



# LIvre de Règles

## 🌀 Clarifications

### Les Fondamentaux

#### MODIFICATEURS (P.9)

Si un ou plusieurs modificateurs s'appliquent aux résultats de dés (du fait d'un équipement, d'une règle spéciale ou d'une capacité Saga, par exemple) ils s'appliquent immédiatement aux résultats des dés, avant de résoudre tout autre effet ou conséquence au jet de dé. Par exemple, si vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos dés d'attaque et que vous pouvez relancer les 1 ou les 2, le modificateur s'appliquerait avant de déterminer si la relance est possible.

### Le Mouvement

#### DÉPLACEMENT DES FIGURINES

Lors d'un déplacement (charge, mouvement ou autre), une figurine est considérée comme occupant à tout moment l'intégralité de la surface de son socle. Par conséquent, elle ne pourra pas passer sur un élément infranchissable si une partie de son déplacement amenait son socle à chevaucher un élément infranchissable.

Il appartient au joueur de s'assurer que la cohésion de l'unité est respectée à l'issue du mouvement ou d'une charge. Si le mouvement ou la charge a débuté et qu'il apparaît que le respect de la cohésion est impossible, les figurines retrouvent leur position initiale, et le mouvement ou la charge est annulé. Les joueurs doivent s'assurer que la position finale de l'unité est légale avant d'avoir déplacé toutes les figurines. Dans nombre de cas, il sera aisé de déterminer si l'unité est capable de conserver sa cohésion avant même d'avoir déplacé la moindre figurine.

### Le terrain

#### TERRAIN DANGEREUX

Notez qu'un terrain dangereux ne compte pas comme un terrain accidenté pour les capacités Saga. Il a les mêmes effets sur les déplacements, mais seuls les terrains ayant la classification "accidenté" dans le tableau de terrain page 48 comptent comme tels.

### Règles spéciales

#### UNITÉ HÉROÏQUE (P.36)

Notez qu'avec une unité héroïque, les distances pour les règles spéciales de cette unité peuvent être mesurées depuis n'importe quelle figurine de l'unité. C'est particulièrement important si votre Seigneur est dans une unité héroïque, lorsqu'il s'agit de mesurer la portée de sa règle "A vos ordres".

#### JAVELOTS (P.39)

*Remplacez le point 2 par :*

- Pendant la phase d'activation de son propriétaire, si l'unité n'a pas été activée pour un tir, elle peut être activée pour un tir gratuit qui ne génère pas de fatigue. Si elle le fait, elle ne peut plus s'activer pour tirer durant ce tour.

### Combat des chefs

*Note au sujet des points de massacre (P48) :*

Plusieurs capacités ou règles spéciales permettent de ramener en jeu des figurines préalablement éliminées. Notez que sauf indication contraire du scénario, les points de massacre ne sont comptabilisés qu'en fin de partie : les figurines qui ont été ramenées ne rapportent des points de massacre que si elles sont effectivement éliminées à la fin de la partie.

Un merci à la communauté et tout particulièrement Andy Lyon, Mirco Wenning, au podcast Northern Tempest et à la chaîne Youtube «Rodge Rules» et son émission «Saga Thursday».

Remerciements tout particuliers à John «Ducat»Fry, dont l'aide est comme toujours inestimable.