

La Edad de Aníbal

Aclaraciones

HABILIDAD SAGA GUERRILLA (p. 54)

Diodoro especifica que existe una limitación para poder reiniciar el uso de **Guerrilla**, pero esto hace referencia a una versión anterior y fue omitido por error. Puedes usar **Guerrilla** para **Descansar** a una de tus unidades, incluso si fue activada durante tu turno.

POLEMOS (p. 47)

Ten en cuenta que el resultado de dado que se tiene en cuenta es el **resultado modificado**. Por tanto, debe ser un resultado de **exactamente 1**, después de aplicar los modificadores.

MERCENARIOS (p. 66)

Cada unidad mercenaria solo puede ser reclutada **una vez** en una banda.

Erratas

CARROS GÁLICOS (p. 13)

Sustituye la sección completa por el siguiente texto:

Los nobles galos a menudo acudían a la guerra en carros, y los romanos todavía se enfrentaron a ellos durante las Guerras Gálicas. Los carros son un nuevo tipo de tropa para las bandas galas y una opción de equipo para el **Señor de la Guerra** de esta facción.

Los carros se activan como **Guardias**, en unidades de entre **2 y 6 miniaturas**. Por **1 punto SAGA** puedes reclutar **2 carros**. Alternativamente, puedes retirar **4 Guerreros** o **6 Levas** de tu banda para añadir **1 carro** a una unidad existente de carros.

A efectos de las condiciones de victoria, **cada carro cuenta como 2 Guardias**.

Un carro debe estar montado en una peana de entre **40–80 mm de ancho** y **80–100 mm de largo**.

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	5 (4)	4	Monturas (Caballos)*

Reglas especiales:

Presencia, Resistencia (1), Carro

* La penalización a la Armadura ya está incluida en el perfil.

Carro: los carros nunca pueden entrar, moverse a través ni ser desplegados en **terreno accidentado** o **terreno peligroso** (consideran estos terrenos como **infranqueables**).

Señor de la Guerra: si tienes al menos una unidad de carros, tu **Señor de la Guerra** puede elegir un carro como montura. En ese caso, obtiene la regla especial **Montura (Carro)**. (**Caballo**) regla especial y la regla **Carro** anterior. Su peana debe ser la definida más arriba. A todos los efectos de las habilidades SAGA, se considera tanto una **unidad de carros** como un **Señor de la Guerra**.

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	5 (4)	8	Carro galo, Monturas (Caballos)*

Reglas especiales:

Determinación, Presencia, Resistencia (1), Estamos a sus órdenes, Guardaespaldas, Orgullo, Carro

* La penalización a la Armadura ya está incluida en el perfil.

CARROS PESADOS CARTAGINESES (p. 13)

Sustituye la sección completa por el siguiente texto:

De origen fenicio, los cartagineses heredaron el uso de los carros pesados de guerra de sus antepasados, generalmente tirados por cuatro caballos. Aún presentes al inicio de la Primera Guerra Púnica, fueron desapareciendo progresivamente a medida que eran reemplazados por elefantes.

Una banda cartaginesa puede incluir **una única unidad** de Carros Pesados; si lo hace, **no puede incluir Elefantes**.

Los Carros Pesados pueden componerse de **2 a 6 carros**. **1 punto SAGA** te da **2 Carros Pesados**. Alternativamente, puedes retirar **4 Guerreros** o **2 Guardias** de tu banda para añadir **1 carro** a una unidad de Carros Pesados.

Los Carros Pesados se montan en peanas que deben encajar dentro de un **círculo de 120 mm**.

Cada carro pesado de la unidad tiene las siguientes características:

Dados SAGA	Armadura	Agresividad	Equipo
1	5 (5)	6/2	Monturas (Caballos)*

Reglas especiales:

Presencia, Resistencia (1), Carro

* La reducción a la Armadura ya está incluida en el perfil.

Impacto: un carro pesado tiene **Agresividad 6** si es el atacante en un Combate, y **2** si es el defensor. Si una unidad de carros cargó, inflige **1 impacto automático** a la unidad enemiga por **cada carro** de la unidad. Estos impactos se añaden a los obtenidos por los dados de ataque.

Carro: los carros nunca pueden entrar, moverse a través ni ser desplegados en **terreno accidentado** o **terreno peligroso** (consideran estos terrenos como **infranqueables**).

SARISSA (p. 13)

Sustituye la regla **Sarissa** por la siguiente:

Las sarissas, desarrolladas bajo Filipo II de Macedonia, eran largas picas de entre cuatro y siete metros de longitud. Aunque eran difíciles de manejar y requerían una coordinación perfecta, esta arma resultaba formidable en manos de soldados entrenados. Su rasgo distintivo era una punta de bronce en ambos extremos, que permitía clavarla firmemente contra el suelo para frenar las cargas de caballería.

Solo las **miniaturas de infantería** pueden equiparse con sarissas.

Una unidad equipada con sarissas reduce su distancia de **Movimiento** a **C**, pero su distancia de **Carga** permanece en **M**.

Una sarissa proporciona los **dos beneficios siguientes** mientras la unidad que la porta no esté ni siquiera parcialmente en **terreno accidentado** o **terreno peligroso**:

- **Una vez por turno**, una unidad equipada con sarissas puede ser activada para realizar un **Disparo gratuito** que **no genera Fatiga**, con un alcance de **C**. Ten en cuenta que una sarissa **no se considera un arma de disparo**, y que, salvo por esta Activación especial, una unidad con sarissas **no puede ser activada para Disparar**.
- Mientras no tenga **Fatiga**, una unidad equipada con sarissas obtiene un **bonificador de +1 a sus dados de ataque** en Combate contra **Elefantes** o miniaturas con la regla especial **Montura (X)**.

Una unidad equipada con sarissas **solo puede cerrar filas** si se encuentra **íntegramente en terreno abierto**.

Si una miniatura de la unidad se encuentra siquiera parcialmente en **terreno accidentado** o **terreno peligroso**, la unidad **no puede cerrar filas**.

RUSES (p. 25)

Sustituye la regla por la siguiente:

PAGA REGULAR

Veteranos

El efecto de esta Ruse depende del tipo de unidad sobre la que se use.

Ciudadanos: si esta unidad se encuentra a más de **L** de cualquier unidad enemiga al inicio de tu **Fase de Activación**, gana la regla especial **Determinación** durante este turno, pero **debe ser activada antes que cualquier otra unidad**.

Contingente: esta unidad se activa como una unidad de **Ciudadanos**.

MANÍPULO (p. 28)

Sustituye la primera frase del tercer punto por la siguiente:

Contenía un máximo de **8 miniaturas** cuando la unidad fue desplegada.

EXALTACIÓN (p. 36)

Sustituye el último punto por el siguiente:

- Una unidad **Agotada** no puede adquirir nuevos **Marcadores de Exaltación**, pero conserva los marcadores que ya tuviera.

HOJA DE COMBATE CARTAGINESA

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

DISCÍPULO DE XANTIPPO

Órdenes

Hasta el inicio de tu próximo turno, todas las unidades amigas que estén combatiendo en **Combate** a **M** de tu **Señor de la Guerra** deben elegir, al inicio de cada Combate en el que estén trabadas, entre **dados de ataque** o **dados de defensa**.

Después de tirar el dado elegido, puedes **añadir +1 a 2 dados** o **+2 a un único dado**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

COORDINACIÓN

Combate

Si tu unidad es una unidad de **Ciudadanos**, cada dado de ataque que obtenga un **6** inflige **2 impactos** en lugar de **1**.

Si tu unidad es una unidad de **Contingente**, cada dado de defensa que obtenga un **6** cancela **2 impactos** en lugar de **1**.

HOJA DE COMBATE GALA

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

ASDGENIOS

Activación

Activa una unidad de **Guardias**, **Carros** o un **Héroe**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

DESAFÍO RITUAL

Combate

Guerreros, Carros o Guardias

Tira **1 dado**.

Con un resultado de **3 o más** (**2 o más** si tu unidad está compuesta por **Carros** o **Guardias**), la unidad enemiga sufre **1 baja**.

Con un resultado de **1**, tu unidad sufre **1 baja**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

TUMULTUS GALLICUS

Órdenes

Retira **1 Marcador de Exaltación** de hasta **3** de tus unidades.

Si usas un (**símbolo**), retira **todos** los Marcadores de Exaltación restantes de **una** de estas unidades.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

ANTES DE LA OLA

Activación

Unidad de infantería sin armas de disparo

Activa una de tus unidades para **Moverse**. Hasta el final del turno, se considera equipada con **jabalinas**.

Durante el siguiente Disparo realizado por esta unidad en este turno, **añade 1 impacto automático** a los impactos obtenidos.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

EL PODER DE LOS DIOSES ANTIGUOS

Combate

Guerreros o Guardias

Gana **2 dados de ataque** (4 si son **Guardias**).

Tu unidad gana **Resistencia (1)** hasta el final del Combate.

Puedes **repetir hasta 2** de tus dados de **ataque o defensa**.

HOJA DE COMBATE NÚMIDA

Regla nueva. ## **HOJA DE COMBATE NÚMIDA**

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

HOSTIGAMIENTO

Activación

Activa **cualquier número** de tus **unidades montadas** para **Moverse**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

LLUVIA DE PROYECTILES

Disparo

Unidad montada

Gana **2 dados de ataque** (4 si usas un (**símbolo**)).

Puedes usar **1 Fatiga** del objetivo para **reducir su Armadura en -1**.

Tras resolver el Disparo, **activa tu unidad para un Movimiento**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

DISPARO INCAPACITANTE

Disparo

Repite **todos** tus dados de ataque que obtengan un resultado de **1 o 2**.

Si tu unidad inflige **al menos 2 bajas**, el objetivo **sufre 1 Fatiga** después de resolver el Disparo.

HOJA DE COMBATE ROMANA REPUBLICANA

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

QUINQUX

*Activación
Infantería*

Elige hasta 2 de tus unidades a **M** entre sí.
Activa estas unidades para un **Movimiento** o una **Carga** con una **distancia adicional de C**.

Durante este Movimiento o Carga, estas unidades pueden **moverse libremente a través de unidades amigas de infantería**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

TENACES

*Combate
Manípulo*

Si tu unidad está en **inferioridad numérica** frente a su oponente, gana **dados de ataque** iguales a la **diferencia de miniaturas** entre ambas unidades, hasta un **máximo de 4**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

SCUTA

Órdenes / Reacción

Hasta el final del turno, **cada vez** que una de tus unidades de **Manípulo** sea objetivo de un **Disparo**, **cancela la primera baja** sufrida.

HOJA DE COMBATE ÍBERA

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

GUERRILLA

Activación / Reacción

Activa esta habilidad después de que se haya resuelto la Activación de un enemigo.

Descarta **2 Marcadores de Guerrilla** para activar **una** de tus unidades **no Mercenarias** para un **Disparo**, o **3 Marcadores de Guerrilla** para cualquier otro tipo de **Activación**.

Cada unidad solo puede ser activada mediante **Guerrilla una vez por turno**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

CONOCIMIENTO DEL TERRENO

Activación

Elige una zona de **terreno accidentado** a **MC** de una de tus unidades.
Hasta el inicio de tu próximo turno, tus **unidades de infantería** consideran esa zona como **terreno abierto** durante sus **Movimientos y Cargas**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

CEBO

Activación

Gana **1 Marcador de Guerrilla**, y después designa una de tus unidades que **genere un Dado SAGA**.
Gana **1 Marcador de Guerrilla adicional** por cada unidad enemiga a **C** de esa unidad, hasta un **máximo de 4**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

COORDINACIÓN

Activación

Elige una unidad **montada** de **Guardias** o **Guerreros** y una unidad de **infantería** a **C** entre sí.
No puede haber **más del doble de miniaturas** en la unidad de infantería que en la unidad de caballería.

Activa ambas unidades para un **Movimiento**, comenzando por la **unidad montada**.
Durante este Movimiento, la unidad de infantería **gana la regla especial Monturas (Caballos)**, pero **debe finalizar su Movimiento** a **C** de la unidad montada.

Tras completar ambas Activaciones, gana **1 Marcador de Guerrilla**.

HOJAS DE COMBATE GRAECULI

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

POLEMOS

Combate

Por **cada 1** que obtenga tu oponente en sus **dados de ataque (1 o 2 si usaste un (símbolo))**, inflige **1 impacto automático**.

Esta habilidad **no puede infligir más de 3 impactos automáticos**, ni **más impactos** que el **número de miniaturas** de tu unidad si este es **inferior a 3**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

HUBRIS

Combate

Defensor

Después de resolver el Combate, si el oponente se **destraba**, puedes elegir una de las siguientes opciones: - Retirar **2 Fatigas** de esta unidad, **o** - Retirar **1 Fatiga** de **hasta 2** otras unidades amigas a **M**.

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

MURO DE PIQUEROS

Combate o Disparo / Reacción

Cancela **1 baja** por **cada otra unidad amiga** con la regla especial **Falange** a **MC** de tu unidad.

Mercenarios

SAMNITAS (p. 69)

Sustituye la regla especial **A Través del Bosque** por la siguiente:

Los Samnitas **ignoran la penalización al Movimiento** por **terreno accidentado**, pero **no** por **terreno peligroso**.

Cuando son activados para **Moverse**, pueden **añadir C** a su distancia de Movimiento. Si lo hacen, **no podrán ser activados para Disparar** hasta el final de la fase.

Nota: esta actualización fue necesaria debido a los cambios en la regla de **jabalinas** en la actualización del reglamento de 2022.

ARQUEROS CRETENSES (p. 67)

Sustituye la regla **Flechas de Bronce** por la siguiente:

Si su **primera Activación** del turno es una Activación de **Disparo**, los Arqueros Cretense ganan **2 dados de ataque adicionales**.

Si la unidad objetivo también se encuentra a **M** o menos de la unidad de Arqueros Cretense, estos obtienen un **bonificador adicional de +1** a sus dados de ataque.

Solo **una miniatura** de la unidad objetivo necesita estar dentro de alcance para que se aplique este bonificador.

No obstante, los Arqueros Cretense **nunca** ganan dados de ataque adicionales por **ningún otro medio** distinto a los mencionados aquí.

CABALLERÍA TARENTINA (p. 67)

Sustituye la regla **Exploradores** por la siguiente:

Cada vez que una **unidad enemiga** es activada para un **Movimiento** o una **Carga** a **M** de una unidad de Caballería Tarentina, los Tarentinos **deben ser activados** para realizar un **Movimiento gratuito** que se resuelve **antes** de que se resuelva la Activación enemiga.

Este Movimiento **no puede finalizar** a **C** de una unidad enemiga, y la Activación **se cancela** si esto es imposible.

Ningún oponente puede activar una habilidad de **Activación / Reacción** tras esta Activación.