# La Edad de Aníbal

## Aclaraciones

### CARRO (P. 13)

Se ha omitido el tamaño de las bases de los carros. Para los carros pesados cartagineses la base debe entrar completamente dentro de un círculo de 120 de diámetro. Para los carros galos, la base debe entrar completamente en un círculo de 100 mm.

### SUELDO REGULAR (P. 25) ARDID

En el texto de este Ardid se debe ignorar la frase "si varias unidades tienen este Ardid...". Ya que los Ardides solo se pueden incluir una vez en la banda.

### POLEMOS (P. 48)

Obsérvese que lo que se tiene en cuenta es el resultado modificado de los dados. Así que es un resultado de exactamente 1, después de aplicar el modificador.

### GUERRILLA (P. 54)

Diodoro afirma que existe una limitación para poder descansar mediante el uso de la Guerrilla, pero esta nota se refiere a una versión anterior y se dejó por error. Puedes usar la Guerrilla para descansar con una de tus unidades, incluso si se activó durante su turno.

### SOLIFERRUM (P. 55)

Cuando se utiliza un , la capacidad especifica que dos unidades se activan. En este caso, o bien debes activar 2 unidades y si esto no es posible, no puedes usar la habilidad.

### MERCENARIOS (P. 66)

Cada unidad de mercenarios sólo puede ser reclutada una vez en la misma banda.

## Correcciones

### SARISAS (P. 13)

Sustituir la primera frase del primer punto por:

Una vez durante cada uno de los turnos de su propietario, si la unidad ha resuelto una activación de movimiento anteriormente durante esta fase de activación, una unidad equipada con sarissas puede activarse gratuitamente para un disparo que no genere fatiga con un alcance de C».

Nota: Al igual que con las jabalinas, para evitar confusiones con las activaciones múltiples, permitimos que la activación de disparo gratuita se resuelva en cualquier momento posterior del turno.

### MANÍPULO (P. 28)

Sustituir la primera frase del tercer punto por:

Contiene un máximo de 8 figuras cuando la unidad fue desplegada.

### HOJA DE COMBATE IBERA

#### *Coordinación*

Sustituir la primera frase del texto de la habilidad por:

Elige una unidad montada de Guardias o Guerreros y una unidad de infantería a menos de C de distancia. No puede haber más del doble de figuras en la unidad de infantería que en la unidad de caballería.

### HOJA DE COMBATE GALA

#### *Antes de la oleada*

Sustituir la palabra clave:

Activación – Infantería sin arma de disparo.