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.

MERCENARIOS (P. 66)

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

Correcciones

SARISAS (P. 13) NUEVO

Sustituir todo por:

Sarisas

Solo las figuras de infantería pueden estar equipadas con sarisas.

Una unidad equipada con sarisas ve su distancia de movimiento reducida a C, aunque su distancia de carga sigue siendo M. Una sarisa otorga los siguientes beneficios, siempre que la unidad equipada no se encuentre sobre terreno accidentado o peligroso, aunque sea parcialmente.

- Una sola vez por turno, una unidad equipada con sarisas puede activarse gratuitamente para un disparo que no genera FATIGA a una distancia de C. Ten en cuenta que la sarisa no se considera un arma de disparo, y a excepción de esta activación especial, una unidad equipada con sarisas no puede activarse para disparar.
- Mientras no tenga FATIGA, una unidad equipada con sarisas posee un bonificador de +1 a sus dados de ataque en cuerpo a cuerpo contra Elefantes o figuras que tengan la regla Monturas (X).

Una unidad equipada con sarisas solo puede Cerrar filas si se encuentra totalmente en terreno abierto. Si una figura de la unidad se encuentra (incluso parcialmente) sobre terreno accidentado o peligroso, la unidad no podrá Cerrar filas.

MANÍPULO (P. 28)

Sustituir la primera frase del tercer punto por:

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

EXALTACIÓN (P. 28) NUEVO

Sustituir el último punto por:

- Una unidad agotada no puede obtener nuevos marcadores de exaltación pero puede mantener los que ya tiene.

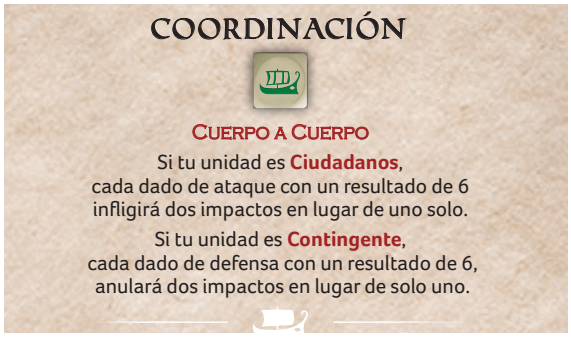
HOJA DE COMBATE CARTAGINESA NUEVO

Alumno de Jantipo

Sustituir la capacidad por:

Coordinación

Sustituir la capacidad por:



HOJA DE COMBATE GALA NUEVO

Antes de la oleada

Sustituir la capacidad por:

ANTES DE LA OLEADA

ACTIVACIÓN • UNIDAD A PIE SIN ARMA DE DISPARO

Activa una de tus unidades para un movimiento. Se considera como equipada con jabalinas hasta el final del turno.

Durante el siguiente disparo realizado por esta unidad este turno, añade un impacto automático.

Fuerza de los dioses antiguos

Sustituir la capacidad por:

FUERZA DE LOS DIOSES ANTIGUOS

CUERPO A CUERPO • UNIDAD QUE NO SEA LEVAS

Gana 2 dado de ataque. Gana un dado extra por cada otra unidad que esté a M de tu unidad (dado de defensa por unidad amiga y dado de ataque por unidad enemiga).

Puedes relanzar hasta 2 de tus dados de ataque y hasta 2 de tus dados de defensa.

Desafío ritual

Sustituir la capacidad por:

DESAFÍO RITUAL

CUERPO A CUERPO • GUERREROS O GUARDIAS

Lanza 1 dado: con un resultado de 4 o más (3 o más si tu unidad es de Guardias) inflige una baja a la unidad enemiga. Con un resultado de 1, tu unidad sufre una baja.

Si infliges una baja, puedes volver a lanzar los resultados de 1 de tus dados de ataque y de defensa durante este combate.

HOJA DE COMBATE NÚMIDA NUEVO

Hostigamiento

Sustituir la capacidad por:

HOSTIGAMIENTO

ACTIVACIÓN

Activa cualquier número de tus unidades montadas para un movimiento.

Lluvia de proyectiles

Sustituir la capacidad por:

LLUVIA DE PROYECTILES

ACTIVACIÓN • UNIDAD MONTADA

Activa una de tus unidades para un disparo que no genera FATIGA. Obtiene 2 dados de ataque adicionales para este disparo (4 si has utilizado).

Puedes gastar una FATIGA de la unidad objetivo del disparo para reducir su armadura en 1.

Disparo incapacitador

Sustituir la capacidad por:

DISPARO INCAPACITADOR

DISPARO

Vuelve a lanzar tus dados de ataque con un resultado de 1 o 2. Si tu unidad inflige al menos 2 bajas, el objetivo sufre una FATIGA tras la resolución del disparo.

HOJA DE COMBATE IBERA NUEVO

Guerrilla

Sustituir la capacidad por:

GUERRILLA

ACTIVACIÓN/REACCIÓN

Activa esta capacidad tras la resolución de la activación de una unidad enemiga. Descarta 2 marcadores de **Guerrilla** para activar para un disparo una de tus unidades (no mercenarias) o 3 marcadores para cualquier otro tipo de activación.

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

Conocimiento del terreno

Sustituir la capacidad por:

CONOCIMIENTO DEL TERRENO

ACTIVACIÓN

Escoge una zona de terreno accidentado a MC de una de tus unidades. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuenta como terreno abierto para el movimiento o carga de todas tus unidades a pie.

Cebo

Sustituir la capacidad por:

CEBO

ACTIVACIÓN

Gana 1 marcador de **Guerrilla**, después elige una de tus unidades que genere dado SAGA. Gana 1 marcador extra por cada unidad enemiga a C de la unidad escogida, con un máximo de 4.

Coordinación

Sustituir la capacidad por:

COORDINACIÓN

ACTIVACIÓN

Escoge una unidad montada de Guardias o Guerreros y una unidad de infantería que estén a C una de otra. El número de miniaturas de infantería no debe exceder el doble del número de miniaturas de la unidad montada.

Activa estas dos unidades para un movimiento empezando por la unidad montada. Para este movimiento, la unidad de infantería gana la regla Montura (caballo) pero debe terminar este movimiento a C de la unidad montada. Al término de esta activación, gana 1 marcador de **Guerrilla**.

HOJA DE COMBATE GRAECULI NUEVO

Polemos

Sustituir la capacidad por:

POLEMOS

CUERPO A CUERPO

Por cada 1 obtenido por tu adversario en sus dados de ataque (cada 1 o 2 si utilizas), inflige un impacto automático adicional al adversario.

El número de impactos automáticos así infligidos no puede superar 3 o el número de miniaturas de tu unidad si esta es inferior a 3.

Muro de picas

Sustituir la capacidad por:

MURO DE PICAS

CUERPO A CUERPO O DISPARO/REACCIÓN

Anula tantas bajas como el número de otras unidades amigas de **Falange** a MC de tu unidad.

Mercenarios

SAMNITAS (P.69) NUEVO

Sustituye la regla especial "A través de los bosques" por:

Los samnitas ignoran todos los penalizadores de movimiento asociados al terreno accidentado (pero no las del peligroso). Cuando son activados para un movimiento, si no han disparado durante esta Fase, pueden añadir C a su distancia de movimiento. Si lo hacen no pueden activarse para disparar hasta el final de la fase.

ARQUEROS CRETENSES (P67) NUEVO

Sustituye la regla especial "flechas de bronce" por:

Flechas de bronce

En su primera activación de disparo en el turno del controlador, la unidad de Arqueros Cretenses se beneficia de:

- 2 dados de ataques adicionales
- +1 a sus dados de ataque si la unidad objetivo está a M de la unidad de Arqueros Cretenses (solo una figura de la unidad objetivo necesita estar a M de los arqueros cretenses).

Además, los Arqueros Cretenses nunca pueden ganar dados de ataque adicionales a los mencionados anteriormente.

CABALLERÍA TARENTINA (P.67) NUEVO

Sustituye la regla especial "precursores" por:

Precursores

Cada vez que una unidad enemiga se activa para un movimiento o una carga a M de una unidad de Caballería Tarentina, esta última **debe** activarse gratuitamente para un movimiento que será resuelto antes de la activación de la unidad enemiga. Este movimiento no puede terminar a C de una unidad enemiga (en caso contrario, la activación se anula).

Ningún adversario puede activar una capacidad Activación/Reacción como respuesta a esta activación.