

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 aparatoso** 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 aparatoso** 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 «pivot» 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 **turbo actual**, el **turbo 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**. Despues, 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.