

La Edad de las Cruzadas

Aclaraciones

Facciones y mercenarios – aclaraciones

LOS PUEBLOS PAGANOS (p. 39)

La referencia que se hace a **Umber Piraama** en las respuestas procede de una versión anterior.

La habilidad activa **3 unidades**, tal y como se indica en la Hoja de combate. El mismo error se produjo en la respuesta relativa a la habilidad **Valencia**, que se aplica a **8** y no a **M**, como podría sugerir el texto.

HÚNGAROS ARPADIANOS FANÁTICOS (p. 65)

La restricción sobre los **arcos compuestos** para los **Guerreros** se refiere al **número de miniaturas**, no al número de unidades.

TURCÓPOLOS (p. 73)

La activación de **Disparo gratuito** representa el uso ocasional de los arcos disponibles para algunos de estos auxiliares.

Es la **única forma** en la que la unidad puede disparar. Por tanto, **no se considera equipada con arcos**, al menos a efectos de juego.

IVANEM LEMBITU (p. 38)

Si este **Héroe** ha sido eliminado, ya no puedes activar su regla especial «**Ataque principal**».

LEAL (p. 71)

Las unidades con la regla **Leal** solo cuentan como **Mercenarios** al reclutar la banda y al determinar cuántos puntos puedes gastar como máximo en Mercenarios.

Durante y después de la partida (al contar los puntos de victoria), cuentan como **unidades de tu banda** en su **clase de tropa** correspondiente.

Aclaraciones de habilidades

SAGA

MOROS: CABALLOS DEL MAGREB

Durante el turno en el que se activa esta habilidad, **todas las unidades tienen Movimiento C**, incluso aquellas que normalmente tendrían un Movimiento mayor (como los Jinetes del Este, por ejemplo).

MOROS: INSPIRACIÓN

Una unidad **siempre se considera que tiene 8 o menos Fatigas** y puede beneficiarse de esta habilidad si **no ha sufrido pérdidas**.

Esto es especialmente relevante en el caso de los **Héroes**, que, salvo que estén integrados en una unidad, se considera que **no han sufrido pérdidas hasta su eliminación completa**.

PUEBLOS PAGANOS: MEZA MATE

Puedes resolver una **Activación de Descansar** incluso si no tienes Fatiga.

El valor de **Resolución** de Meza Mate sustituirá a los efectos normales de la Activación de Descansar, pero **sigue siendo posible activar esta habilidad incluso si no tienes ningún marcador de Fatiga**.

Correcciones

CRUZADO (p. 15) — Nuevo

Sustituye el **tercer párrafo** de las opciones de los Cruzados Bálticos por el siguiente texto:

Las **Levas** deben estar equipadas con **arcos**. Hasta **una unidad** puede sustituir sus arcos por **ballestas**.

PEDRO EL ERMITAÑO (p. 16) — Nuevo

Sustituye el texto de «**Tonsuras y Garrotes**» por el siguiente:

Una banda liderada por Pedro puede reclutar hasta **dos unidades de Peregrinos Fanáticos**.

Estos peregrinos se benefician de la regla especial **Leal** (ver p. 71) siempre que estén a C de Pedro el Ermitaño.

Ninguna otra unidad Auxiliar puede ser reclutada.

UNIDADES POLACAS: CARRO (p. 42)

Las opciones de equipo se han desplazado **una línea hacia abajo**, comenzando por los Guerreros.

La primera línea debería ser «**Caballo**», la segunda «**Armas pesadas**», la tercera «**Arcos**» y la última línea **debe quedar vacía**.

CARRO (p. 47)

Sustituye la regla especial «**Campesinos**» por la siguiente:

Puedes tener **uno —y solo uno— Carro**.

Para reclutar un Carro, retira de tu banda **2 Guardias, 4 Guerreros o 6 Levas**.

Los **Mercenarios** no pueden retirarse para reclutar un Carro.

El Carro es una **unidad montada de Levas**, considerada una **unidad Mercenaria**, con las siguientes características:

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	6 (4)	4 (4)	Proyectiles improvisados

Reglas especiales:

Determinación, Resistencia (2), Desarmados, Montura (Caballo).

La **peana** de un Carro debe caber dentro de un **círculo de 120 mm y no puede ser inferior a una peana de 50 mm.** **TAMBOR DE GUERRA** (p. 59)

Sustituye el **segundo párrafo** por el siguiente:

Puedes reclutar **un único Tambor de guerra** retirando de tu banda **2 Guardias o 4 Guerreros**.

Sustituye la regla «**Horda**» por la siguiente: — *Nuevo*

Si el Tambor de guerra está a **C** de tu **Señor de la Guerra**, el alcance de su regla especial «**Estamos a sus órdenes**» aumenta a **L** en lugar de **C**.

ANTIGUOS AMIGOS, NUEVOS ENEMIGOS (p. 64)

— *Nuevo*

Los **Cumanos** y los **Asaltantes Paganos** usan las reglas y hojas de combate presentadas en **La Edad de las Invasiones**, en lugar de **Aecio y Arturo**.

En el caso de los **Cumanos**, sus **Levas** NO se consideran **Hunos** cuando se juega con las facciones hunas de **La Edad de las Invasiones**.

MONTURA (CAMELLOS) (p. 68) — *Nuevo*

Añade a la **última viñeta**:

Las unidades montadas en **camellos** no pueden **cerrar filas**.

LANZALLAMAS (p. 70)

Añade a la sección «**Individualistas**»:

Los **Lanzallamas** **nunca** tienen opciones de equipo, incluso si se unen a una unidad con opciones de equipo específicas.

No está permitido que se unan a una unidad montada.

Sustituye la regla **Lanzallamas** por la siguiente: — *Nuevo*

Lanzallamas

Una vez por turno, **inmediatamente después** de resolver un **Movimiento** (pero **no** una Carga), puedes designar una **unidad enemiga** a **M** y tirar **un dado por cada miniatura Lanzallamas** de la unidad.

- Por cada resultado de **6**, infinges **1 baja y 1 Fatiga** a la unidad designada.
- Por cada resultado de **4 o 5** (o **3, 4 o 5** si la unidad designada es **montada**), infinges **1 Fatiga** a la unidad enemiga.
- Por cada resultado de **1**, retira **una miniatura Lanzallamas** de la unidad como baja.

PEREGRINOS FANÁTICOS (p. 70)

Sustituye la **última frase** de la sección «**Hijos de Dios**» por la siguiente:

En una banda de **Cruzados Levantinos**, pueden considerarse **Peregrinos** a efectos de las habilidades SAGA de la **Hoja de combate**.

Sustituye la regla **Mártires** por la siguiente: — *Nuevo*

Después de resolver un **Disparo** o un **Combate** durante el cual al menos **un Peregrino Fanático** haya sido retirado como baja, puedes **tirar un dado SAGA disponible** y colocarlo en tu **Hoja de combate**.

También puedes **retirar 1 Fatiga** de una unidad a **C** de la unidad de Peregrinos Fanáticos que haya sufrido bajas.

SACERDOTE (p. 71)

Sustituye «**Dados SAGA**» por **0**.

GUARDAESPALDAS (p. 72)

Añade el siguiente **nuevo párrafo**:

Leal

El Guardaespaldas puede usar las **capacidades avanzadas** de la Hoja de combate de su banda siempre que forme una **unidad heroica** con el **Señor de la Guerra**.

Se consideran **miembros estándar** de la banda a todos los efectos.

CABALLEROS OCCIDENTALES (p. 72)

Añade al final del párrafo «**Infantería y Jinetes**»:

Esta unidad contiene **8 Guerreros**, ya sea **a pie** o **montados a caballo**.

Además, los **Caballeros Occidentales** solo pueden ser activados **una vez** para **Movimiento o Carga** durante su turno (ten en cuenta que es **Movimiento o Carga**, no ambos).

TROVADOR (p. 73)

Sustituye la regla «**Explotar**» por la siguiente:

Mientras el **Señor de la Guerra** tenga al **Trovador** en **Línea de visión**, obtiene los siguientes beneficios:
- Sus **Activaciones de Carga** son **gratuitas**. - Su **Agresividad** aumenta en +2. - Se beneficia de **Resistencia (2)** en lugar de **Resistencia (1)**.

MERCENARIOS: MARINEROS (p. 73) — Nuevo

Sustituye la regla «**¡Sin cuartel!**» por la siguiente:

Durante su **primer turno** de la partida, esta unidad tiene la regla especial **Determinación**.

Una vez durante el **paso 3 de cada Combate cuerpo a cuerpo**, en lugar de activar una habilidad SAGA, esta unidad puede **reducir su Armadura en 1** para obtener **2 dados de ataque** y +1 a los resultados de sus dados de ataque.

Si lo hace, la **Armadura enemiga no puede aumentar** durante este Combate.

Sustituye la regla «**Desembarco**» por la siguiente:

Al final del **despliegue**, pero **antes del primer turno** de la partida, la unidad de **Marineros** puede ser retirada de la mesa y redeployada por **completo dentro de su zona de despliegue** (tal como se describe en el escenario).

Hoja de combate Sarracena

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Flechas perforantes

Disparo

Si la unidad objetivo está a **C** de tu unidad, tus **dados de ataque** obtienen un bonificador de +1.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Disparos múltiples

Activación

Eige una de tus unidades equipada con **arcos compuestos** y que contenga **al menos 4 miniaturas**.

Cada unidad enemiga a **M** de esta unidad debe tirar **1 dado**.

Si el resultado es **superior a su Armadura** contra Disparo, sufre **1 baja**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Pura sangre

Activación

Activa hasta **2 unidades montadas** para un **Movimiento o una Carga**.

Después de resolver su activación, si la unidad activada **no tiene enemigos a L**, puede **retirar 1 Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Apelación al Profeta

Órdenes

Hasta el final del turno, cuando actives una **unidad montada**, antes de resolver esa activación puedes designar una **unidad amiga no Mercenaria de infantería a C** y activarla para un **Movimiento**.

Hoja de combate Mutatawwi'a

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Jahannam

Órdenes / Reacción

Designa una de tus unidades y tira **2 dados** (4 si usas un **(símbolo)**).

Por cada resultado **superior a la Armadura** de la unidad designada, **añade una miniatura** a esa unidad a **MC** de otra miniatura de la unidad, **sin exceder su número inicial de miniaturas**.

Hoja de combate Mora

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Entrega total

Combate

Gana 2 **dados de ataque** por cada **Fatiga del enemigo**.

Gana 2 **dados de defensa** por cada **Fatiga de tu unidad**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Bosque de lanzas

Combate

Infantería

Gana 3 **dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Discordia

Órdenes

Designa una **unidad amiga** y una **unidad enemiga** que no sean Héroes y no tengan **Fatiga**.

Cada una de estas unidades **recibe 1 Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

TORRENT OF IRON

Activación

Designa hasta 2 **unidades montadas de Guardias**.

Retira 1 **Fatiga** de cada una de ellas.

Puedes activar **cada una de estas unidades**. Las unidades activadas que resuelvan una **Carga** con esta activación tienen su **Armadura aumentada en +1** durante el **Combate** resultante.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

INSPIRATION

Combate

Si tu unidad está a C de una **unidad amiga** que **no haya sufrido bajas** desde el inicio de la partida, puede **repetir los resultados de 1** obtenidos en sus **dados de ataque y de defensa (1, 2 y 3 si usas un (símbolo))**.

Hoja de combate Bizantina

Regla nueva.

Nota: esta habilidad sustituye a **ACOLYTHUS**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

BUCELLARIUS

Activación

Activa una **unidad montada** para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Los escudos de nuestros camaradas

Combate o Disparo / Reacción

Montada

Si tu unidad está a C de **otra unidad amiga** sin armas de disparo, obtiene un bonificador de +1 a sus **dados de defensa**.

Si usas un **(símbolo)**, gana 2 **dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Haced frente a los bárbaros

Combate

Por cada **unidad amiga** a C, gana 1 **dado de ataque y 1 dado de defensa** (con un **máximo de 3** de cada tipo).

Si usas un **(símbolo)**, la **unidad enemiga** gana 1 **Fatiga**.

Nota: tu unidad **cuenta como** que está a C de sí misma.

Hoja de combate Milites Christi

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Resolución

Combate o Disparo / Reacción

Toma **2 dados SAGA disponibles** y colócalos en la capacidad **Oración boca arriba**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Derramar sangre

Combate

La **Armadura** de la unidad enemiga **no puede aumentar** durante este Combate.

Vuelve a tirar **1 dado SAGA disponible** y colócalo en la capacidad **Oración**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Los escudos de nuestros camaradas

Combate o Disparo / Reacción

Montada

Si tu unidad está a **C** de **otra unidad amiga** sin armas de disparo, obtiene un bonificador de **+1** a sus **dados de defensa**.

Si usas un **(símbolo)**, gana **2 dados de defensa**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Haced frente a los bárbaros

Combate

Por cada **unidad amiga** a **C**, gana **1 dado de ataque y 1 dado de defensa** (con un **máximo de 3** de cada tipo).

Si usas un **(símbolo)**, la **unidad enemiga** gana **1 Fatiga**.

Nota: tu unidad **cuenta como** que está a **C** de sí misma.

Hoja de combate Milites Christi

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Resolución

Combate o Disparo / Reacción

Toma **2 dados SAGA disponibles** y colócalos en la capacidad **Oración boca arriba**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Derramar sangre

Combate

La **Armadura** de la unidad enemiga **no puede aumentar** durante este Combate.

Vuelve a tirar **1 dado SAGA disponible** y colócalo en la capacidad **Oración**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Deus Vult!

Combate

Guardias o Héroes

Si la **unidad enemiga** está compuesta por **Levas**, añade **3 impactos automáticos** a tu tirada de ataque
(6 impactos si tu unidad está compuesta por al menos 6 miniaturas).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Ayuda divina

Combate

Añade **1 impacto automático** a tu tirada de ataque **por cada dado** que haya actualmente en la capacidad **Oración**
(con un máximo de 3 impactos automáticos adicionales).

Hoja de combate Española

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

IBERIA *Órdenes / Reacción*

Activa una **unidad de Jinetes** para un **Movimiento**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Jinetes! *Órdenes*

Designa hasta **2 de tus unidades de Jinetes**. Hasta el final del turno, obtienen la regla especial **Determinación, no pueden activarse para una Carga** y ganan un **bonificador de +C** a sus **Movimientos**.

Al final del turno, cada una de las unidades designadas puede **descartar 1 Fatiga**.

Hoja de combate Cruzados

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Encontrar grietas en su armadura *Combate*

Gana **4 dados de ataque** (6 si usas un **(símbolo)**).

Puedes **repetir cada dado de ataque** que obtenga un resultado de 6.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Jericó *Combate*

Gana **2 dados de ataque**.

Gana **2 dados de ataque adicionales** si la **Armadura** de la unidad enemiga es **superior a 4**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

La cruzada de los campesinos *Activación*

Si tienes una **unidad de Peregrinos** en tu banda, activa **cualquier número** de tus **unidades de Guerreros y Levas** para un **Movimiento** o una **Carga**.

Estas activaciones **no generan Fatiga**.

En caso contrario, activa **uno de tus Héroes** o una **unidad de Guardias** para una **Carga** y **aumenta su Armadura en +1** durante el **Combate** resultante.

Hoja de combate Polaca

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

¡Mantened la línea! *Órdenes / Reacción*

Designa una **unidad amiga de infantería no Mercenaria**.

Hasta el final del turno, esta unidad **no puede tirar dados de ataque**, pero puede tirar **2 dados de defensa** por **cada impacto** recibido durante un **Combate** (también durante Disparo si usas un **(símbolo)**).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Szlachta *Combate Guardias*

Si tu **Armadura** es **superior** a la **Armadura del oponente**, tu unidad obtiene un **+1** a los resultados de sus **tiradas de ataque**, y las **tiradas de ataque del enemigo** sufren un **penalizador de -1**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Voivoda

Activación

Retira 1 Fatiga de todas tus unidades de infantería con Fatiga que estén a M de tu Señor de la Guerra.

Las unidades de infantería que no tenían Fatiga a M de tu Señor de la Guerra pueden activarse para una Carga y obtienen 2 dados de ataque adicionales.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

El choque

Combate

Tu oponente no puede activar habilidades SAGA durante este Combate (sí puede usar Fatiga, no obstante).

Gana 1 dado de ataque y 1 dado de defensa.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Terror del Este

Activación / Reacción
Unidad montada

Activa esta habilidad después de que un enemigo resuelva una Activación.

Activa una de tus unidades para una Carga. Si tu unidad está a M de su objetivo, la unidad cargada obtiene 2 dados de defensa adicionales durante el Combate resultante.

Hoja de combate del Ordensstaat

Regla nueva.

Nota: esta habilidad sustituye al **Conjunto de Activación** de la Hoja de combate.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Siervos de Dios

Órdenes

Retira hasta 3 miniaturas amigas como bajas.

Tira 1 dado SAGA disponible por cada baja retirada de este modo y añádelos a tus dados SAGA inactivos.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Clamor de batalla

Combate
Atacante

Coloca 1 Fatiga en la unidad enemiga y 1 Fatiga adicional en otra unidad enemiga a M de tu unidad.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Nach Osten

Activación

Activa cualquiera de tus unidades para un Movimiento que no genera Fatiga.

Durante esta activación, su distancia de Movimiento es C, independientemente de su valor habitual.

Esta activación se ignora al calcular la Fatiga para Activaciones posteriores.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Cruces negras, corazones puros

Combate
Guardias o Héroes

Puedes retirar hasta 4 miniaturas amigas como bajas a M de tu unidad.

Por cada miniatura retirada de este modo, gana 2 dados de ataque o 2 dados de defensa.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Leva

Órdenes / Reacción

Designa una **unidad de Guerreros o Levas** a C de una **unidad amiga de Guardias**.

Añade 2 **miniaturas** a esta unidad (3 si usas un **(símbolo)**), sin exceder su **número inicial de miniaturas**.

Nota: Leva sustituye a **Servos de Dios**.

Hoja de combate de los Príncipes Orientales

Regla nueva.

Nota: los resultados que permiten **repeticiones** se consideran **después de aplicar los modificadores**, como es habitual.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Ad nauseam

Combate

Puedes **repetir inmediatamente un dado de ataque** que no haya obtenido **impacto** por cada dado de ataque que muestre un resultado de **1 o 6** (**4 o más** si usas un **(símbolo)**).

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Droga

Combate

Guardias o Héroes

Inflige **1 Fatiga** a otra **unidad amiga no Agotada** a M para ganar el mismo número de **dados de ataque o de defensa** (o una combinación de ambos) que el valor de **Armadura** de esa unidad durante este **Combate**.

Si la unidad está compuesta por **al menos 6 miniaturas**, gana **1 dado adicional**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Avance temerario

Órdenes u Órdenes / Reacción

Elige una **unidad enemiga a más de C de un Héroe enemigo**.

Hasta el final del turno, esta unidad **cuenta como Mercenaria** y **sufre 1 Fatiga** al inicio de cada **Combate** en el que participe.

Nota: un **Héroe** siempre se considera que está a C de sí mismo, por lo que **no puede ser objetivo** de esta habilidad.

Hoja de combate Pueblos Paganos

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Saqueo

Órdenes

Tira hasta **8** de tus **dados SAGA disponibles** y añádelos a tus **dados SAGA inactivos**.

Este número **no puede exceder** el número de **unidades amigas no Héroes y no Mercenarias** compuestas por **hasta 6 miniaturas**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Taaraavita

Órdenes u Órdenes / Reacción

Elige una de las siguientes opciones:

- Tus unidades ganan **2 dados de ataque adicionales** durante **cada Combate**.
- Tus unidades ganan **2 dados de ataque adicionales** durante **cada Disparo**.

Este efecto dura **hasta el final del turno**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Vaenulik

Órdenes / Reacción

Inflige **1 Fatiga** a **una de tus unidades** que esté completamente dentro de un terreno accidentado.

Inflige **1 Fatiga** a **una unidad enemiga** a C de esa área de terreno.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Azote de las estepas

Órdenes

Hasta el final del turno, tus **Guerreros** cuentan como si estuvieran **equipados con jabalinas** en lugar de **arcos compuestos**.

Hoja de combate Mongola

Regla nueva.

Sustituye las capacidades por las siguientes:

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Descarga a corta distancia

Combate o Disparo

La **unidad enemiga** debe **repetir todos sus dados de defensa** que hayan cancelado un **impacto**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

Hordas armadas

Combate

Guardias o Héroes

Tus **dados de ataque** obtienen un **bonificador de +1**.

Si usas un **(símbolo)**, puedes **repetir todos tus dados de ataque** que no hayan infligido **impactos**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

El arco y la lanza

Activación

Puedes activar **hasta 3 unidades de Guerreros montados** que tengan un **Tambor de guerra amigo** en **línea de visión** y a C de al menos **una** de sus miniaturas, para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.

Si **no** tienes un Tambor de guerra, activa **una** unidad de Guerreros montados para un **Movimiento** que **no genera Fatiga**.