

SEZIONE 1

+2



Muro di Scudi


Dai ordini a tutte le unità in una sezione adiacenti a truppe nemiche. Esse non possono muovere prima di attaccare, ma possono utilizzare 2 dadi in più nel combattimento ravvicinato, effettuare l'avanzata d'impeto e utilizzare il bonus di combattimento quando consentito, ma solo con il loro normale numero di dadi.

Non si possono effettuare Combattimenti a Distanza.

2

SEZIONE 1

x2



Oscurare il Cielo

Tutte le unità in una sezione che hanno armi da lancio possono tirare 2 volte. Non è consentito muovere, solo tirare. Ciascun tiro viene fatto con 2 dadi e il risultato viene applicato immediatamente. Una unità non può tirare finché la precedente non ha esaurito i suoi tiri.

Se non hai unità che possono tirare, dai ordini ad 1 unità a scelta.

2

REAZIONE

+1



Colpire per Primo

Gioca questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato un combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i dadi. La tua unità attacca per prima, con 1 dado addizionale. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può rispondere al combattimento. Alla fine del turno, pesca per primo una nuova carta comando.

2

ARMATA

+1



Io sono Spartaco

Tira tanti dadi quanti sono i tuoi punti comando. Per ogni simbolo di unità ottenuto, puoi dare ordini a una qualunque unità corrispondente. Un simbolo di comandante vale per qualsiasi tipo di unità o per un comandante. Le unità prescelte combattono o tirano con un dado in più per tutto il turno.

Scarta la carta e rimescola il mazzo

2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Sinistra



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione di sinistra.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Centro



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione centrale.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Destra



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione di destra.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

DOPPIO USO



Ordini alle Unità Montate

ARMATA

Impartisci ordini a tante unità montate e/o comandanti quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Impartisci ordini a 3 o meno unità montate e/o comandanti in una sezione.

Se non hai unità montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



2

SEZIONE 3



Attacco Coordinato

Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante in ogni sezione.



2

SEZIONE 2



Manovra sui Fianchi

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti in entrambe le sezioni sinistra e destra.



2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Destra

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



2

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Pesanti

ARMATA
Dai ordini a tante unità pesanti quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1
Dai ordini a 3 o meno unità pesanti in una sezione.

Se non hai unità pesanti dai ordini ad 1 unità a scelta.



2

SEZIONE 3



Avanzata Coordinata

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti in ogni sezione.



2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Centro

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



3

DOPPIO USO



Contrattacco

ARMATA

Rigioca la stessa carta armata che il tuo avversario ha appena giocato.

SEZIONE 1 2 3

Rigioca la stessa carta sezione che il tuo avversario ha appena giocato, nella sezione opposta. Le altre sezioni possono essere ordinate regolarmente.

3

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Medie

ARMATA

Dai ordini a tante unità medie quanti sono i tuoi punti comando.


SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità medie in una sezione.

Se non hai unità medie dai ordini ad 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1



Muovi-Tira-Muovi

Dai ordini a 4 o meno unità leggere presenti in una sezione. Tali unità possono muovere, tirare e poi muovere ancora, ma nessuna di queste tre azioni è obbligatoria. Il combattimento ravvicinato è vietato, e ogni tipo di combattimento è vietato dopo la seconda fase di movimento. Prima che la fase di tiro possa essere eseguita, tutte le unità prescelte per muovere in prima fase devono aver effettuato il loro movimento. Le unità leggere a piedi possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini a 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Leggere

ARMATA

Dai ordini a tante unità leggere quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità leggere in una sezione.

Le unità di fanteria leggera possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1 2

Avanzata Rapida

Seleziona un gruppo di 4 o meno unità a piedi, macchine da guerra escluse, schierate ovunque sulla mappa purchè in esa tra loro adiacenti e collegati. Ciascuna unità selezionata può muovere di 2 esagoni ed effettuare il normale combattimento ravvicinato. I Guerrieri possono muovere di 2 o 3 esagoni ma devono ingaggiare combattimento.

Nessuna unità può tirare.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1

+1



Carica di Unità Montate

Dai ordini a 4 o meno unità montate in una sezione. Le unità prescelte combattono con 1 dado in più nel combattimento ravvicinato durante l'intero turno. Le unità montate pesanti possono muovere di 3 esa.

Nessuna unità può tirare a distanza.

Se non hai truppe montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Destra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



4

SEZIONE 1 2

LDR +3



Tattica Brillante

Dai ordini alle unità controllate da un comandante, schierate nell'esa del comandante e in 3 esa ad esso adiacenti e collegati, in una qualsiasi sezione della mappa.

Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.

5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Destra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



5

SEZIONE | 1 2

LDR +4



Tattica Brillante al Centro

Dai ordini ad un gruppo di unità controllate da un comandante situato nella sezione centrale. Le unità devono essere schierate nell'esa del comandante e in 4 esa ad esso adiacenti e collegati, anche parzialmente in sezioni adiacenti. Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.



1

SEZIONE | 1 2

LDR +4



Tattica Brillante a Destra

Dai ordini ad un gruppo di unità controllate da un comandante situato nella sezione di destra. Le unità devono essere schierate nell'esa del comandante e in 4 esa ad esso adiacenti e collegati, nella sezione di destra o di centro. Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.



1

SEZIONE | 1 2

LDR +4




Tattica Brillante a Sinistra

Dai ordini ad un gruppo di unità controllate da un comandante situato nella sezione di sinistra. Le unità devono essere schierate nell'esa del comandante e in 4 esa ad esso adiacenti e collegati, nella sezione di sinistra o di centro. Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.



1

ARMATA



Recupero

Tira dadi in numero pari ai tuoi punti comando. Per ogni simbolo di unità che ottieni, prendi un blocco dello stesso tipo con cui rimpiazzare le perdite subite. Per ogni simbolo di comandante, prendi un blocco del tipo che preferisci. I blocchi possono essere assegnati a qualunque unità presente sulla plancia, tranne i carri e gli elefanti. Le unità che hanno recuperato possono ricevere ordini normalmente.


Se non hai comandanti, dai ordini a 1 unità a scelta.

1

SEZIONE | 1

Indietreggia e Riforma

Dai ordini a 3 o meno unità in una sezione. Le unità prescelte devono muovere indietro di 2 esagoni; nel caso siano impossibilitate non possono ricevere l'ordine. Se non è a piena forza, al termine del movimento l'unità può recuperare un blocco. Elefanti e Carri non possono ricevere questo ordine, e chi lo riceve non è comunque abilitato al combattimento.




1

SEZIONE | 1

Apri i ranghi e attraversa

Dai ordini a 3 o meno unità in una sezione. Le unità prescelte (eccetto le macchine da guerra) possono muovere 2 esagoni e combattere. Queste unità possono passare attraverso unità amiche. Le unità che vengono attraversate non possono ricevere ordini in questo turno.



1

SEZIONE | 1 2

LDR +3



Tattica Brillante

Dai ordini alle unità controllate da un comandante, schierate nell'esa del comandante e in 3 esa ad esso adiacenti e collegati, in una qualsiasi sezione della mappa. Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.

5

SEZIONE | 1



Comanda 2 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



5

SEZIONE | 1



Comanda 2 Unità Destra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



5

SEZIONE 1




Comanda 4 Unità Centro

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



3

DOPPIO USO



Contrattacco

ARMATA

Rigioca la stessa carta armata che il tuo avversario ha appena giocato.

SEZIONE 1 2 3

Rigioca la stessa carta sezione che il tuo avversario ha appena giocato, nella sezione opposta. Le altre sezioni possono essere ordinate regolarmente.

3

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Medie

ARMATA

Dai ordini a tante unità medie quanti sono i tuoi punti comando.


SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità medie in una sezione.

Se non hai unità medie dai ordini ad 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1



Muovi-Tira-Muovi

Dai ordini a 4 o meno unità leggere presenti in una sezione. Tali unità possono muovere, tirare e poi muovere ancora, ma nessuna di queste tre azioni è obbligatoria. Il combattimento ravvicinato è vietato, e ogni tipo di combattimento è vietato dopo la seconda fase di movimento. Prima che la fase di tiro possa essere eseguita, tutte le unità prescelte per muovere in prima fase devono aver effettuato il loro movimento. Le unità leggere a piedi possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini a 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Leggere

ARMATA

Dai ordini a tante unità leggere quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità leggere in una sezione.

Le unità di fanteria leggera possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1 2

Avanzata Rapida

Seleziona un gruppo di 4 o meno unità a piedi, macchine da guerra escluse, schierate ovunque sulla mappa purchè in esa tra loro adiacenti e collegati. Ciascuna unità selezionata può muovere di 2 esagoni ed effettuare il normale combattimento ravvicinato. I Guerrieri possono muovere di 2 o 3 esagoni ma devono ingaggiare combattimento.

Nessuna unità può tirare.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1

+1



Carica di Unità Montate

Dai ordini a 4 o meno unità montate in una sezione. Le unità prescelte combattono con 1 dado in più nel combattimento ravvicinato durante l'intero turno. Le unità montate pesanti possono muovere di 3 esa.

Nessuna unità può tirare a distanza.

Se non hai truppe montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Destra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



4

SEZIONE 1 2

LDR +3



Tattica Brillante

Dai ordini alle unità controllate da un comandante, schierate nell'esa del comandante e in 3 esa ad esso adiacenti e collegati, in una qualsiasi sezione della mappa.

Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.

5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Destra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



5

SEZIONE 1

+2



Muro di Scudi


Dai ordini a tutte le unità in una sezione adiacenti a truppe nemiche. Esse non possono muovere prima di attaccare, ma possono utilizzare 2 dadi in più nel combattimento ravvicinato, effettuare l'avanzata d'impeto e utilizzare il bonus di combattimento quando consentito, ma solo con il loro normale numero di dadi.

Non si possono effettuare Combattimenti a Distanza.

2

SEZIONE 1

x2



Oscurare il Cielo

Tutte le unità in una sezione che hanno armi da lancio possono tirare 2 volte. Non è consentito muovere, solo tirare. Ciascun tiro viene fatto con 2 dadi e il risultato viene applicato immediatamente. Una unità non può tirare finché la precedente non ha esaurito i suoi tiri.

Se non hai unità che possono tirare, dai ordini ad 1 unità a scelta.

2

REAZIONE

+1



Colpire per Primo

Gioca questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato un combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i dadi. La tua unità attacca per prima, con 1 dado addizionale. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può rispondere al combattimento. Alla fine del turno, pesca per primo una nuova carta comando.

2

ARMATA

+1



Io sono Spartaco

Tira tanti dadi quanti sono i tuoi punti comando. Per ogni simbolo di unità ottenuto, puoi dare ordini a una qualunque unità corrispondente. Un simbolo di comandante vale per qualsiasi tipo di unità o per un comandante. Le unità prescelte combattono o tirano con un dado in più per tutto il turno.

Scarta la carta e rimescola il mazzo

2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Sinistra



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione di sinistra.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Centro



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione centrale.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

SEZIONE 1

Comanda 1 Unità Destra



Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante nella sezione di destra.

Quando devi pescare, prendi 3 carte, tienine 2 e scarta la terza. Se con le 2 nuove carte superi il tuo livello di comando, allora scartane 2 e tienine 1. Gli scarti devono provenire dalle carte appena pescate, non dalla mano.



2

DOPIO USO



Ordini alle Unità Montate

ARMATA

Impartisci ordini a tante unità montate e/o comandanti quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Impartisci ordini a 3 o meno unità montate e/o comandanti in una sezione.

Se non hai unità montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



2

SEZIONE 3



Attacco Coordinato

Impartisci un ordine a 1 unità e/o Comandante in ogni sezione.



2

SEZIONE 2



Manovra sui Fianchi

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti in entrambe le sezioni sinistra e destra.



2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Destra

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



2

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Pesanti

ARMATA
Dai ordini a tante unità pesanti quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1
Dai ordini a 3 o meno unità pesanti in una sezione.

Se non hai unità pesanti dai ordini ad 1 unità a scelta.



2

SEZIONE 3



Avanzata Coordinata

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti in ogni sezione.



2

SEZIONE 1



Comanda 4 Unità Centro

Impartisci un ordine a 4 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



3

DOPPIO USO



Contrattacco

ARMATA

Rigioca la stessa carta armata che il tuo avversario ha appena giocato.

SEZIONE 1 2 3

Rigioca la stessa carta sezione che il tuo avversario ha appena giocato, nella sezione opposta. Le altre sezioni possono essere ordinate regolarmente.

3

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Medie

ARMATA

Dai ordini a tante unità medie quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità medie in una sezione.

Se non hai unità medie dai ordini ad 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1

Muovi-Tira-Muovi

Dai ordini a 4 o meno unità leggere presenti in una sezione. Tali unità possono muovere, tirare e poi muovere ancora, ma nessuna di queste tre azioni è obbligatoria. Il combattimento ravvicinato è vietato, e ogni tipo di combattimento è vietato dopo la seconda fase di movimento. Prima che la fase di tiro possa essere eseguita, tutte le unità prescelte per muovere in prima fase devono aver effettuato il loro movimento. Le unità leggere a piedi possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini a 1 unità a scelta.

3

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1 2 3

Comando di Gruppo

Dai ordini ad un blocco di unità, formato solo da unità a piedi, in qualsiasi numero purchè schierate in esagoni adiacenti e collegati, anche se in più di una sezione della mappa.

Le unità prescelte possono muovere di un solo esagono e poi eseguire, ove possibile, qualsiasi tipo di combattimento, secondo le normali regole.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

6

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Centro

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



6

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Leggere

ARMATA

Dai ordini a tante unità leggere quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità leggere in una sezione.

Le unità di fanteria leggera possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1 2

Avanzata Rapida

Seleziona un gruppo di 4 o meno unità a piedi, macchine da guerra escluse, schierate ovunque sulla mappa purchè in esa tra loro adiacenti e collegati. Ciascuna unità selezionata può muovere di 2 esagoni ed effettuare il normale combattimento ravvicinato. I Guerrieri possono muovere di 2 o 3 esagoni ma devono ingaggiare combattimento.

Nessuna unità può tirare.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1

+1



Carica di Unità Montate

Dai ordini a 4 o meno unità montate in una sezione. Le unità prescelte combattono con 1 dado in più nel combattimento ravvicinato durante l'intero turno. Le unità montate pesanti possono muovere di 3 esa.

Nessuna unità può tirare a distanza.

Se non hai truppe montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Destra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



4

SEZIONE 1 2

LDR +3



Tattica Brillante

Dai ordini alle unità controllate da un comandante, schierate nell'esa del comandante e in 3 esa ad esso adiacenti e collegati, in una qualsiasi sezione della mappa.

Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.

5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Destra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



5

DOPPIO USO



Ordini alle Truppe Leggere

ARMATA

Dai ordini a tante unità leggere quanti sono i tuoi punti comando.

SEZIONE 1

Dai ordini a 3 o meno unità leggere in una sezione.

Le unità di fanteria leggera possono muovere attraverso unità amiche.

Se non hai unità leggere dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1 2

Avanzata Rapida

Seleziona un gruppo di 4 o meno unità a piedi, macchine da guerra escluse, schierate ovunque sulla mappa purchè in esa tra loro adiacenti e collegati. Ciascuna unità selezionata può muovere di 2 esagoni ed effettuare il normale combattimento ravvicinato. I Guerrieri possono muovere di 2 o 3 esagoni ma devono ingaggiare combattimento.

Nessuna unità può tirare.

Se non hai unità a piedi, dai ordini ad 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Centro

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione centrale.



7

SEZIONE 1

+1



Carica di Unità Montate

Dai ordini a 4 o meno unità montate in una sezione. Le unità prescelte combattono con 1 dado in più nel combattimento ravvicinato durante l'intero turno. Le unità montate pesanti possono muovere di 3 esa.

Nessuna unità può tirare a distanza.

Se non hai truppe montate, dai ordini a 1 unità a scelta.

4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



4

SEZIONE 1



Comanda 3 Unità Destra

Impartisci un ordine a 3 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



4

SEZIONE 1 2

LDR +3



Tattica Brillante

Dai ordini alle unità controllate da un comandante, schierate nell'esa del comandante e in 3 esa ad esso adiacenti e collegati, in una qualsiasi sezione della mappa.

Oppure dai ordini a 1 unità a scelta.

5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Sinistra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di sinistra.



5

SEZIONE 1



Comanda 2 Unità Destra

Impartisci un ordine a 2 unità e/o Comandanti nella sezione di destra.



5