

## La Edad de la Caballería

### Erratas

#### REGLAMENTO (p. 27)

El asedio de **Nancy** tuvo lugar **en 1477**, y no en 1577.

#### FLAMENCOS (p. 39)

Sustituye el **tercer punto** de la regla **Construcción aparatosa** por el siguiente:

El **Carro flamenco** realiza su movimiento a una distancia de **C** antes o después del **pivote**, siguiendo las reglas habituales de movimiento. **No puede cambiar de dirección durante su movimiento.**

#### HUSITAS (p. 61)

Sustituye el **tercer punto** de la regla **Construcción aparatosa** por el siguiente:

El **Carro husita** realiza su movimiento a una distancia de **C** antes o después del **pivote**, siguiendo las reglas habituales de movimiento. **No puede cambiar de dirección durante su movimiento.**

**Nota de diseño:** en ambos casos se ha sustituido la palabra «**giro**» por «**pivote**» para mantener la coherencia con el resto de las reglas.

## Hoja de combate Flamenca

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

**¡Avanzad!**

*Combate*

Al final del **Combate**, **todas las unidades trabadas** sufren **1 Fatiga adicional**.

Si tu unidad está **enardecida**, coloca inmediatamente **1 dado SAGA disponible** en tu **Bonificador de Combate**, boca arriba.

## Hoja de combate Escocesa

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

#### Portadores de escudos

*Combate*

*Guardias o Héroe*

Gana **2 dados de defensa** (hasta un **máximo de 6**) por **cada unidad amiga de Guerreros** a **M** de tu unidad.

## Hoja de combate Suiza

Sustituye esta habilidad por la siguiente:

#### Gewalthut

*Combate o Disparo / Reacción*

Si la **Armadura** de tu unidad es **inferior a 5**, **auméntala en +1**.

## FAQ

### General

Cuando ambos jugadores activan habilidades que les permiten activar una unidad después de resolver un Combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, **Fuego cruzado** para los Burgundios y **Rebasar** para los Flamencos), ¿en qué orden se resuelven las activaciones?

Aplica la regla de la **página 42 del Reglamento**: resuelve los efectos de las **habilidades del atacante** antes que los del **defensor**.

### Compañías libres

¿Quién elige de dónde retirar las bajas cuando se activa la habilidad **Engaño**?

Cuando existe una elección entre múltiples unidades, es el **oponente del jugador de las Compañías libres** quien decide de qué unidad se retiran las bajas.

Si activo la habilidad **Renegados**, ¿me permite añadir miniaturas a la unidad amiga que participa en el Combate cuerpo a cuerpo?

Sí, **siempre que queden miniaturas en la unidad** después del paso de retirada de bajas.

Si uso la habilidad **Renegados** y elimino un Cañón o un Carro durante el Combate cuerpo a cuerpo, ¿qué tipo de miniaturas puedo devolver al juego?

En esta situación, **no devuelves ninguna miniatura**. Los **Cañones** y los **Carros** son **tipos de tropa distintos**.

---

## Escoceses

**Cuando el jugador escocés activa *Clavad el clavo*, ¿las unidades trabadas en Combate cuerpo a cuerpo sufren la Fatiga antes del inicio del nuevo Combate?**

La habilidad indica claramente que el Combate cuerpo a cuerpo **finaliza después del paso de retirada de bajas (Paso 6)**, mientras que la **Fatiga se asigna durante el Paso 7** del Combate cuerpo a cuerpo. ## FAQ

## Bretones

**¿Cuánto tiempo dura el efecto de la habilidad *Astucia*?**

Una vez que se activa la habilidad, su efecto se aplica **en cuanto activas una nueva habilidad**, ya sea durante el **turno actual**, el **turno del oponente** o incluso durante **tu siguiente turno**.

---

**¿El efecto de *Astucia* se aplica incluso si la siguiente habilidad activada no tiene efecto de *respuesta vigilante*?**

Sí. En ese caso, *Astucia* simplemente **no tiene efecto alguno**.

---

## Suizos

**Si activo la habilidad *Obstinados* usando un (símbolo), ¿puedo activar la habilidad de nuevo durante el mismo Disparo?**

Sí.

---

**¿Y qué ocurre con *Inquebrantables*?**

No puedes activar *Inquebrantables* de nuevo durante la **misma activación enemiga**. Tal como se indica en la **página 41 del Reglamento**, **nunca puedes activar dos habilidades de Activación / Reacción** en respuesta a la **misma causa**.

---

**¿Puedo seleccionar una unidad Mercenaria como objetivo de *Gewalthut*?**

No.

---

## Germanos

**¿Cómo se resuelve la habilidad *Retirada*?**

El Combate cuerpo a cuerpo **finaliza en cuanto el jugador germano activa la habilidad *Retirada***. Esto significa que el **paso 3 del Combate** se completa, pero **los pasos siguientes no se resuelven**.

Por tanto, los efectos de habilidades que deberían resolverse entre los **pasos 3 y 7** se pierden, y las unidades trabadas **no sufren Fatiga** por el Combate.

Sin embargo, las habilidades cuyos efectos se resuelven **después de finalizar el Combate**, como *Astucia* de las **Compañías Libres** o *Rebasar* de los **Flamencos**, **sí se resuelven** una vez que la unidad germana se ha desenganchado.

---

**Si uso la habilidad *El vado, la muralla y el vado* y, en mi última activación, activo una unidad para una Carga contra una unidad enemiga a C\*\* del Señor de la Guerra germano, ¿puedo asignar Fatiga a la unidad antes de que comience el Combate?\***

No. Debes **resolver por completo la activación de la Carga**, incluido el **Combate cuerpo a cuerpo**, antes de resolver la parte final de la habilidad.

---

## Husitas

**¿Cómo se resuelve el movimiento de Carga de una unidad objetivo de la habilidad *Salida*?**

Si la unidad cumple las condiciones (está a **C** de un **Carro**), elige un **punto de la peana del Carro**. Después, resuelve el procedimiento de la **Carga**, moviendo cada miniatura de la unidad de infantería desde ese punto de la peana del Carro. A continuación, resuelve el Combate.

---

## Condotieros

**¿Puede una unidad beneficiarse de los 2 dados de defensa adicionales de *Contra todos los rincones* aunque no retire ninguna Fatiga?**

No.

---

**¿Puede una unidad activarse para Descansar aunque no tenga Fatiga?**

Sí. ## Especialistas

**Si recluto un Cañón, ¿debe anotarse en la hoja de banda?**

Sí, porque el reclutamiento tiene lugar al **componer la banda**.

En un entorno de torneo, recomendamos encarecidamente a los jugadores que indiquen en su hoja de banda que han reclutado un **Cañón**, así como **el tipo de tropa que ha sustituido**.

Ten en cuenta que reclutar un Cañón **no impide** el uso de la regla **Personalizar el reclutamiento de la banda** de la **página 46 del Reglamento**; se trata de una cuestión independiente.

---

**¿Cuándo se aplican los bonificadores de *Nunca retroceder*?**

Este **Caballero** obtiene **3 dados de defensa adicionales** en cada **Combate cuerpo a cuerpo**, tanto **atacando** como **defendiendo**. Además, **obliga al oponente a desengancharse a M** en cada Combate cuerpo a cuerpo, **independientemente** de que el Caballero esté atacando o defendiendo.