4+, sólo queda un impacto que se convierte en baja. Debe elegir una figura para ser eliminada.

A continuación, el defensor debe quitar una figura de su unidad por cada baja restante. Puede elegir libremente las figuras que elimina, incluso aquellas que estaban fuera de alcance o de la línea de visión. La única restricción es que la formación de la unidad no se puede romper, como se describe en la página 8.

#### COBERTURA

La situación en la mesa de la unidad que se defiende puede tener importancia en la efectividad del disparo. Los árboles o empalizadas son a menudo una mejor defensa que la propia armadura.

Hay dos tipos de cobertura en SAGA: ligera (maleza, bosque) y **pesada** (terreno rocoso, paredes, empalizadas). Para beneficiarse de la cobertura, la **unidad completa** debe estar dentro de la cobertura que da ese terreno.

Si la unidad que se defiende está en una zona que da cobertura, se cancelan los impactos con 3+, en lugar de un 4+. Una unidad en cobertura pesada también aumenta su Armadura en el disparo en +1 mientras esté en ese terreno. Sin embargo, ya que la Armadura nunca puede estar por encima de 6, una unidad con una armadura de 6 nunca puede beneficiarse de estar en cobertura pesada, aunque todavía puede cancelar impactos más fácilmente tal y como se ha indicado previamente.

### *Que debes recordar*

- Una Activación de Disparo pone a un tirador (el atacante) contra un solo objetivo (el defensor).
- Al disparar, las figuras en alcance y con línea de visión en el objetivo generan dados según su Agresividad de Disparo.
- Al disparar, los dados generados no pueden exceder los 8 dados.
- Ambos jugadores pueden activar las Capacidades SAGA alternativamente, hasta que ambos jugadores pasen uno tras otro.
- Cada dado de ataque que muestre un resultado igual o superior a la Armadura de la unidad objetivo infinge un impacto.
- El defensor recibe un dado de defensa por cada impacto sufrido, y añade cualquier dado de defensa que obtuviera. Cada resultado de un 4+ (3+ en cobertura) cancela un impacto.
- Todos los impactos restantes se convierten en bajas. El defensor elimina una figura de su unidad por cada baja sufrida.

# CUERPO A CUERPO

Ahora es el momento de dedicarnos a uno de los momentos más emocionantes de SAGA: el combate cuerpo a cuerpo. Este es el momento en el que los feroz guerreros masacran a sus enemigos y rompen sus huesos, convirtiendo el campo de batalla en un campo de cadáveres. Es el clímax de la mayoría de los juegos SAGA.

Te darás cuenta que un cuerpo a cuerpo tiene, aproximadamente, los mismos pasos que disparar. Si lee detenidamente el capítulo anterior, te sonará muy familiar.

## Empezando un cuerpo a cuerpo

Un combate cuerpo a cuerpo comienza en cuanto una figura entra en contacto con una figura enemiga. Dado que esto suele ser posible sólo después de una carga, el cuerpo a cuerpo se resuelve inmediatamente después de ésta y antes de que suceda nada más en la partida.

Y lo hemos mencionado, pero vale la pena repetirlo: el combate cuerpo a cuerpo en SAGA siempre es entre dos unidades y sólo dos unidades. Nunca es posible cargar más de una unidad enemiga a la vez, y tan pronto como una unidad hace contacto con otra, el cuerpo a cuerpo se resuelve inmediatamente, obviamente evitando que dos unidades carguen al mismo enemigo a la vez.

## Resolución del cuerpo a cuerpo

Al igual que el disparo, el combate cuerpo a cuerpo sigue un proceso dividido en varios pasos que debes resolver uno tras otro. Durante cada uno de estos pasos, la unidad de carga es denominada **atacante**, mientras que la unidad que se está cargando es el **defensor**.

### PASO 1: ¡CERRAR FILAS!

Durante el primer paso del combate, el defensor tiene la oportunidad de cerrar filas. Es tradicional que el atacante le pregunte al defensor si quiere cerrar filas, generalmente haciendo una pregunta del tipo: «¿Vas a cerrar filas, peccador de la pradera».

Esta opción le permite al defensor (normalmente la unidad que se está siendo cargada, aunque algunas Capacidades SAGA y reglas especiales pueden cambiar esto) adoptar una postura defensiva, sacrificando algunos de sus ataques para mejorar sus posibilidades de sobrevivir al impacto de la carga. En términos de juego, una unidad cierra sus filas y cuenta como estando en cobertura pesada durante la duración del combate cuerpo a cuerpo. Por lo tanto, cancelarán los golpes del atacante más fácilmente, pero lanzarán menos dados de ataque.

Una unidad que ya está en cobertura pesada puede optar por cerrar filas, pero no ganará ninguna ventaja adicional al hacerlo.

Algunos equipamientos impiden que las unidades cierran filas, por ejemplo, las armas de disparo, montados y armas pesadas.

Si este es el caso, se marcará claramente en la descripción del equipamiento (ver Equipamiento, página 37).

### PASO 2: NÚMERO DE DADOS

El atacante y el defensor generan cada uno los dados de ataque concedidos por las figuras que participan en el combate cuerpo a cuerpo. Todas las figuras de ambas unidades participan, incluso si no están directamente en contacto con un enemigo (el combate cuerpo a cuerpo no es tan estático como nuestras miniaturas nos harían creer!)

Del mismo modo, si uno de los lados supera groseramente al otro, no importa - todos lucharán. Es ciertamente cobarde lanzar diez hombres contra un enemigo solitario, pero no está prohibido!

Cada jugador consulta la siguiente tabla para determinar cuántos dados consigue dependiendo de la Agresividad de cada figura de su unidad.

| Tipo                         | Agresividad                                     |
|------------------------------|---|
| Señor                        | 8   |
| Guardias                     | 2   |
| Guerreros                    | 1   |
| Levas (sin armas de disparo) | $\frac{1}{2}$ (la mitad del número de figuras)  |
| Levas (con armas de disparo) | $\frac{1}{3}$ (un tercio del número de figuras) |

Los Héroes que no son simples Señores no están en esta tabla porque encontrarás su Agresividad en su perfil. Si una unidad está formada por figuras con diferentes valores de Agresividad, simplemente añade la Agresividad de todas las figuras para calcular el número de dados generados por esa unidad.

Ten siempre en cuenta que, dado que las fracciones son siempre redondeadas, siete Levas sin armas de disparo generarán 4 dados de combate.

A continuación, añade cualquier **dado de ataque extra** otorgado por Capacidad SAGA o regla especial al lanzar la carga, o que fue activada previamente. Reglas especiales y Capacidades SAGA también pueden dar **dados de defensa extra**. Éste es el momento en que cada jugador toma estos dados y los pone delante de él.

Una vez hecho esto, si el defensor "cerró las filas", deben descartar la mitad de sus dados de ataque (redondeando hacia arriba). Estos dados se pierden para siempre, pero la pérdida está compensada por una mejor oportunidad de cancelar cualquier impacto que el defensor sufra.

Si la unidad excede de dieciséis dados, retira todos los dados que sobrepasan ese límite. Una unidad siempre tiene un **máximo de 16d6** de dados de ataque generados en este paso en un combate cuerpo a cuerpo.

### *El Escriba te guiará...*

Durante un combate cuerpo a cuerpo, necesitarás diferenciar entre dados de ataque y dados de defensa. Se pueden usar dados de color para cada tipo con el fin de evitar cualquier confusión.

### PASO 3: CAPACIDADES SAGA Y FATIGA

Comenzando con el atacante, los jugadores se turnan para activar las Capacidades SAGA o aprovechando la Fatiga de la unidad enemiga. Una vez que el atacante haya activado una capacidad o usado una FATIGA enemiga, entonces el defensor hará lo mismo antes de que el atacante pueda volver a hacerlo. Este paso es un ida y vuelta entre el atacante y el defensor, teniendo cada uno la oportunidad de usar la FATIGA de la unidad enemiga o utilizar una Capacidad SAGA que tenga activada en su Hoja de Combate.

Las Capacidades SAGA pueden afectar a la resolución de un combate cuerpo a cuerpo. Pueden conceder dados de ataque o de defensa extra o aumentar la Armadura tanto de un lado como del otro. Estas son sólo algunas de las posibilidades que ofrecen las Hojas de Combate, ¡y verás habilidades que tienen efectos aún más salvajes!

Los dados de ataque ganados en este paso se suman a los generados anteriormente, mientras que los dados de defensa extra se ponen a un lado esperando para poder usarlos.

Durante este paso, los dos jugadores sólo pueden usar las Capacidades SAGA con la palabra clave **Cuerpo a Cuerpo** (la palabra clave aparece debajo del nombre de la capacidad).

Un jugador puede elegir usar una de las FATIGAS de la unidad enemiga en vez de una Capacidad SAGA. Ésto se explica mejor en el capítulo sobre FATIGA de la página 31. Si un efecto del juego impide que uno o más jugadores activen las Capacidades SAGA durante este combate, tampoco podrán explotar la FATIGA de sus oponentes.

Cada jugador puede decidir no usar una capacidad. Esto no le impide activar las Capacidades SAGA más adelante de este paso, pero si ambos jugadores lo hacen consecutivamente, el Paso 3 termina inmediatamente. Por lo tanto, si esto ocurre, ¡corres el riesgo de acabarlo!

## Usando Capacidades Saga

- ◎ A menudo en SAGA, se preparará el Disparo o capacidades de Cuerpo a Cuerpo con el fin de utilizarlas en un paso posterior... Iba a repetir las mismas cosas que dije en el capítulo sobre el Disparo. Pero como no estoy senil aún, te invito a re-leer mis palabras de la página 23.

### PASO 4: DADOS DE ATAQUE

Durante este paso, cada jugador lanza sus dados de ataque - aquellos generados y los conseguidos durante el Paso 3 -. Pero primero, cada uno debe comprobar que no tiene más del doble del número de dados de los generados inicialmente (proporcionados por la Agresividad de las figuras que combaten y de los dados extra conseguidos después). Si el jugador tiene más dados de ataque que los que estipula el máximo, los dados en exceso se retiran. Excepto cuando se apliquen ciertas reglas especiales o Capacidades Saga que puedan cambiar ésto, nunca lanzarás más de 32d6 durante un combate cuerpo a cuerpo.

Ejemplo: Una unidad de 6 Guardias genera un total de 12 dados de combate (los Guardias tienen una Agresividad en el cuerpo a cuerpo de 2). Si actualmente tienen 28 dados de ataque, este exceso de 4 se pierden - lanzarán 24 dados de ataque.

Cada jugador lanza sus dados de ataque. El atacante aplica todos los efectos que modifican los resultados de los dados, generalmente ocasionados por las Capacidades SAGA o por el equipamiento de la unidad. Una vez que el atacante haya terminado, el defensor hace lo mismo, aplicando todos los efectos que modifican los resultados de los dados. Se pueden modificar los dados que ya han sido modificados por el atacante. Cada jugador aplica los efectos que han desencadenado en el orden de su elección.

A continuación, cada jugador compara el resultado final de cada dado con la Armadura de la unidad adversaria (usando su Armadura en el cuerpo a cuerpo). Cada dado que muestre un resultado igual o mayor que la Armadura del objetivo, después de los modificadores, es un impacto. Si un jugador ha activado un efecto que garantice cualquier impacto automático, se añade al número total de impactos infligidos en el oponente.

### PASO 5: DADOS DE DEFENSA

Cada jugador coge un dado de defensa por cada impacto infligido en su unidad, así como los dados de defensa que adquirieron antes.

Todos lanzan sus dados de defensa y aplican todos los modificadores o re-rolls a los que tengan derecho gracias a las Capacidades SAGA, reglas especiales, etc. Si ambos jugadores tienen que aplicar modificadores a estos dados, primero el atacante antes que cualquiera del defensor. Cada jugador aplica sus propios efectos en el orden de su elección.

Una vez hecho esto, cada dado con resultado de 5+, después de haber aplicado los modificadores, cancela uno de los impactos sufridos por la unidad.

Si la unidad "cerró filas" o se encuentra en cobertura pesada, cancela impactos con un 4+.

Los impactos restantes se convierten en bajas de la unidad.

## PASO 6: QUITANDO BAJAS

Ciertas capacidades o reglas especiales permiten cancelar bajas. Se aplicarán sus efectos en este momento.

Cada jugador, empezando por el defensor, debe quitar una figura de su unidad por cada impacto sufrido. La elección de la figura a quitar se deja al jugador, con las siguientes condiciones:

- ◎ No se puede quitar una figura si se rompe la formación de la unidad.
- ◎ Debes dejar, al menos, una figura en contacto con el enemigo respetando la condición anterior.

Estas condiciones anteriores se aplican a todas las bajas sufridas, en cualquier paso del combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, hay capacidades SAGA que causan bajas inmediatas durante el Paso 3.

Una vez que ambos jugadores hayan quitado sus bajas, comparar el número de bajas sufridas por cada unidad involucrada en el combate. Sólo cuentan las bajas que se produzcan durante este paso (Paso 6). Todas las bajas sufridas en otros puntos del Cuerpo a Cuerpo - debido a las capacidades SAGA, por ejemplo - se ignoran.

Recuerda que solo cuentan las bajas infligidas en ese momento. Otras que han podido ser canceladas por reglas especiales o capacidades SAGA al comienzo del Paso 6 no se deben tener en cuenta.

El lado que cause más bajas es el **ganador** del combate cuerpo a cuerpo y su oponente es el **perdedor**. Si hay un empate, ninguno es el vencedor o vencido.

Si una unidad ha eliminado todas las figuras enemigas de la unidad contra la que estaba luchando, gana el combate, no importando cuántas bajas fueron hechas e infligidas. Si ambos lados se aniquilan, ninguno es el vencedor o el vencido.

## PASO 7: FIN DEL COMBATE

Cada unidad involucrada en el cuerpo a cuerpo, comenzando por el atacante, sufre una FATIGA. Para marcarlo, simplemente coloca un marcador de FATIGA cerca de la unidad. Se añade a cualquier FATIGA previamente acumulada. Este símbolo representa el estrés y la tensión causados por el combate.

Si ninguna de las dos unidades fue eliminada por completo, un bando tendrá que romper el contacto **retirándose**.

Generalmente, el perdedor tendrá que retirarse. Sin embargo, hay algunos casos específicos en los que no es el caso:

- ◎ Si el cuerpo a cuerpo es un empate, el atacante debe retirarse.
- ◎ Si el defensor se beneficiaba de cobertura pesada (por ejemplo, por "cerrar filas") y el atacante no le supera en número, el atacante debe retirarse.
- ◎ Si las dos unidades han sido destruidas, no hay retirada.

## Retirada

La **retirada** es un movimiento que lleva a cabo tras la finalización del combate cuerpo a cuerpo. No cuenta como un movimiento o activación.

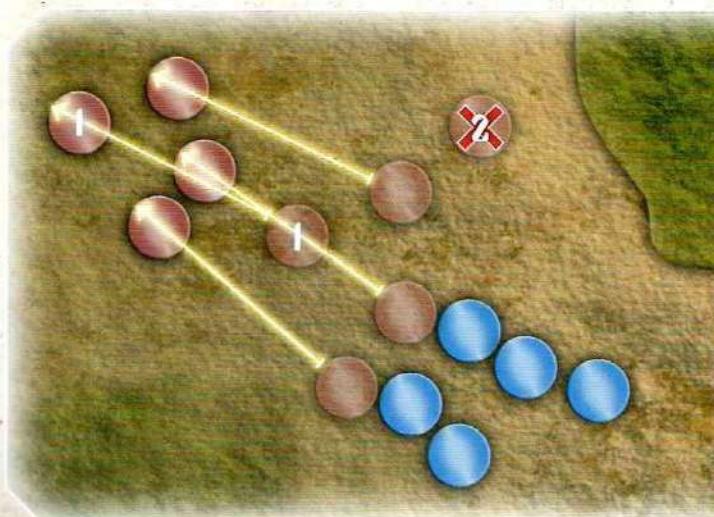
Cuando una unidad se retira, ese jugador comienza moviendo la figura más alejada de la unidad enemiga que acaba de pelear. Esta figura debe **hacer** un movimiento de **C** (no puedes elegir mover menos) alejándose directamente de la figura más cercana de la unidad enemiga con la que combatió.

Sin embargo, a veces unidades amigas o enemigas, terreno impasable o el borde de la mesa evitarán que la figura se mueva tan lejos en cualquier dirección. Entonces, la figura moverá menos de **C**, en cualquier dirección, pero debe hacerlo de la mejor manera para alejarse lo más posible de la unidad enemiga. ¡La figura sólo puede mover menos de **C** si no tienen otra opción!

Este movimiento no se ve afectado por el terreno, pero las otras restricciones sobre el movimiento siguen siendo válidas - no puede cruzar las unidades amigas o enemigas, o terminar su movimiento en contacto con ellas.

Una vez que la primera figura se haya movido, el jugador mueve las otras figuras de la unidad. También deben moverse **C** (pueden detenerse si no pueden mover toda la distancia) siguiendo las reglas de movimiento y formación de unidades.

Si es imposible que la unidad se retire siguiendo las reglas anteriores, la unidad adversaria debe retirarse en su lugar.



(siguiendo el ejemplo de carga de la página 20)  
El cuerpo a cuerpo tiene lugar: la unidad roja pierde la figura 2 y, con ella, el combate. Ahora debe retirarse.

la primera figura en moverse es la figura 1, desde donde está, lo más lejos del enemigo. Lo hace, alejándose lo más posible de la figura azul más cercana, haciendo un movimiento de **C**.

Ahora, el resto de figuras rojas se mueven **C** terminando su movimiento a **MC** de una figura de su unidad que ya se haya movido.

Recuerda que mientras puedas elegir la dirección de la retirada, debes mover **C** y finalizar el movimiento a **MC** o menos de otra figura de la misma unidad que ya se haya movido.

## Cobertura

La cobertura ligera no tiene efecto en el combate cuerpo a cuerpo.

Si la unidad defensora está situada completamente dentro de terreno que da cobertura pesada cancelará los impactos sufridos con un 4+ en vez de 5+. Además de eso, si tiene, al menos, una figura que queda al final del combate cuerpo a cuerpo y el atacante no le supera en número, entonces el atacante debe retirarse.

El atacante no se puede beneficiar nunca de la cobertura en un cuerpo a cuerpo.

### El Escriba te guiará...

En una llanura sembrada de cadáveres, cinco Guardias cargan a diez Levas. Ninguna de las dos unidades tiene fatiga.

Durante el Paso 1, tras ver a enemigos tan terribles, la Levas deciden cerrar sus filas.

En el paso 2, cada unidad genera sus dados de combate. Los Guardias tienen una Agresividad de 2, y por lo tanto tienen 10 dados de ataque (5x2). Dado que los Guardias han sido activados por una habilidad que indica «Activar una unidad para cargar esta unidad gana 8 dados de ataque extra durante el combate cuerpo a cuerpo siguiente», por lo que añaden 8 dados de ataque a los generados, con un total de 18 dados de ataque. Pero los dados obtenidos no pueden ser más del doble que los generados (16 dados), deben descartarse 2.

Los Levas no tienen armas a distancia, y por lo tanto tienen una Agresividad de  $\frac{1}{2}$  y ganan 5 dados (10x $\frac{1}{2}$ ). Después de haber «cerrado filas», deben descartar la mitad de los dados generados, ya que la fracción redondeada significa 3 dados. Sólo quedan 2 dados de ataque generados.

Pasemos al Paso 3. El atacante (Guardias) es el primero en ser capaz de activar una Capacidad SAGA, pero elige pasar. El defensor (Levas) activa una capacidad que le da 2 dados de defensa y aumenta su armadura en +1. Después de un momento de reflexión, los Guardias deciden activar una capacidad para forzar a su oponente a volver a lanzar cualquier dado de defensa que cancele un impacto. Los Levas pasan ya que no tienen más capacidades a su disposición. Los Guardias también pasan y el paso termina.

Los Guardias tienen 16 dados de ataque, mientras que los Levas tienen 2 dados y sus oraciones.

Los Guardias lanzan sus 16 dados. Cada resultado de un 5+ (armadura modificada de los Levas) es un impacto. Los Levas tiran los suyos, también contra una Armadura de 5 (la Armadura básica de los Guardias). Los Guardias consiguen cinco impactos y los Levas solo uno. Cada jugador toma sus dados de defensa. Los Guardias toman 1 (solo han sufrido un impacto), y los Levas cogen 7 (5 por los impactos sufridos, y un 2 extra gracias a su Capacidad SAGA).

Los Guardias necesitan un 5+ para cancelar su golpe, pero no lo consiguen. Gracias a las «filas cerradas», los Levas cancelan con 4+. Cancelan cuatro, pero como el atacante activó una capacidad que les obliga a volver a lanzar los dados de defensa con éxito, vuelve a lanzar esos 4 dados. Al final, sólo cancela tres de los cinco impactos sufridos.

Las Levas quitan dos figuras como víctimas, mientras que los Guardias quitan una por lo que las Levas han perdido el combate, pero puesto que éstas todavía no son superadas en número por su adversario y gracias al beneficio de la cobertura pesada, los Guardias deben retirarse.

Ast termina el combate cuerpo a cuerpo, y nuestro ejemplo.

## Casos especiales y otras rarezas

- ◎ SAGA es un juego donde cosas sorprendentes pueden suceder. Trataremos de cubrirlas aquí.
- ◎ Si una unidad es completamente destruida antes del final del combate, el resto de los pasos se siguen realizando. Además, el jugador todavía debe tirar sus dados de ataque ya que puede infligir pérdidas a su enemigo.
- ◎ Por otro lado, si una unidad rompe el contacto antes del paso 4, el cuerpo a cuerpo termina. No se realizan los pasos restantes.

## Que debes saber

- ◎ El combate cuerpo a cuerpo tiene lugar, normalmente, después de una carga
- ◎ El combate cuerpo a cuerpo es siempre entre una sola unidad de cada lado.
- ◎ El defensor puede «cerrar filas» para contar como estando en cobertura pesada para el resto del combate, pero si lo hacen deben descartar la mitad de sus dados generados inicialmente.
- ◎ Cada jugador ve cuantos dados genera, que depende del número de figuras que combate, su Agresividad y cualquier dado de ataque extra dados por las Capacidades SAGA, con un máximo de 16 dados.
- ◎ Los jugadores cancelan impactos con un 5+ (4+ si la unidad está en cobertura pesada).
- ◎ Al final del combate, cada unidad tiene una FATIGA y una de las unidades debe retirarse.

# Descanso y Fatiga

**La FATIGA es uno de los elementos más característicos de SAGA. Añade una buena dosis de estrategia al juego y limita seriamente la aparente libertad de acción de sus unidades. Influye en varios aspectos del juego: movimiento, disparo y combate cuerpo a cuerpo.**

## ¿Qué es la FATIGA?

La FATIGA representa el estrés y la presión que sufren las unidades durante la batalla. Está representada por marcadores que se colocan junto a las unidades.

Encontrarás marcadores descargables en nuestra web, que podrás imprimir y recortar, también puedes adquirirlos en la gama de accesorios oficiales de SAGA. Finalmente, ciertos jugadores (escultores de corazón) hacen sus propios marcadores usando figuras de guerreros muertos, armas sueltas o escudos abandonados.

## Acumulando FATIGA

Existen varias razones por las que una unidad acumula FATIGA. Cuando una unidad se FATIGA, coloca un marcador junto a ella y la acompañará a la unidad sus movimientos, sin importar a dónde vaya. No hay límite para el número de FATIGAS que una unidad puede acumular, pero pasado un cierto número, se agotará.

Estas son las circunstancias que añaden FATIGA a una unidad:

**Una unidad se FATIGA por cada activación de mover, cargar o disparar si ya ha sido activada anteriormente para mover, cargar o disparar en ese turno.** En otras palabras, la activación del primer movimiento, carga o disparo no añade FATIGA a una unidad, pero todas las activaciones sucesivas añadirán una FATIGA. Ésta se añade una vez que finalice la activación, antes de la resolución de cualquier otro efecto del juego, excepto en el caso de las cargas, que es antes del inicio del cuerpo a cuerpo.

Recuerda que, sólo las activaciones generan FATIGA, y no los movimientos o disparos que se puedan llevar a cabo debido a reglas especiales o a capacidades SAGA.

Finalmente, si una unidad se activa más de una vez en el turno enemigo, acumulan FATIGA de la misma manera.

**Una unidad se fatiga al final de un combate cuerpo a cuerpo en el que participó.** Cada unidad que participa en un combate cuerpo a cuerpo se fatiga durante el Paso 7 del mismo, como se describe en la página 28.

Una unidad se fatiga cada vez que una unidad amiga es destruida a **C o menos**. Una unidad se considera destruida cuando su última figura es retirada de la mesa de juego. Se coloca inmediatamente una FATIGA en cada unidad amiga a **C o menos**, no importando la manera de su destrucción. Se entiende por «Unidad amiga» a cualquier unidad de la misma banda, y en ciertos escenarios multijugador, las unidades de los jugadores aliados.

Ciertas reglas especiales o Capacidades SAGA pueden causar FATIGA. Entre las causas más comunes se encuentran el terreno peligroso (página 35), las unidades montadas que terminan su movimiento en terreno accidentado, o la regla especial de los Héroes «Resistencia». Una regla especial o Capacidad SAGA siempre te indicará en su descripción cuándo aplicar esta FATIGA.

¡Ahora que has sido advertido, sólo te tomarán por sorpresa si te ponen FATIGAS por razones no enumeradas aquí!

## Activaciones que no generan fatiga

◎ Ciertas Capacidades SAGA o reglas especiales otorgan activaciones que no generan FATIGA. Al resolver este tipo de activación, no coloques ningún marcador en la unidad, incluso si ya fue activada en el mismo turno. En otras palabras, ignora la primera razón para poner FATIGA de la lista anterior.

◎ Dicho esto, la unidad sigue sujeta a las reglas. Por ejemplo, si la unidad utiliza una activación que no causa FATIGA, pero entra en un terreno peligroso, tendrá que poner un marcador de FATIGA debido al terreno, pero no por haber activaciones previas.

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



## Descansando

Descansar es el último tipo de activación que quedaba por describir. Esta activación te permite eliminar una FATIGA de una unidad.

Cuando una unidad se activa para descansar, retira uno de sus marcadores de fatiga. Una activación de descanso sólo te permite quitar una FATIGA, y si la unidad tiene varios, se requerirán varias activaciones de descanso para eliminarlas todas.

Esta de activación tiene una restricción muy importante: **una unidad no se puede activar para descansar si ya se ha activado este turno.**

Esto significa que, si su unidad ha sido activada anteriormente este turno, no se puede activar para descansar. Por lo tanto, una unidad sólo se puede activar para descansar una vez por turno, ya que el descanso impide cualquier otra activación de descanso más adelante en el turno.

Sin embargo, es posible eliminar más FATIGA de otras maneras, como reglas especiales o capacidades SAGA. Al no contar como activación de descanso, no impide que una unidad también se pueda activar para descansar.

## Usando la fatiga

Durante tus primeras partidas de SAGA aprenderás rápidamente que tu oponente quitará con frecuencia las FATIGAS de tus unidades para poder usarlas. **Usar la FATIGA** consiste en eliminar una (a veces, dos) de una unidad enemiga para llevar a cabo un efecto. Echemos un vistazo a las circunstancias en las que puedes utilizar la FATIGA.

### USANDO FATIGA CUANDO SE ACTIVA UNA UNIDAD.

Cuando una unidad enemiga es activada, el oponente puede usar dos de sus FATIGAS para cancelar su activación, no importando cual sea. Estas FATIGAS se utilizan después de que su oponente haya elegido la unidad y la activación que desea utilizar, pero antes del inicio de la acción.

Para evitar cualquier roce en las partidas con tus amigos, tendremos que ser más precisos sobre el momento en que tienes que decidir si cancelar una activación.

Si tu oponente activa una unidad para moverse, debes declarar que estás cancelando la activación antes de que mueva una sola figura. Recomendamos dar siempre a los oponentes unos segundos para elegir si desean o no usar sus FATIGAS.

Si tu oponente activa una unidad para cargar, también deben elegir el objetivo. A continuación, el oponente puede elegir si desea cancelar la activación antes de mover las figuras. Como arriba, siempre hay que dar al oponente un momento, o dos, para pensar antes de correr hacia delante con sus impetuosos caballeros.

Si tu oponente activa una unidad para disparar, también debe elegir un objetivo. A continuación, puedes elegir cancelar la activación.

Si tu oponente elige una unidad para descansar, puedes cancelar su activación. Ya depende si quieres realmente ayudarle a deshacerse de sus FATIGAS.

## Activaciones canceladas

◎ Ciertos efectos en el juego cancelan las activaciones, especialmente utilizando FATIGA o ciertas Capacidades SAGA. Una activación cancelada no se resuelve, y no cuenta como una activación para la unidad que sufrió la cancelación. Por lo tanto, si cancela la activación de movimiento de una unidad y luego se activan para moverse de nuevo, no sufrirán una FATIGA ya que es la primera activación de movimiento que realicen.

◎ Sin embargo, los dados SAGA gastados para activar la activación se pierden. Si la activación es de una regla especial que sólo se puede utilizar tantas veces en un turno, la activación cancelada cuenta como un uso completo de la regla especial.

## USO DE LA FATIGA DURANTE UNA ACTIVACIÓN DE MOVIMIENTO O CARGA.

Cuando una unidad enemiga es activada para mover o cargar, puedes usar una de sus FATIGAS para forzar a la unidad activada a sustituir su varilla de medir a una de **C**. Recuerda que, si una unidad se mueve a través de terreno accidentado o peligroso, ya utilizará la de **C**, haciendo que el uso de su FATIGA sea inútil.

Ver las reglas anteriores para declarar cuando se reduce el movimiento de una unidad enemiga.

## USO DE LA FATIGA DURANTE UN DISPARO.

Durante el Paso 2 de un disparo, en lugar de usar una Capacidad SAGA, el defensor puede usar la FATIGA del atacante para aumentar su armadura en +1 en todos sus disparos. Si los tiradores tienen varias FATIGAS, el defensor puede hacer esto varias veces, pero cada uso de FATIGA reemplaza el uso de una Capacidad SAGA.

**Advertencia:** al disparar, sólo el defensor puede usar la FATIGA del enemigo. ¡El atacante nunca puede!

## USO DE LA FATIGA EN UN CUERPO A CUERPO.

Durante el Paso 3 de un combate cuerpo a cuerpo, en lugar de usar una Capacidad SAGA, un jugador puede usar la FATIGA de la unidad enemiga con la que está combatiendo para hacer una de las siguientes acciones: incrementar la Armadura de su unidad +1 o disminuir la Armadura de la unidad enemiga en -1. Puedes elegir un efecto diferente cada vez que uses una FATIGA, o aplicar el mismo efecto varias veces. Si tu oponente tiene varias FATIGAS, puedes usarlas todas una por una, pero cada uso de FATIGA reemplaza el uso de una Capacidad SAGA.

Recuerda que un valor de Armadura nunca puede ser inferior a 2 o superior a 6.

### *Escríba te guiará...*

Manejar tu FATIGA - y la de tus enemigos - es uno de los aspectos más tácticos de SAGA. Los jugadores más experimentados se pensarán muy bien la mejor manera de usar la FATIGA, y en qué momento. A veces es mejor no usarla, para que la unidad enemiga las acumule. Así que considera cada uno de tus movimientos y adáptate a cada situación.

## Agotamiento

Cuando una unidad tenga 3 marcadores de FATIGA, estará agotada.

Una unidad agotada solo se puede activar para descansar. El resto de activaciones están prohibidas. Cuando tenga de nuevo 2 o menos FATIGAS, podrá activarse normalmente. Una vez que una unidad se encuentre agotada, no podrá sufrir más FATIGAS. El resto de ellas se ignoran.

Una unidad que comienza el combate agotado tiene un modificador de -1 en todos los dados de ataque y defensa durante el combate cuerpo a cuerpo, y esto se aplica incluso si el oponente usa suficiente FATIGA para que dejen de estar agotados 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.

## Que debes saber

- ◎ Cuando una unidad lleva a cabo varias activaciones de movimiento, carga o disparo en un turno, cada activación después de la primera infinge una FATIGA.
- ◎ Las unidades toman un marcador de FATIGA adicional después de cada combate cuerpo a cuerpo.
- ◎ Cuando una unidad es destruida, cada unidad amiga a **C** o menos, sufre una FATIGA.
- ◎ La activación de descanso permite eliminar una FATIGA. Esta activación sólo es posible como primera activación del turno.
- ◎ Puedes utilizar dos FATIGAS para cancelar la activación de una unidad.
- ◎ El uso de una FATIGA permite reducir la distancia de movimiento o carga a **C**, aumentar su Armadura en +1 en disparo o cuerpo a cuerpo, o para reducir la Armadura del oponente en -1 (solo en combate cuerpo a cuerpo).
- ◎ Una unidad con 3 FATIGAS está agotada: sólo puede activarse para descansar y sufre un modificador de -1 en sus dados de ataque y defensa durante el combate cuerpo a cuerpo. Una unidad agotada ignora el resto de FATIGAS que pueda sufrir.





# TERRENO

*Siempre es más divertido jugar en una mesa de juego bonita. Por supuesto, la escenografía no está solo para decorar la mesa, sino para proporcionar desafíos tácticos y objetivos de escenarios.*

*En este capítulo vamos a cubrir los diferentes tipos de terreno. Ten en cuenta que hemos optado por hacerlo de una manera bastante abstracta y simplificada, ya que hay una infinidad escenografía diferente. ¡Entre la cantidad de productos "preparados para jugar" y aquellos que los jugadores fabrican, es difícil cubrir todos! Encontrarás reglas adicionales que cubren escenografía específica en "El Libro de las Batallas", el suplemento SAGA dedicado a escenarios y juegos narrativos.*

## Edificios

- Este libro no incluye reglas para edificios. Dada la naturaleza única de este tipo de terreno, hemos decidido cubrirlas en el suplemento dedicado a escenarios "El Libro de las Batallas". Sin embargo, si deseas cubrir tu mesa con casas, cabañas y otros edificios, simplemente trátalos como ruinas (ver las características de las ruinas en el escenario de la página 48).

## CARACTERÍSTICAS DE LA ESCENOGRAFÍA

En SAGA, un elemento de escenografía (o terreno) siempre ocupa un área definida con precisión, marcada por un perímetro especificado de forma clara (generalmente la base de la pieza). Por tanto, en lugar de un árbol, coloca un bosque, con cualquier número de árboles en él (depende de la disposición que tengas de ellos). A lo largo de este capítulo nos referiremos tanto a «áreas» como a «piezas» de terreno. Los dos términos son sinónimos.

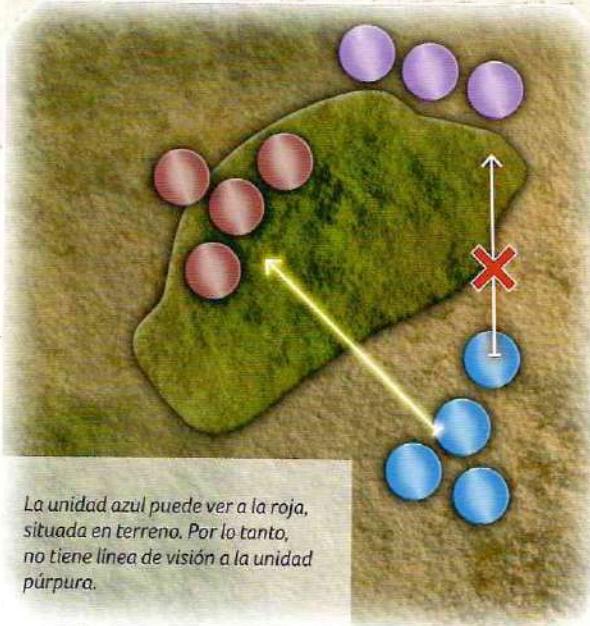
### El Escriba te guiará...

Si es posible, recomendamos que los jugadores de SAGA separen las piezas del terreno de sus bases. Debido a que las figuras están en constante movimiento, es más fácil tener una base texturizada con pocos árboles sueltos colocados en ella para representar un bosque, que tenerlos directamente sobre la base. Esto puede causar problemas a la hora de mover o colocar unidades en o sobre la escenografía.

Un elemento de terreno tiene cuatro características:

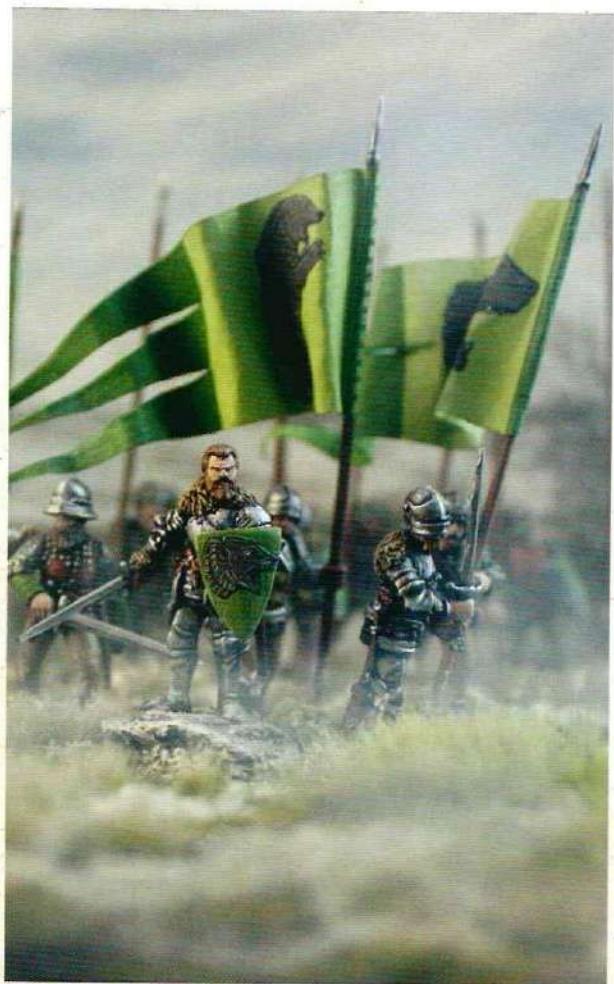
### ALTURA

Un elemento de terreno puede ser alto o bajo. El terreno bajo no tiene efecto sobre las líneas de visión. El terreno alto bloquea la línea de visión si lo cruza dos veces en dos puntos diferentes. Dicho de otra manera, se puede ver en terreno alto, pero no a través de él. Ten en cuenta que, en SAGA, estar en terreno alto no le da una línea de visión más larga. A esta escala, la colina donde se encuentran tus hombres es sólo una pequeña elevación o gran montículo de tierra...



### COBERTURA

La mayoría de los elementos del terreno proporcionan cobertura, que puede ser **ligera** o **pesada**. Ambos ofrecen protección contra los disparos, pero sólo la cobertura pesada ayuda en el combate cuerpo a cuerpo. Para que una unidad pueda beneficiarse de la cobertura, todas sus figuras deben estar dentro del terreno.



## DIFÍCULTAD

Un elemento de terreno puede ser **abierto** (sin efecto sobre el movimiento), **accidentado** (movimiento lento) o **peligroso** (ralentizar el movimiento e infiijir FATIGA).

## TAMAÑO

Una pieza de terreno puede ser pequeña (se ajusta completamente dentro de un cuadrado  $M + MC \times M + MC$  ésto es 20x20cm) o grande (que se ajusta totalmente dentro de un cuadrado  $L \times L$  30x30cm). Las áreas grandes de terreno no pueden ser más estrechas que **M** cuando se miden desde dos puntos cualquiera en lados opuestos de la misma. Las áreas pequeñas de terreno no pueden ser más estrechas que **C** cuando se miden desde dos puntos cualquiera en lados opuestos de la pieza.

## El Esciba te guiará...

Se han especificado estas limitaciones de tamaño para evitar que ciertos jugadores abusen del terreno. Si el bosque excede estos límites por algunos centímetros, puedes aún utilizarlo mientras el oponente esté de acuerdo con esa situación. Y si se niegan, aunque no tengas intención de abusar de esta libertad, recuerda que los autores del juego han hecho pactos oscuros con demonios del fuego para tratar con jugadores tiquismiquis como ellos..

## Efectos del TERRENO

Aunque han sido cubiertos anteriormente vamos a recapitular los efectos de terreno accidentado y peligroso aquí, junto con la cobertura.

### TERRENO ACCIDENTADO

Una unidad que se encuentra en terreno accidentando en cualquier punto de su movimiento o carga, reemplaza su varilla de medir por una sola de **C**. Esto afecta a todas las figuras de la unidad, incluso a aquellas que se muevan únicamente en terreno abierto.

### TERRENO PELIGROSO

Tiene el mismo efecto sobre el movimiento que el terreno accidentado. Sin embargo, una unidad que termina su movimiento o carga en terreno peligroso adquiere una FATIGA. Basta con que una sola figura de la unidad esté en esta zona de terreno al final de su movimiento o carga para aplicar esta penalización.

### COBERTURA LIGERA

**Disparo:** cancela los impactos con un 3+.

**Cuerpo a Cuerpo:** sin efecto.

### COBERTURA PESADA

**Disparo:** aumenta la armadura en +1 y cancela los impactos con un 3+.

**Cuerpo a Cuerpo:** cancela los impactos con un 4+. Esta bonificación sólo se aplica al defensor!

## Ubicación de las figuras

- ◎ Se considera que una figura se encuentra en un área de terreno siempre que parte de su base esté dentro de la misma.
- ◎ Se considera que una unidad está enteramente dentro de una pieza de terreno cuando todas sus figuras están dentro de esa área.

## Que debes saber

- ◎ Un elemento de terreno puede ser alto (línea de visión bloqueada) o bajo (no bloquea la línea de visión).
- ◎ Puede contar como cobertura ligera (contra disparos) o cobertura pesada (contra disparos y combates cuerpo a cuerpo).
- ◎ Puede ser abierto (sin efecto sobre el movimiento), accidentado (movimiento lento) o peligroso (ralentiza el movimiento e infiige una FATIGA).

# Reglas Especiales

*En este capítulo repasaremos las reglas especiales que afectan a ciertas unidades. Estas reglas pueden estar relacionadas con el equipamiento o el estado de una unidad, y para que las tropas tengan acceso a ellas, siempre que estén indicadas en las reglas de las bandas. Encontrarás listas de ejército detalladas en el Universo SAGA que te interese.*

## Reglas especiales

Las reglas especiales que se nombran a continuación son principalmente para Héroes y, ocasionalmente, tendrán acceso a ellas otras tropas.

### DETERMINACIÓN

Durante la fase de activación de su jugador, una unidad con esta regla puede hacer una activación gratis de cualquier tipo. El jugador puede activarlo en cualquier momento de su fase.

### PRESENCIA

Cuando una regla especial o Capacidad SAGA requiera contar las figuras en una unidad, cada miniatura en una unidad con la regla Presencia cuenta como cuatro.

Ten en cuenta que ésto no se aplica durante el despliegue o al calcular los puntos de victoria. La regla Presencia no tiene ningún efecto en el número de figuras de una unidad al calcular la generación de dados. Por lo tanto, una figura con una Agresividad de 4 añade cuatro dados en la generación de dados, ya tengan Presencia o no.

### RESISTENCIA (x)

Cuando una unidad con esta regla deba eliminar una o más figuras como bajas, puede tomar una FATIGA para cancelar (x) bajas. Es posible usar esta regla varias veces seguidas para cancelar tantas bajas como se deseé. Sin embargo, la unidad no puede usar Resistencia mientras esté agotada, y no puede usar esta regla una vez que se agote. Si su unidad se beneficia de las reglas especiales Resistencia y Guardaespalda, puede usar ambas para cancelar las bajas.

**Ejemplo:** Un Señor de la Guerra con Resistencia (1) recibe tres impactos durante un disparo o un combate cuerpo a cuerpo y no los cancela con sus dados de defensa. Con la regla Resistencia, puede cancelar las bajas causadas por estos impactos no cancelados al tomar una FATIGA por cada impacto que quiere cancelar. En este caso, debe tomar 3 FATIGAS para cancelar las tres bajas (ya que es una unidad de una sola figura, debe cancelar todas las bajas para sobrevivir). Si hubiera tenido Resistencia (2), sólo habría tenido que tomar 2 FATIGAS para cancelar todas las bajas (la primera cancela las dos primeras bajas y la segunda cancela la otra).

### ESTAMOS A SUS ÓRDENES

Una vez, durante la fase de Activación de una unidad que tiene la regla Estamos a sus órdenes puede elegir otra unidad amiga a C o menos y darle una activación gratuita de cualquier tipo.

Una unidad agotada no puede usar la regla especial Estamos a sus órdenes.

### GUARDAESPALDAS

Cada vez que una unidad con la regla especial Guardaespalda deba eliminar una figura como baja, en su lugar puede quitar una figura de una unidad de Guardias a C o menos de ella. Si esta regla se utiliza durante un combate cuerpo a cuerpo, la figura eliminada no cuenta como baja. Si la unidad se beneficia de las reglas especiales de Guardaespalda y Resistencia, puede usar ambas para cancelar bajas.

### ORGULLO

Si un Héroe enemigo está dentro de alcance de una unidad con Orgullo no puede elegir cargar a otra unidad enemiga, es decir, deben cargar siempre al Héroe enemigo. Si pudieran cargar a uno de varios héroes, pueden elegir a cuál de ellos.

### UNIDAD HEROICA

Una unidad con esta regla se compone de dos tipos de tropas, normalmente un Héroe y algunas figuras de otro tipo. Todas las figuras de una unidad heroica deben tener el mismo equipamiento.

Mientras el Héroe las tenga, toda la unidad se beneficia de las siguientes reglas especiales:

Determinación, Resistencia (x), Estamos a sus órdenes, y Orgullo.

Una unidad heroica nunca se beneficia de la regla Guardaespalda.

Una unidad heroica genera los dados de su Héroe SAGA, pero las figuras que lo acompañan no generan dados SAGA. La unidad se activa como si fuera una unidad de Héroes.

Para calcular cuántas figuras hay en la unidad cuando el Héroe tiene la Regla Presencia, éste cuenta como cuatro figuras. Simplemente añade el número de figuras que le acompañan.

Utiliza siempre la Armadura de las figuras que acompañan al Héroe durante el cuerpo a cuerpo, disparo y para cualquier otro efecto de juego.

Una unidad heroica se considera a efectos de juego, de la clase de tropa de las figuras que acompañan al Héroe.

El Héroe, en una unidad heroica, es siempre el último que se retira como baja. Si esto es imposible porque rompería la cohesión de la unidad o cualquier otra regla, el Héroe debe ser intercambiado por otra figura en la unidad antes de retirar la baja.

Tan pronto como el héroe se convierte en la única figura en la unidad, la unidad deja de ser una unidad heroica y se convierte en una unidad con un Héroe normal. Puede usar de nuevo la regla especial Guardaespalda.

Un Héroe nunca puede abandonar su unidad heroica.

## Equipamiento

SAGA no se adentra en detalladas reflexiones sobre el equipamiento llevado por la mayoría de los combatientes. Por defecto, se supone que los valores de Armadura y Agresividad de una unidad son suficientes para representar su destreza marcial, ya sea si sostiene una espada, lanza o hacha, y si ha sido o no dotado con un escudo o un gambeson. Esto da a los jugadores más libertad para convertir y personalizar su banda y sus figuras.

Sin embargo, ciertas armas o piezas de equipamiento justifican la introducción de reglas especiales. Las descripciones de las facciones en los Universos SAGA indican el equipo especial al que las tropas tienen acceso.

### ARCOS Y HONDAS

Son armas de disparo con un alcance de **L**. Una unidad con arcos y hondas tiene una Armadura de -1 contra disparos y combates cuerpo a cuerpo. Nunca se puede "cerrar filas" en combates cuerpo a cuerpo.

Sólo las figuras a pie pueden estar equipadas con arcos u hondas. Las figuras montadas, ya sea montando caballos o cualquier otro animal, no pueden llevar arcos ni hondas.

### ARCOS COMPUUESTOS

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.

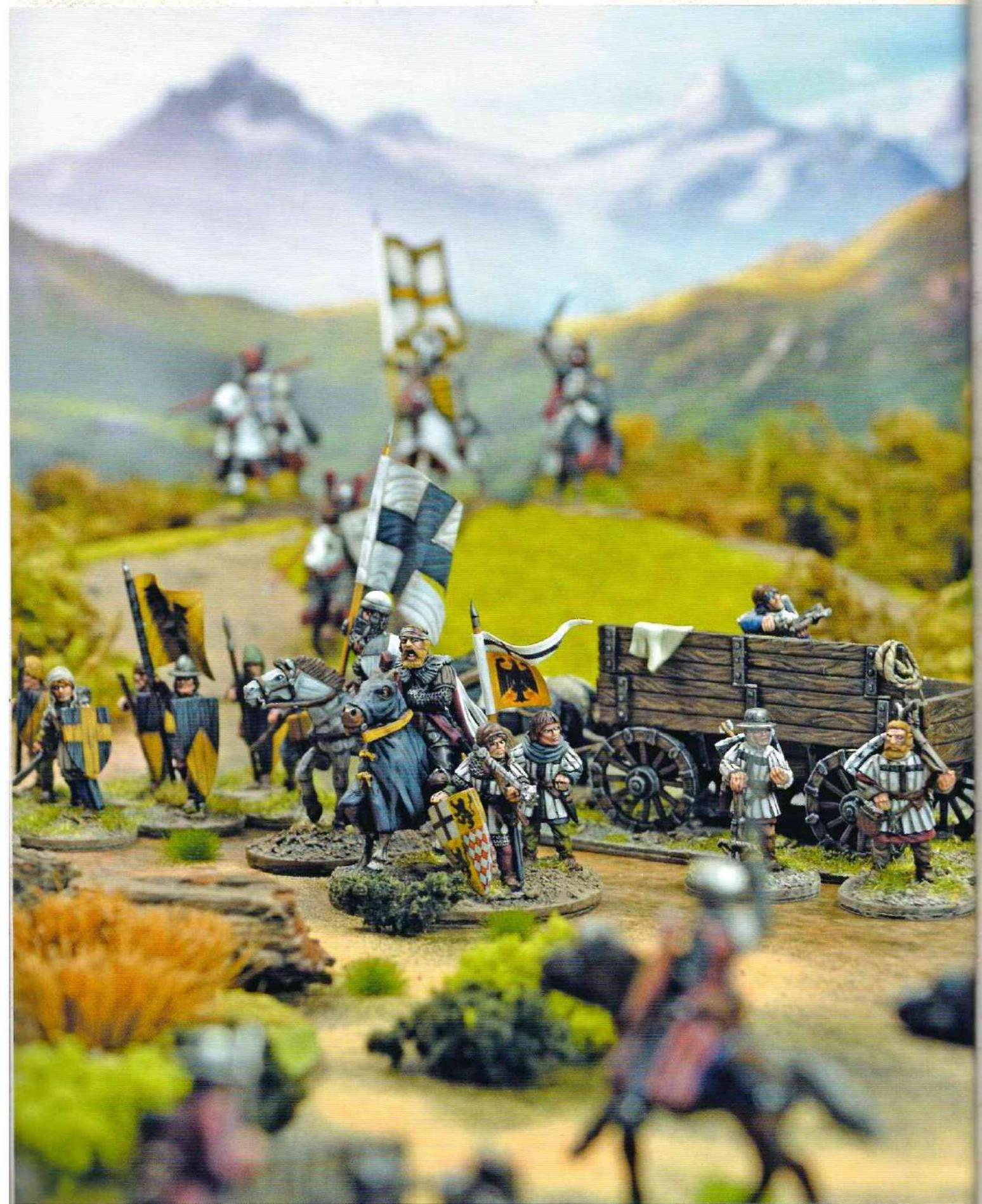
Una unidad que usa arcos compuestos tiene las siguientes ventajas:

- ◎ Se pueden activar para disparar gratis varias veces por turno, y estas activaciones no generan FATIGA (ver página 14 para activaciones gratis y página 30 para activaciones que no generan FATIGA). Hay que tener en cuenta que las activaciones de disparo activadas por capacidades SAGA generan FATIGA de manera normal.
- ◎ Nunca se podrán resolver dos activaciones de disparo consecutivamente en el mismo turno. La unidad debe resolver otro tipo de activación (por lo que las activaciones canceladas no cuentan) antes de poder volver a disparar de nuevo de forma gratuita.

### *El Escriba te guiará...*

Si tu banda incluye varias unidades con arcos compuestos, puede ser útil dejar un marcador después de que una de estas unidades dispare, ya que debe resolver otra activación antes de poder volver a disparar. Esto es particularmente útil si va a ser un ida y vuelta entre la activación de diferentes unidades.





## BALLESTAS

Son armas de disparo con un alcance de **L**. Una unidad equipada con ballestas tiene su armadura reducida en -1 contra disparos y combate cuerpo a cuerpo. Nunca podrán "cerrar filas" durante el combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad que dispara con ballestas obtiene un bonificador de +1 en todos sus dados de ataque. Sin embargo, nunca podrán resolver dos activaciones de disparo consecutivas en el mismo turno. Deben resolver una activación de otro tipo (por lo que una activación cancelada no cuenta) antes de poder activarse para disparar de nuevo.

Sólo pueden portar ballestas las figuras a pie. Las figuras montadas, ya sea montando caballos o cualquier otro animal, no pueden usar ballestas.

## JABALINAS

Son armas de disparo con alcance de **M**. Una unidad equipada con jabalinas tiene -1 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 dos ventajas siguientes:

- ◎ Durante la resolución de un combate cuerpo a cuerpo, obtienen un +1 en sus dados de ataque si cargan.
- ◎ Despues de una activación de movimiento, si así lo desean, tienen una activación gratis de disparo sin generar FATIGA (ver página 14 para activaciones gratis y página 30 para activaciones que no generen fatiga). Ten en cuenta que las activaciones de disparo proporcionadas por las Capacidades SAGA generan FATIGA de la manera habitual.

## PROYECTILES IMPROVISADOS

Estos son objetos que se recogen a toda prisa para ser arrojados al enemigo: piedras, piñas, etc.

Los proyectiles improvisados son armas de disparo con un alcance de **C**. El objetivo del disparo de los proyectiles improvisados tiene un bonificador de +1 en sus dados de defensa.

## ARMAS PESADAS

Dentro de las armas pesadas se incluyen hachas a dos manos, martillos de guerra y espadas largas. Una unidad con armas pesadas tiene -1 de Armadura en combates cuerpo a cuerpo y nunca puede "cerrar filas". Sin embargo, se benefician de un +1 en todos los dados de ataque durante el cuerpo a cuerpo.

Sólo las figuras a pie pueden usar armas pesadas. Las figuras montadas, ya sea montando caballos o cualquier otro animal, no pueden usarlas.

## DESARMADOS

A veces, ciertas unidades se ven obligadas a luchar sin armas o sin tener ninguna experiencia de combate. Las unidades que luchan contra un enemigo desarmado tienen +1 en sus dados de defensa. Una unidad desarmada nunca puede "cerrar filas".

Hay que tener en cuenta que sólo porque las armas específicas no se mencionen en la descripción de una unidad, ¡no significa que estén desarmados! Las unidades que estén sujetas a esta regla estarán claramente indicadas en sus reglas de facción.

## MONTURAS: CABALLOS

Muchas facciones pueden tener unidades montadas en caballos. Están sujetas a las siguientes reglas:

- ◎ El movimiento de la unidad es de **L** si el movimiento se realiza completamente en terreno abierto. En terreno accidentado o peligroso, el movimiento se reduce a **C**, como la infantería. Su movimiento puede realizarse utilizando dos varillas **M** (ver Movimiento de **L**, p. 17).
- ◎ La distancia de carga de una unidad con esta regla especial **L** si la carga tiene lugar enteramente en terreno abierto.
- ◎ Si una unidad montada en caballos termina su movimiento o su carga en terreno accidentado, se fatiga una vez que el movimiento haya terminado. Esta FATIGA se agrega a cualquiera que tomaría normalmente para el movimiento o la carga. Ten en cuenta que esta penalización sólo se aplica a una unidad que termina su movimiento en terreno accidentado, no uno que comienza su movimiento allí o lo cruza. Unidad montada en caballos que termina su movimiento o carga en terreno peligroso sufrirá 2 FATIGAS (una porque el terreno peligroso también cuenta como terreno accidentado y otra por las reglas básicas sobre terreno peligroso).
- ◎ La armadura de una unidad montada a caballo se reduce en -1 contra disparos.
- ◎ Las unidades montadas a caballo nunca pueden beneficiarse de cobertura, ya sea en disparos o combates cuerpo a cuerpo.
- ◎ Una unidad montada nunca puede "cerrar filas".
- ◎ 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 primera figura movida y no a **C** o menos como para la infantería.

## Que debes saber

- ◎ Ciertas unidades y equipamientos tienen reglas especiales.
- ◎ Si no se observa nada en la descripción de la unidad, combate con armas ordinarias, ya sean lanzas, espadas, palos o hachas. ¡No tiene efecto sobre sus características!

# CAPACIDADES SAGA

En este capítulo, vamos a estudiar las capacidades SAGA, y más específicamente las condiciones necesarias para llevarlas a cabo.

## Capacidades básicas y avanzadas

Ya hicimos mención a todo esto al comienzo de este libro, pero con el fin de asegurarse de que todo está perfectamente claro, aquí está la diferencia entre las capacidades básicas y avanzadas, explicado en pocas palabras.

Las **capacidades básicas** generalmente aparecen en la parte superior de la tabla, por encima del nombre de la facción. Estas capacidades pueden ser activadas varias veces por turno, y el dado (o combinación de ellos) requerido para activarlas puede ser colocado en ellas varias veces.

|              |              |            |
|--------------|--------------|------------|
|              |              |            |
| <b>RDMEN</b> | <b>BONDI</b> | <b>THR</b> |
| Activación   | Activación   | Activación |

Las **capacidades avanzadas** generalmente aparecen bajo el nombre de la facción. Son más numerosas que las básicas. Cada una sólo se puede activar una vez por turno, y el dado (o combinación de ellos) necesario para activarlo sólo se puede colocar en él una vez. Por tanto, una capacidad que necesita un dado para ser activada no puede tener dos o más dados colocados en ella. Ten en cuenta que, si has activado una capacidad, no podrás volver a activarla hasta el final del turno. Incluso si en el mismo turno, ya sea a través de capacidades SAGA ó reglas especiales, puedes lanzar uno o más dados SAGA y colocarlos en la Hoja de Combate.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| <b>RAGNAROK</b>                                      |  |
| <i>Órdenes</i>                                       |  |
| Hasta el final del turno:                            |  |
| • <b>TODAS</b> las unidades reducen su Armadura en 1 |  |
| • Todas las cargas son activaciones gratis.          |  |
| • VALHALLA pasa a ser una                            |  |

La mayoría de las facciones tienen capacidades básicas idénticas. Permiten la activación de diferentes clases de tropas, la tirada de dados SAGA extra y la adquisición de dados extra durante el disparo o el combate cuerpo a cuerpo. Pero esto no es una regla férrea, y algunas tablas pueden tener capacidades básicas totalmente diferentes.

## RESTRICCIONES

Debajo de la palabra clave de una capacidad puede aparecer una palabra en cursiva, por ejemplo, «Guardias» o «Atacante».



### LAZOS DE SANGRE

*Disparo/Reacción*  
Guardias

Gana 3 dados de defensa y elimina una de las FATIGAS de tu unidad..



### SALVAJE

*Cuerpo a Cuerpo*  
Atacante

Reduce tu Armadura en 1 para conseguir una bonificación de +1 en todos tus dados de ataque.



Esta es una restricción en la capacidad. Sólo las unidades afectadas pueden utilizar la capacidad o beneficiarse de sus efectos. Si la unidad no se ajusta a las restricciones de la capacidad, ni siquiera puede activarla.

Por tanto, en nuestros ejemplos, sólo los Guardias pueden utilizar la capacidad de la arriba, y sólo un atacante en un cuerpo a cuerpo puede beneficiarse de la de la abajo. En este último caso, si su unidad es el defensor en un combate cuerpo a cuerpo, no puede activar esta habilidad.

También es posible que la restricción sea parte de la descripción de la capacidad: aquella que diga «Activa tu Señor» no necesita especificar una restricción, ya que ya está incluida en el texto.

## PALABRAS CLAVES

Las capacidades siempre tienen una palabra clave que indica cuándo se puede activar la capacidad. No se puede utilizar fuera de la fase ó la secuencia indicada por su palabra clave.

Ciertas capacidades tienen varias palabras clave, por lo que tienen más libertad para activarlas.

Echemos un vistazo a las palabras clave de forma individual.

## ◎ Órdenes

Las capacidades de órdenes se activan durante la Fase de Órdenes, después de haber lanzado los dados SAGA.

Estas capacidades a menudo afectan a la Fase de Órdenes en sí, o activan efectos en la partida que permanecen activos durante todo el turno (y a veces también en el del enemigo).

Puedes activar estas capacidades antes, durante o después de colocar tus dados SAGA. Por supuesto, es totalmente posible colocar un dado SAGA en una capacidad de Órdenes y llevarla a cabo de inmediato!

## ◎ Órdenes/Reacción

Las capacidades de Órdenes/Reacción se activan durante la Fase de Órdenes de tu oponente.

A menos que se indique lo contrario, sólo se puede activar una capacidad de Órdenes/Reacción en dos momentos específicos de la Fase de Órdenes-enemiga:

- ◎ Despues de que tu oponente haya lanzado sus dados SAGA, pero antes de que haya comenzado a colocarlos en su Hoja de Combate. El oponente siempre debe darte la oportunidad de activar tus habilidades de Órdenes/Reacción en este momento.
- ◎ Una vez que el enemigo haya terminado de hacer todo lo que quiera en su Fase de Órdenes y haya anunciado que están hechas. Antes de que termine la fase, se pueden activar tantas capacidades de Órdenes/Reacción como se desee.

## ◎ Activación

Las capacidades de activación se activan durante la Fase de Activación.

La mayoría de las capacidades de activación te permiten activar unidades, pero también se pueden producir otros efectos, por ejemplo, eliminar la FATIGA de una unidad sin tener que activarla para descansar.

Las capacidades de Activación generalmente apuntan a una o más unidades, diciendo por ejemplo «Activar una unidad de Guerreros», o «Activar dos unidades amigas a M o menos de su borde de la mesa». En cualquier caso, cuando una capacidad de Activación le da una opción de objetivos, debe indicar su objetivo u objetivos al activar la capacidad. Tus capacidades de Activación nunca pueden activar unidades enemigas.



## Múltiples Activaciones

◎ Ciertas Capacidades SAGA y reglas especiales te permiten activar varias unidades. Cuando activa una de estas capacidades, debes indicar claramente las unidades que deseas activar con la capacidad. Incluso si todas las unidades se pueden activar, debe señalarse cuál va a ser activada esta vez- cada unidad resuelve toda su activación (y cualquier cuerpo a cuerpo resultante de una carga) antes de pasar a la siguiente.

- ◎ Si el tipo de activación no está obligado por la capacidad, el jugador no tiene que anunciarla hasta el momento en que activa la unidad en cuestión. En otras palabras, si activa tres unidades con una capacidad, las indica cuando activa la capacidad, pero no anuncia el tipo de activación hasta que utilice cada 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.

## ◎ Activación/Reacción

Las capacidades de Activación/Reacción se activan durante la Fase de Activación de tu oponente.

Las descripciones de las capacidades de Activación/Reacción indican muy claramente cuándo puede activarse la capacidad. Normalmente antes o después de la activación de una unidad enemiga, aunque la capacidad también podría ser activada en otras circunstancias también.

No es extraño que una capacidad de Activación/Reacción sea activada después de que una unidad enemiga haya sido activada, pero antes de la resolución de su activación. En este caso, activas tu capacidad y la resuelves completamente antes de que el jugador enemigo pueda resolver la activación que anunció.

Nunca se puede activar dos capacidades de Activación/Reacción en respuesta a una Activación enemiga. Por tanto, si tienes dos capacidades diferentes, cada una diciendo «Activar esta capacidad después de la activación de una unidad enemiga, pero antes de que se resuelva la activación», pero solo se activa una unidad enemiga, sólo se puede activar una de ellas.

Si una vez que se ha resuelto la capacidad de Activación/Reacción, la activación inicial o el efecto que produce ya no pueden resolverse por sí mismo (por ejemplo, si la unidad que iba a activarse ha sido destruida), sus efectos se cancelan sin otras consecuencias.

### ◎ Disparo

El atacante utiliza sus capacidades de Disparo durante el Paso 2 de una Activación de Disparo.

Durante el Paso 2 de una activación de disparo, los jugadores alternan, activando capacidades SAGA. El atacante (tirador) puede activar las capacidades con la palabra clave Disparo. Como vimos en la página 23, los efectos de ciertas capacidades activadas durante el Paso 2 se aplican durante los pasos siguientes. Por ejemplo, una capacidad da re-rolls en dados de ataque que no consigan un impacto. Aunque se activa durante el paso 2, sus efectos se llevan a cabo durante el paso 3, cuando el atacante tira sus dados de ataque.

Si una capacidad de Disparo se refiere a un valor de Armadura, siempre debe usar el valor de Armadura de la unidad contra ataques a distancia.

### ◎ Disparo/Reacción

El defensor usa sus capacidades de Disparo/Reacción durante el Paso 2 de una Activación de Disparo.

La mayor parte de lo dicho anteriormente en la descripción de las capacidades de Disparo sigue siendo válida para las capacidades de Disparo/Reacción. La diferencia fundamental es que son activadas por el defensor (el objetivo del disparo) y no por el tirador. En general, ayudan a sobrevivir a la descarga de proyectiles.

Si una capacidad de Disparo/Reacción se refiere a un valor de Armadura, siempre debe usar el valor de Armadura de la unidad contra ataques a distancia.

### ◎ Cuerpo a Cuerpo

Las capacidades de Cuerpo a Cuerpo se activan durante el paso 3 del combate cuerpo a cuerpo.

Durante el Paso 3 del combate cuerpo a cuerpo, los jugadores se turnan para activar las capacidades Cuerpo a Cuerpo o usan FATIGA (ver página 30). Sus efectos se aplican generalmente en un paso posterior en el cuerpo a cuerpo (la capacidad siempre indicará exactamente cuándo).

Si una capacidad Cuerpo a Cuerpo se refiere a un valor de Armadura, siempre debe usar el valor de armadura de cuerpo a cuerpo de la unidad.

## Resolución de efectos durante el disparo o cuerpo a cuerpo

◎ Algunas capacidades tienen efectos o restricciones variables. Éstos deben comprobarse en el momento en que se activa la capacidad.

◎ Veamos un ejemplo. Una capacidad indica «Gana dados de ataque igual a tu valor de Armadura». El valor Armadura actual de la unidad se utiliza para determinar el número de dados adicionales. Por tanto, si tu oponente previamente bajó tu Armadura, el número de dados que la capacidad te otorga también bajaría. Por otro lado, una vez que los dados han sido adquiridos, no perderán o ganarán dados debido a esta habilidad, incluso si el valor de armadura de la unidad cambia más tarde. ¡Las capacidades nunca funcionan retroactivamente!

## Notas importantes

Aquí encontrarás algunos conceptos importantes para ayudar a resolver cualquier conflicto entre las capacidades SAGA:

◎ **Debe vs. no puede:** a veces, dos capacidades tienen efectos opuestos – por ejemplo. Una capacidad obliga a una unidad a cargar, mientras que otra lo impide. En este caso prevalece la prohibición. Si no quieres olvidarlo, recuerda que el “no puede” gana al “debe”

◎ **Atacante/Defensor:** si los efectos de varias capacidades deben ser resueltos al mismo tiempo, resuelve los efectos del atacante antes que los del defensor. Si no hay atacante o defensor, el jugador cuyo turno resuelve los efectos de sus capacidades contra su adversario.

◎ **En orden:** si un jugador se supone que debe activar los efectos de varias capacidades a la vez, resuelve los efectos uno tras otro en el orden de su elección.

◎ **Inmediatz:** usa siempre las circunstancias actuales para determinar los efectos de una capacidad, a menos que se especifique lo contrario.

◎ **Las capacidades predominan sobre las reglas:** si una Capacidad SAGA contradice explícitamente las reglas, hay que obedecer lo que diga la capacidad SAGA. Por ejemplo, si una capacidad dice «Su unidad cuenta como en cobertura pesada, incluso si está montada a caballo», su oponente puede argumentar frenéticamente la página 39 de este libro (donde dice que las unidades montadas en caballos nunca se benefician de cobertura), pero tu tendrás la razón de tu parte, ¡sin necesidad de hacer trampa!



# Montando tu banda

*En los capítulos anteriores vimos cómo manejarte por el campo de batalla, como enviar tormentas de flechas sobre los enemigos, o matar a hachazos hasta la garganta para terminar la tarde agotados contando nuestras gestas. Pero todas estas explicaciones apenas tienen sentido si no te explicamos cómo montar tu banda*

## Tu facción

Como se mencionó al comienzo de este libro, cada banda pertenece a una facción histórica, mitológica o de fantasía. Estas facciones se describen en el Universo SAGA elegido. Estos libros te darán acceso a la Hoja de Combate de la facción elegida y cualquier información necesaria sobre los tipos de tropas disponibles, sus opciones de equipamiento, y el resto de elementos específicos de esa facción.

## Tu banda

Una banda SAGA se compone de 4 a 8 puntos. Puedes jugar partidas más grandes usando las reglas descritas en el suplemento "El Libro de las Batallas". Antes de comenzar una partida, debes acordar el tamaño de la banda con tu adversario, es decir, cuántos puntos puedes gastar para reclutar tropas. La partida estándar se juega a 6 puntos, pero recomendamos que comiences con 4 puntos para familiarizarte con las reglas. En SAGA, tendrás un promedio de 30 a 50 figuras.

### SEÑOR

Cada banda **DEBE** tener un solo Señor. Éste es tu alter-ego durante el juego, la proyección de tus fantasías más febres cargada de testosterona. Ya que es obligatorio considerarlo gratis y no cuesta ningún punto. Tu Señor es un **Héroe**.

Echemos un vistazo a sus características:

- ◎ El Señor genera 1 dado SAGA al comienzo del turno.
- ◎ Es una unidad de una sola figura, compuesta sólo por sí mismo.
- ◎ Este campeón tiene una Armadura de 5. Es buena armadura, y difícil de penetrar.
- ◎ Cuando dispara - si tiene un arma a distancia - el Señor tiene una Agresividad de 4. Esto es, tiene 4 dados de ataque. Eso es muy bueno, y le permite traspasar a más de un enemigo con su jabalina o arco.
- ◎ En combate cuerpo a cuerpo, este bruto tiene una Agresividad de 8. Así tiene 8 dados de ataque. Teniendo en cuenta el poder de sus golpes, te equivocas si tratas de mantenerlo fuera del cuerpo a cuerpo.

Además, el Señor de la Guerra se beneficia de toda una serie de reglas especiales, descritas en la página 36:

*Determinación, Estamos a sus órdenes, Presencia, Guardaespalda, Orgullo y Resistencia (1).*

Para simplificar, he aquí un resumen de las características del Señor en una tabla.

| Dados SAGA | Armadura | Agresividad<br>Cuerpo a Cuerpo (Disparo) |
|------------|----------|--|
| 1          | 5        | 8 (4)                                    |

**Reglas especiales:** Determinación, Estamos a sus órdenes, Presencia, Guardaespalda, Orgullo y Resistencia (1).

### OTROS HÉROES

Algunas facciones tienen acceso a otros tipos de Héroes. El problema con estos personajes es que como son individuales, cada uno es único. La facción a la que pertenezca te proporcionará las características de cualquier Héroe disponible, sus reglas especiales y su coste.

### GUARDIAS

Los Guardias son la élite de la mayoría de las facciones. Éstos son a menudo los soldados mejor entrenados, parientes y amigos del Señor, que se han equipado con el mejor equipo disponible.

Estas son sus características:

| Dados SAGA | Armadura | Agresividad<br>Cuerpo a Cuerpo (Disparo) |
|------------|----------|--|
| 1          | 5        | 2 (1)                                    |

**Reglas especiales:** ninguna.

### GUERREROS

Los guerreros son la columna vertebral de la mayoría de los ejércitos. No son necesariamente soldados profesionales, pero pueden cambiar el rumbo de la batalla cuando son dirigidos por un jefe sabio.

Estas son sus características:

| Dados SAGA | Armadura | Agresividad<br>Cuerpo a Cuerpo (Disparo) |
|------------|----------|--|
| 1          | 4        | 1 (1/2)                                  |

**Reglas especiales:** una unidad de Guerreros genera 1 dado SAGA, pero solo si tiene al menos 4 figuras.

## LEVAS

Las Levas, como su nombre indica, se reúnen para hacer frente a una necesidad urgente. No son hombres entrenados para el combate, y carecen de determinación.

Sus características son:

| Dados SAGA | Armadura | Agresividad<br>Cuerpo a Cuerpo (Disparo) |
|------------|----------|--|
| 1          | 4        | 1/3 (1/2)                                |

**Reglas especiales:** una unidad de Levas genera 1 dado SAGA, pero solo si tiene al menos 6 figuras. Levas sin armas de disparo tienen una Agresividad de  $\frac{1}{2}$  en combates cuerpo a cuerpo.

## Reclutamiento de figuras

No teniendo ganas para diseñar complejas fórmulas matemáticas para el coste de las tropas, los autores de SAGA decidieron hacer las cosas lo más simple posible. La ventaja de la creación de la banda es que deja más tiempo para que los jugadores se entreguen a sus pasatiempos favoritos – pintar figuras y socializar.

De esta manera, cada punto te da un cierto número de figuras, dependiendo de la clase de soldado que estés utilizando. Eres libre de gastar tus puntos como quieras. Puedes reclutar un ejército compuesto por una sola clase de tropas, o mezclarlas de la manera que te venga en gana. Ciertas facciones pueden tener restricciones de reclutamiento, pero suele ser la excepción.

Por un punto, tienes la opción de:

4 Guardias 0 8 Guerreros 0 12 Levas

Esto se puede resumir en la siguiente fórmula::

1 punto = 4 Guardias = 8 Guerreros = 12 Levas

Imagina que tienes 6 puntos para gastar, y lo puedes hacer de varias maneras diferentes. Verás que podrías tener una banda de élite (con 24 Guardias por 6 puntos), o un grupo de pobres que se extienden allá hasta donde alcanza la vista (72 Levas por el mismo coste).

Añade a tu Señor a éstos (¡es gratis!) y ya has configurado una banda SAGA jugable. Tenemos que admitir que estamos muy orgullosos de haber creado un juego donde una lista del ejército puede ser escrita en un posavasos de cerveza o en un ticket de barra.





## Organizando la banda

Ahora tienes una banda de hombres leales bajo tu mando, sedientos de sangre y dispuestos en enfrentarse al enemigo. Tendrás que organizar estas figuras en unidades. Este paso se hace normalmente durante el despliegue de su banda, y te deja libre de adaptar la organización y equipamiento al ejército enemigo.

Tus figuras deben ser encuadradas en unidades, obedeciendo las siguientes reglas:

- ◎ Todas las figuras de la misma unidad deben ser del mismo tipo de tropa.
- ◎ Todas las figuras en la misma unidad deben tener el mismo equipamiento (por lo tanto, si has elegido una opción de equipo como caballos o arcos, todas las figuras lo tendrán).
- ◎ Las unidades de Guardias, Guerreros y Levas deben tener entre 4 y 12 figuras. Ni más ni menos.
- ◎ Los Héroes (incluyendo a los Señores) se despliegan individualmente, en unidades de una sola figura.

La forma en que se organizan las figuras es al menos tan importante como la forma en que gastos tus puntos. Las unidades grandes son mejores en combate, y en el caso de Guerreros y Levas generarán sus dados SAGA durante más tiempo. Por otro lado, al tomar más unidades aumentas el número de dados SAGA a tu disposición al comienzo del turno y, de esta manera, tus opciones tácticas. Es una elección delicada y cada jugador tiene su propia idea del equilibrio perfecto.

### *El Esciba te gulará...*

Con 6 puntos, recluté: 12 Guardias (3 puntos), 16 Guerreros (2 puntos) y 12 Levas (1 punto). Es una fuerza equilibrada, que tiene calidad y cantidad.

Durante el despliegue, organizo mi banda. Decido desplegar mis Guardias en dos unidades de 6 figuras: pongo a caballo a una como permite mi facción, y la otra se queda a pie.

Dividí a mis Guerreros en dos unidades: una de 10 figuras y la otra de 6. Les doy arcos a la de 6 figuras - ya que son menos numerosos, quiero mantenerlos alejados del cuerpo a cuerpo. Por último, dejo mis Levas en una sola unidad de 12 figuras. Están equipadas con jabalinas, tal y como exigen las reglas de mi facción.

Por tanto, he desplegado 6 unidades: dos de Guardias, dos de Guerreros, uno de Levas y mi Señor (¡no lo olvides!). Ahora es el momento de comenzar la batalla...

Para cerrar el capítulo, tienes dos opciones complementarias a las que tendrás acceso durante el montaje de tu banda.

## MERCENARIOS

No es una clase diferente de soldado en relación con los anteriores. Varios suplementos del Universo SAGA permiten a sus facciones reclutar mercenarios. Las descripciones de éstos cubren sus reglas, características y condiciones de reclutamiento. Sin embargo, todos los mercenarios están sujetos a las siguientes reglas:

- ◎ Las unidades mercenarias tienen una composición fija que no puede ser alterada. No se pueden añadir o quitar figuras de la unidad, ni darles opciones de equipamiento que no estén claramente definidas en su descripción.
- ◎ Cuando una unidad de mercenarios pertenece a una determinada clase de tropas (pueden ser Guardias, Guerreros o Levas), está sujeta a las reglas de ese tipo de figura. Generan los mismos dados SAGA que esa clase de soldado y se activan de la misma manera.
- ◎ Los mercenarios no pueden ser activados por una Capacidad avanzada SAGA de tu tabla.
- ◎ Cuando una unidad de tus mercenarios sea el atacante o defensor en una activación de disparo, no puedes activar Capacidades avanzadas SAGA.
- ◎ Cuando una unidad de tus mercenarios está luchando en un combate cuerpo a cuerpo, no puedes activar Capacidades avanzadas SAGA.
- ◎ Nunca puedes gastar más de la mitad de tus puntos en el reclutamiento de unidades mercenarias.

A parte de estas reglas, las unidades de mercenarios actúan como cualquier otra unidad en tu banda.

## Unidades legendarias

Al igual que los mercenarios, las unidades legendarias aparecen en los suplementos del Universo SAGA. Son mejoras en las unidades disponibles para ciertas facciones. Al pagar el número apropiado de puntos (generalmente 1 punto), puedes actualizar una unidad a unidad legendaria para que se beneficien de las ventajas en su descripción.

Las unidades legendarias más comunes son mejoras en los Señores, normalmente con el nombre de «Héroes de la Edad de...», o «Leyendas de...». A menos que se especifique lo contrario, las versiones mejoradas de los Señores mantienen todas las reglas estándar de Señor y obtienen nuevas reglas especiales o mejoras específicas en sus características. Cada suplemento del Universo SAGA te permitirá saber cómo usarlos.

Cada banda se limita a una sola unidad legendaria, sea para mejorar a tus soldados o a un Señor. Por encima de todo, estas unidades legendarias han sido diseñadas para traer color a una facción y permitir jugar con tu banda desde un nuevo ángulo, ¡y no aplastar sistemáticamente a su oponente! Por tanto, sólo se pueden utilizar con la aprobación de tu oponente. Así, antes del juego, se hablará si se permitirá el uso de unidades legendarias o no.



## Choque de Señores

*Los ecos del campo llevan a nuestra cabeza gritos de guerra. Dos Señores se encuentran cara a cara, decididos a poner fin a una lucha ancestral o a una sangrienta lucha por el poder. Sólo uno puede salir victorioso...*

*Choque de Señores es el escenario básico de SAGA. Te permite jugar partidas equilibradas llenas de giros y vueltas de la ruleta de la Fortuna. Sigue los pasos a continuación para configurar el terreno, desplegar las bandas y reproducir este escenario.*

*Para los jugadores que quieren partidas variadas, el suplemento "El Libro de las Batallas" se dedicará por completo a escenarios y juegos narrativos. También encontrarás reglas para partidas multijugador dentro de él.*

### PREPARACIÓN

Este escenario se juega en una mesa de 120x90cm. Cada jugador elige un borde largo de la misma, que se convierte en su borde para el resto de la partida.

Cada jugador tira un dado. El jugador con el resultado más alto es el primer jugador para todo el escenario. Si es un empate, el jugador con la barba más espesa es, arbitrariamente, designado primer jugador. Otra opción posible es que lo resuelvan a quantazos.

El primer jugador elige una pieza de terreno de la tabla de abajo y la coloca en cualquier lugar de la mesa.

| Tipo              | Clasificación                        | Máximo | Tamaño posible        |
|-------------------|--------------------------------------|--------|-----------------------|
| Campo o Matorral  | Bajo, accidentado, cobertura ligera. | 2      | Pequeño o Grande (1)* |
| Colina            | Alto, abierto, sin cobertura.        | 1      | Grande                |
| Ciénaga o Pantano | Bajo, peligroso, sin cobertura.      | 2      | Pequeño               |
| Terreno rocoso    | Bajo, accidentado, cobertura pesada. | 1      | Pequeño               |
| Ruinas            | Alto, accidentado, cobertura pesada. | 1      | Pequeño               |
| Colina empinada   | Alto, accidentado, sin cobertura.    | 1      | Grande                |
| Bosque            | Alto, accidentado, cobertura ligera. | 3      | Pequeño o Grande (1)* |

\*Solo una pieza de terreno Grande de este tipo puede ser colocada en la mesa.

A continuación, es el turno de colocar una pieza de terreno por el otro jugador en la mesa, donde quiera, pero debe estar a más de **C** de la puesta previamente. En ningún momento el número de piezas de terreno en la mesa puede exceder del número máximo permitido de esa opción.

Los jugadores alternan la colocación de piezas de terreno hasta el final del paso.

Si al menos hay ya tres piezas de terreno en la mesa, un jugador puede elegir no colocar otro y mover uno existente hasta **M**, siempre que termine a más de **C** de los ya colocados. Si esto sucede, tu oponente puede, si lo desea, colocar una última pieza de terreno. Tan pronto como esto se haga, el campo de batalla está listo para el combate, y los jugadores pueden pasar a desplegar sus bandas.

## DESPLIEGUE

El primer jugador lanza un dado en la siguiente tabla para determinar cómo se desplegarán las bandas en esta partida. Puede modificar el resultado por +1 o -1 antes de leer el resultado en la siguiente tabla:

| Resultado | Método de despliegue |
|-----------|----------------------|
| 1-2       | Método A             |
| 3-4       | Método B             |
| 5-6       | Método C             |

El primer jugador despliega la mitad de las unidades de su banda en la zona definida por el método de despliegue. Debe incluir al Señor. Su adversario entonces despliega su banda entera antes de que el primer jugador ponga el resto de sus figuras.

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

**Método A:** cada jugador despliega sus unidades a **L** o menos 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, a más de **M** de la línea central.

**Método C:** cada jugador despliega sus unidades dentro de **L** de su borde de la mesa. No se puede desplegar ninguna unidad a **M** o menos de una unidad amiga.

## Reglas Especiales

En el primer turno de la partida, el primer jugador no puede tirar más de 3 dados SAGA.

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

## Fin de la Partida

Si un jugador empieza su turno y su banda no genera dados SAGA, el juego finaliza. El enemigo gana la partida.

De otra manera, después de que cada jugador haya jugado 6 turnos, calcula los puntos de masacre de la siguiente manera:

- ◎ Cada Héroe enemigo asesinado (Señor incluido) aporta 4 puntos.
- ◎ Gana un punto por cada Guardia eliminado.
- ◎ Gana puntos igual a la mitad del número de figuras del Guerreros enemigos muertos (redondea hacia arriba)
- ◎ Gana puntos igual a un tercio del número de figuras Levas enemigas muertas (redondea hacia arriba).
- ◎ Cada unidad enemiga totalmente destruida (excluyendo unidades mercenarias y legendarias) proporciona un punto adicional aparte de las muertes de las figuras de la unidad.
- ◎ Cada unidad mercenaria enemiga totalmente destruida proporciona 2 puntos extra aparte de las muertes de las figuras de la unidad.
- ◎ Cada unidad enemiga legendaria totalmente destruida proporciona 4 puntos extra aparte de las muertes de las figuras de la unidad..

**Si un jugador ha ganado, al menos, 8 puntos de masacre en total y tiene 3 puntos de masacre o más que su oponente, gana la partida.**

**Cualquier otro resultado es un empate.**

## Closario

A continuación, encontrarás explicaciones rápidas de los términos más utilizados en el juego.

**Abierto, terreno:** el tipo de terreno predeterminado en la mesa de juego. Cada parte de la superficie de la mesa no cubierta por un área de terreno cuenta como terreno abierto.

**Accidentado, terreno:** uno de los tres tipos de terreno. Reduce el movimiento.

**Agotado:** el estado en el que el juego considera a una unidad con, al menos, 3 FATIGAS.

**Agresividad:** característica de una figura, que indica cuántos dados añade en la generación de dados durante el disparo o el combate cuerpo a cuerpo.

**Activación:** un efecto de juego que permite que una unidad actúe, eligiendo uno de los cuatro posibles tipos de activación: movimiento, carga, disparo o descanso.

**Activación (capacidad):** una palabra clave que designa las capacidades que se activan durante la Fase de Activación.

**Activación (fase):** la segunda fase del turno, durante la cual un jugador activa sus unidades.

**Activación/Reacción (capacidad):** palabra clave que designa las capacidades que se activan durante la Fase de Activación del enemigo.

**Activación, cancelada:** activación que no se resolvió debido a un efecto de juego.

**Activación, gratis:** activación que no requiere de un dado SAGA para activarse.

**Activación de capacidades:** acto de eliminar los dados SAGA de una capacidad para desbloquear sus efectos.

**Armadura:** característica de una figura, que indica la dificultad para infligirle un impacto.

**Atacante:** durante una activación de disparo, la unidad que dispara. Durante una pelea cuerpo a cuerpo, la unidad que cargó.

**Ataque dados, extra:** dados de ataque que se agregan a los dados generados inicialmente en el Paso 2 de un combate cuerpo a cuerpo, normalmente obtenidos gracias a las capacidades SAGA de Órdenes o Activación.

**Bajas:** cada impacto no cancelado por dados de defensa, capacidad SAGA o cualquier otra cosa, se convierte en una baja. Cada una de éstas obliga al jugador a retirar una figura de la unidad.

**C:** abreviatura de «corto», una de las medidas SAGA. Equivalente a 10 cm.

**Capacidad SAGA:** capacidad de juego única de las Facciones, que aparece en las Hojas de Combate y se activa con los dados SAGA. Una Capacidad SAGA está activa cuando los dados se colocan en su espacio, e inactiva cuando no hay dados en él.

**Carga (activación):** activación que permite que una unidad se mueva y termine en contacto con un enemigo.

**Cerrar filas:** una opción que el defensor tiene durante el combate cuerpo a cuerpo, donde pierden dados de ataque para poder cancelar fácilmente los impactos enemigos.

**Cobertura:** una ventaja para las unidades que están completamente dentro de un área que ofrece cobertura. Puede ser de dos tipos: pesada (bonificación para el objetivo de un ataque de disparo o el defensor durante el combate cuerpo a cuerpo), o ligera (bonificación para el objetivo de un ataque de disparo).

**Combate, Hoja de:** una hoja que presenta todas las capacidades de una facción SAGA.

**Cuerpo a cuerpo (capacidad):** palabra clave que designa las capacidades activadas por las unidades durante una secuencia del combate cuerpo a cuerpo, ya sean atacantes o defensores.

**Dados:** dados tradicionales de seis caras (D6).

**Dados de ataque:** dados lanzados con el fin de infijir un impacto en el enemigo durante el disparo o el combate cuerpo a cuerpo.

**Dados de ataque generados:** todos los dados de ataque y de defensa ganados antes de activar las Capacidades SAGA. Se basa en la Agresividad de las figuras de la unidad, el total de ellas y cualquier dado extra otorgado por Capacidades SAGA previamente activadas.

**Dados de defensa:** dados para cancelar un impacto causado por disparo o un combate cuerpo a cuerpo.

**Dados SAGA:** son dados específicos de este juego, con diferentes símbolos en cada cara dependiendo del tipo facción. Siempre tienen tres símbolos diferentes, cada uno apareciendo respectivamente en 1, 2 y 3 caras.

**Dados SAGA, activos:** dados SAGA que han sido colocados en una Capacidad SAGA.

**Dados SAGA, disponibles:** dados SAGA que no han sido lanzados. No se pueden usar a menos que un efecto de juego indique que puedas lanzar dados SAGA disponibles.

**Defensor:** durante una activación de disparo, la unidad disparada. Durante un combate cuerpo a cuerpo, la unidad cargada.

**Descanso (activación):** activación que permite a una unidad quitar una de sus FATIGAS.

**Disparo, ataque:** secuencia de juego durante la cual se resuelve una activación de disparo entre el tirador y su objetivo.

**Disparo (activación):** activación que permite a una unidad atacar a distancia.

**Disparo (capacidad):** palabra clave que designa las capacidades que pueden ser activadas por el tirador (atacante) durante un ataque a distancia.

**Disparo/Reacción:** palabra clave que designa las capacidades que pueden ser activadas por la unidad objetivo (defensor) durante un ataque a distancia.

**Distancia de carga:** la distancia de carga es la distancia máxima que una figura puede recorrer durante una activación de carga. La distancia predeterminada es M.

**FATIGA:** efecto de juego, representado por un marcador o ficha colocada al lado de una unidad.

**FATIGA, eliminación:** efecto de juego que elimina uno o más marcadores de FATIGA de una unidad.

**FATIGA, sufriendo:** efecto del juego que agrega FATIGA a una unidad.

**FATIGA, usando:** acción efectuada durante un movimiento, carga, disparo o cuerpo a cuerpo, que consiste en retirar una o más FATIGAS del blanco para penalizarlas.

**Formación:** abarca todas las reglas sobre el posicionamiento de las unidades durante el juego.

**Guerreros:** uno de los 4 tipos de tropas.

**Guardias:** uno de los 4 tipos de tropas.

**Héroes:** uno de los 4 tipos de tropas.

**Impactos:** cada dado de ataque que obtiene un resultado igual o superior a la Armadura de su objetivo se convierte en un impacto.

**Impacto automático:** un impacto automático es aquél infligido sin ningún dado de ataque. Son causados normalmente por Capacidades SAGA o reglas especiales. Los impactos automáticos se agregan a los impactos infligidos por los dados de ataque exitosos. El objetivo puede usar contra éstos los dados defensa de igual manera que con los impactos generados por los dados de ataque.

**Infantería:** a menos que se indique lo contrario, todas las unidades sin la regla especial Montados: "tal unidad" son unidades de infantería.

**L:** abreviatura de «largo», una de las medidas de SAGA. Igual a 30cm.

**Levas:** uno de los 4 tipos de tropas.

**Ligera, cobertura:** ver Cobertura.

**Maniobra:** tipo particular de activación de movimiento.

**MC:** abreviatura de «Muy corto», una de las medidas de Saga. Igual a 5cm.

**Montado:** una unidad puede ir montada si tienen la regla especial Montada: no importando el tipo de montura.

**Mover (activación):** activación que permite que una unidad se mueva.

**Movimiento, distancia:** es la distancia máxima que una figura puede recorrer durante una activación de movimiento. La distancia predeterminada es M que es igual a 15cm.

**Órdenes (capacidad):** palabra clave que designa las capacidades que se pueden activar durante la Fase de Órdenes.

**Órdenes (fase):** primera fase del turno, durante la cual el jugador lanza sus dados SAGA y los coloca en su Hoja de Combate.

**Órdenes/Reacción (capacidad):** palabra clave que designa las capacidades que pueden ser activadas durante la Fase de Órdenes del jugador contrario.

**Palabra clave:** indica en qué punto del turno se puede activar una Capacidad SAGA.

**Peligroso, terreno:** uno de los tres tipos de terreno. Se ralentiza el movimiento y puede infijir una FATIGA.

**Pesada, cobertura:** ver Cobertura.

**Retirada:** al final de un combate cuerpo a cuerpo, una de las unidades (generalmente el perdedor) debe retirarse.

**Señor:** el tipo de héroe más frecuente. Cada Banda es mandada por un Señor.

**Terreno:** ver "terreno abierto, terreno accidentado y terreno peligroso".

**Tipo de tropa:** cada figura pertenece a uno de los cuatro tipos de tropas: Héroes, Guardias, Guerreros o Levas.

**Turno:** un turno se compone de la Fase Órdenes y Activación de un jugador.

**Unidad:** cada figura en una banda pertenece a una unidad. Aparte de Héroes, cada unidad se compone de 4 a 12 figuras al comienzo del juego.



# SAGA

## Hoja de Referencia Rápida



### Turno del Jugador

#### 1. Fase de Órdenes

#### 2. Fase de Activación

### Generando dados SAGA (pág. 10)

**Señor:** 1

**Héroe:** ver perfil

**Guardias:** 1

**Guerreros (4 figuras o más):** 1

**Levas (6 figuras o más):** 1

### Como disparar (pág. 22)

- El atacante genera sus dados, basados en la Agresividad y el número de figuras en la unidad (máx. 8 dados)
- Empezando con el atacante, cada jugador puede activar capacidades SAGA (el defensor puede elegir usar una de las FATIGAS de la unidad del atacante). El paso finaliza cuando ambos jugadores pasen simultáneamente.
- El atacante lanza sus dados (máx. el doble de los que genere), cada dado igual o superior a la Armadura del objetivo es un impacto.
- El defensor lanza los dados de defensa (= a los impactos más los dados conseguidos). Cada 4+ cancela un impacto (3+ si está en cobertura).
- El defensor quita una figura por cada impacto no cancelado.

### Combate Cuerpo a Cuerpo (pág. 26)

- El defensor elige si «cierra filas» o no.
- Ambos jugadores generan sus dados, basados en su Agresividad y en el número de figuras de la unidad (máx. 16 dados).
- Empezando por el atacante, cada jugador puede activar una Capacidad SAGA. El paso finaliza cuando ambos jugadores pasen consecutivamente.
- Ambos jugadores lanzan sus dados de ataque (máx. el doble de los generados) Cada resultado igual o superior a la Armadura enemiga consigue un impacto.
- Cada jugador lanza sus dados de defensa (uno por cada impacto sufrido, mas los dados conseguidos). Cada 5+ cancela un impacto (4+ si la unidad ha cerrado filas o está en cobertura pesada).
- Cada jugador elimina una figura por cada impacto no cancelado que haya sufrido.
- Cada unidad se pone una FATIGA. El perdedor se retira.

### Armadura y Agresividad

|                               | CaC | Disparo              | Armadura |
|-------------------------------|-----|----------------------|----------|
| Señor                         | 8   | 4                    | 5        |
| Héroe                         |     | ver perfil del Héroe |          |
| Guardias                      | 2   | 1                    | 5        |
| Guerreros                     | 1   | 1/2                  | 4        |
| Levas (sin armas a distancia) | 1/2 | -                    | 4        |
| Levas (con armas a distancia) | 1/3 | 1/2                  | 4        |

### Equipamiento (pág. 37)

**Una unidad que use cualquier equipamiento de este lista no puede «cerrar filas».**

**Arcos y Hondas:** alcance L, reduce la Armadura en 1 (vs. disparos y cuerpo a cuerpo).

**Jabalinas:** alcance M, reduce la Armadura en el cuerpo a cuerpo. +1 en cada dado de ataque durante el cuerpo a cuerpo (unidades que cargen solamente).

**Ballestas:** alcance L, reduce la Armadura en 1 (vs. disparo y en el cuerpo a cuerpo).

**Montados:** mueve y carga a L (puedes sustituir L por M+M cuando muevas). Añade una FATIGA si en un movimiento o carga termina en terreno accidentado. Reduce la Armadura en 1 vs. disparos..

**Armas Pesadas:** reduce la Armadura en 1 en el cuerpo a cuerpo. +1 en cada dado de ataque en un cuerpo a cuerpo..

**Proyectiles Improvisados:** alcance C. +1 a los dados de defensa del objetivo cuando les disparen.

**Desarmado:** +1 a los dados de defensa del objetivo en un CaC.

### Usando FATIGA (pág. 31)

**Quita una FATIGA del objetivo para:**

◎ Incrementar tu Armadura en 1 (Cuerpo a Cuerpo).

◎ Incrementa tu Armadura en 1 (Disparo, solo el defensor).

◎ Reduce la Armadura del enemigo en 1 (Cuerpo a Cuerpo).

◎ Sustituye la varilla de medir a una de C durante un Movimiento o una Carga.

**Quita 2 FATIGAS al enemigo para:**

◎ Cancela la activación antes de que ésta pueda llevarse a cabo.

Una unidad está **agotada** cuando tenga 3 FATIGAS. Tan pronto como ésto ocurra, no puede activarse salvo para Descansar, y sufre una penalización de -1 en todos los dados de ataque durante el cuerpo a cuerpo. Mientras una unidad esté agotada, no puede sufrir FATIGAS extra.

# SAGA

## Reglamento

*Cada era tiene sus héroes. Hombres únicos, cuyas características y virtudes los han elevado por encima de los mortales ordinarios, y que, gracias a su determinación, su coraje y su fuerza, han logrado sus objetivos. Sus nombres han pasado a la Historia: el Rey Arturo, Guillermo el Conquistador, Aquiles o Conan.*

*Ya sea que nazcan de leyendas populares, de la fértil imaginación de los escritores o de la Historia, permanecen para siempre en la memoria colectiva como figuras ilustres de eras pasadas.*

*Pero para cada leyenda existente, hay otras, innumerables, aún por escribir. Miles de héroes esperan brillar en el campo de batalla, para que hablen fuego y acero, y dejar su marca en el tiempo. Con este libro en tus manos, tienes la oportunidad única de participar en la creación de estas leyendas y hacerlas realidad ...*

*Tu Saga comienza aquí...*

*SAGA es un juego de escaramuzas que tiene lugar durante las edades heroicas, ya sean históricas, mitológicas o nacidas de la imaginación humana. Cuentan con la participación de hombres de excepción, los Señores, que a la cabeza de su banda desafiarán a sus enemigos en el campo de batalla.*

*Este juego te ofrece liderar a una banda de este tipo, formada por unas treinta figuras, y liderada por tu heroico alter ego. Deberás elegir tu banda entre las facciones SAGA disponibles, con una Hoja de Combate específica y dados SAGA que le otorgarán habilidades especiales en la batalla y contribuirán a la identidad de tu banda.*

*Este libro contiene todas las reglas básicas SAGA, simples e innovadoras, explicadas de forma didáctica e ilustradas con muchos ejemplos que se aplicarán a todos los universos que quieras explorar. Estas reglas son el resultado de años de desarrollo y la contribución de una gran comunidad de jugadores que han practicado SAGA en todo el mundo.*

*¡Después de leer este libro, todo lo que tiene que hacer es elegir un Universo SAGA, usar tus figuritas y escribir tu leyenda!*



[www.studio-tomahawk.com](http://www.studio-tomahawk.com)