

Reglamento SAGA

Aclaraciones

Conceptos básicos

MODIFICADORES (p. 9)

Si uno o más **modificadores** se aplican a los resultados de los dados (debido a equipo, una regla especial o una habilidad SAGA, por ejemplo), se aplican **inmediatamente** a los resultados de los dados, **antes** de resolver cualquier otro efecto o consecuencia de la tirada.

Por ejemplo, si tienes un bonificador de +1 a tus dados de ataque y puedes repetir los 1 o 2, el modificador se aplica **antes** de determinar si la repetición es posible.

Movimiento

MOVIMIENTO DE MINIATURAS

Durante un movimiento (Carga, Movimiento u otro), se considera que una miniatura **ocupa en todo momento la totalidad de la superficie de su peana**.

Por tanto, **no podrá atravesar un elemento infranqueable** si cualquier parte del movimiento hace que su peana se superponga a dicho elemento.

Es responsabilidad del jugador garantizar que la **cohesión de la unidad** se respeta al final del Movimiento o de la Carga.

Si el Movimiento o la Carga se ha iniciado y parece que esa cohesión **no puede respetarse**, la miniatura se devuelve a su posición inicial y el Movimiento o la Carga **se cancela**.

Los jugadores deben asegurarse de que la posición final de la unidad es **legal** antes de mover todas las miniaturas.

Por lo general, esto puede comprobarse incluso **antes de que se haya movido la primera miniatura**.

Terreno

TERRENO PELIGROSO

Ten en cuenta que el **terreno peligroso no cuenta como terreno accidentado** a efectos de habilidades SAGA.

Tiene el mismo efecto sobre las distancias de Movimiento y de Carga, pero **solo** el terreno con la clasificación «**accidentado**» en la tabla de terreno de la página 48 cuenta como tal.

Reglas especiales

JABALINAS (p. 39)

Sustituye el **segundo punto** de la regla **Jabalinas** por el siguiente:

- Durante la **Fase de Activación** de su jugador, si la unidad equipada con jabalinas **no ha sido activada para Disparar** durante este turno, puede **activarse para Disparar de forma gratuita**, y esta activación **no genera Fatiga**.

Si la unidad usa esta activación gratuita de Disparo, **no puede volver a activarse para Disparar** hasta el final de la Fase de Activación.

UNIDADES HEROICAS (p. 36)

Ten en cuenta que las **mediciones para reglas especiales** pueden realizarse desde **cualquier miniatura** de la unidad heroica.

Esto es especialmente relevante en el caso de las **unidades heroicas**, incluidas las del **Señor de la Guerra**, y al usar reglas como «**Estamos a sus órdenes**».

Choque de Señores de la Guerra

Puntos de masacre (p. 49)

Varias habilidades o reglas especiales te permiten **devolver al juego miniaturas previamente eliminadas**.

Ten en cuenta que, salvo que el escenario indique lo contrario, los **puntos de masacre** solo se cuentan **al final de la partida**.

Las miniaturas que hayan sido devueltas al juego **solo otorgan puntos de masacre si son eliminadas de forma efectiva al final de la partida**.