




0 **CARICA DISPERATA**


 prima di tirare i dadi in una mischia

 1 singola unità

L'unità selezionata lancia 2 dadi aggiuntivi durante questo attacco in mischia.


1 **ATTACCO DI FANteria**


 insieme ad una Carta Comando

 tutte le unità di fanteria media che hanno ricevuto ordini ▼

Per l'intero turno le unità selezionate lancia 1 dado aggiuntivo durante gli attacchi in mischia.


1 **DECAPITATORE**


 prima di tirare i dadi in una mischia

 1 unità che abbia 1 Leader

L'unità selezionata riceve un segnalino Onore per ogni truppa eliminata (cubetto), in aggiunta ai normali segnalini onore ottenuti con il lancio dei dadi.


1 **VENDETTA**


 prima di tirare i dadi in una mischia avversaria

 1 singola unità che stia effettuando un attacco di risposta

L'unità selezionata lancia tanti dadi quanti ne ha appena lanciati il suo avversario.


1 **CODARDI**


 prima del tiro dei dadi combattimento

 1 singola unità nemica

L'unità selezionata non può per alcuna ragione ignorare le bandiere che subisce.


1 **SAGGEZZA TATTICA**


 insieme ad una Carta Comando

 la tua armata

Puoi cambiare la sezione indicata nella Carta Comando appena giocata con una sezione a tua scelta.


1 **RAPIDITÀ**


 durante il movimento

 1 singola unità montata che abbia ricevuto ordini

L'unità selezionata può muovere di 2 caselle aggiuntive ed effettuare comunque il suo attacco.


2 **MUOVERSI COME IL VENTO**


 insieme ad una Carta Comando

 tutte le unità di fanteria che hanno ricevuto ordini

Le unità selezionate possono muovere di 1 casella aggiuntiva ed effettuare comunque il loro attacco.


1 **MESSAGGERO CORAGGIOSO**

 insieme ad una Carta Comando

 la tua armata

Assegna ordini ad 1 unità aggiuntiva se giochi una carta sezione che attiva 1, 2 o 3 unità. Queste unità aggiuntive possono essere in qualunque sezione.


1 SPIRITO GUERRIERO


 dopo il tiro dei dadi di combattimento in una mischia

 la tua unità

L'obiettivo ignora il risultato dei propri dadi di combattimento e li rilancia tutti. Il secondo lancio va tenuto per forza.


1 FRECCHE INFUOCATE

 insieme ad una Carta Comando









 tutte le unità con attacco a distanza che hanno ricevuto ordini

Per l'intero turno le unità selezionate lanciano 1 dado aggiuntivo durante gli attacchi a distanza.

2 CARENZA DI CIBO


 insieme ad una Carta Comando

 l'armata del tuo avversario


Lancia 1 dado per ogni unità avversaria con il simbolo   - perde 1 truppa leggera   - perde 1 truppa media   - perde 1 truppa pesante   - perde 2 segnalini onore

E' l'avversario a decidere in quali unità rimuovere i cubetti.


1 CONCENTRAZIONE


 insieme ad una Carta Comando

 la tua armata

Lancia tanti dadi quante sono le Carte Comando che possiedi, inclusa questa. Ottieni 2 segnalini Onore per ogni simbolo  ottenuto.


0 SUCCESSO PARZIALE


 in risposta al guadagno di terreno di un'unità nemica

 1 singola unità nemica

L'unità selezionata non può fare né l'avanzata d'impeto né l'attacco bonus aggiuntivo. Inoltre l'avversario deve perdere 2 punti Onore.


1 CORAZZA PESANTE


 dopo il tiro dei dadi combattimento a distanza di un avversario

 1 singola unità in difesa

L'unità selezionata ignora tutti i danni subiti a distanza. Se giocata dopo il 2° attacco, questa carta può impedire i danni di entrambi gli attacchi a distanza.


2 COMBATTIMENTO LEGGENDARIO


 dopo un combattimento in mischia andato a buon fine

 1 singola unità che abbia ricevuto ordini

Dopo un combattimento in mischia con esito positivo, se l'avversario è stato eliminato o costretto a fuggire, l'unità selezionata può avanzare ed effettuare un combattimento aggiuntivo. Se l'unità ha già effettuato il combattimento aggiuntivo, può avanzare una seconda volta ed effettuare un altro combattimento.


1 FUOCO A VOLONTÀ


 insieme ad una Carta Comando

 tutte le unità con attacco a distanza che hanno ricevuto ordini

Per l'intero turno le unità selezionate lanciano 1 dado aggiuntivo durante gli attacchi a distanza. Durante questo attacco a distanza valgono anche i risultati "spade".


1 INSULTO


 in reazione al movimento dell'avversario

 1 Leader avversario

Il Leader selezionato non si muove in questo turno. Se è attaccato ad una unità, essa stessa non potrà né muoversi né attaccare.


3 **PANICO**


 insieme ad una Carta Comando

 tutte le unità avversarie

Nessuna unità avversaria può ignorare le bandiere ottenute contro di loro durante i combattimenti di questo intero turno.


2 **IMBOSCATA**


 prima di tirare i dadi in una mischia avversaria

 la tua unità in difesa




L'unità selezionata combatterà per prima con 1 dado addizionale. Se, dopo questo attacco, l'avversario non è eliminato o fuggito, potrà combattere normalmente.

1 **INONDAZIONE**


 insieme ad una Carta Comando


 tutte le unità avversarie in acqua o in terreni adiacenti all'acqua

Lancia 1 dado combattimento contro ogni unità.

Gli unici risultati utili sono    e danneggiano solo le unità corrispondenti.


1 **RAPIDITÀ**


 durante il movimento

 1 singola unità che abbia ricevuto ordini

L'unità selezionata può muovere di 1 casella aggiuntiva ed effettuare comunque il suo attacco. Inoltre l'unità può passare attraverso altre unità (amiche o nemiche) e terreni a meno che non siano invalicabili.


3 **CORAGGIO**


 in risposta alla carta Comando di un avversario

 tutte le tue unità

Le tue unità possono ignorare tutte le bandiere ottenute contro di loro durante i combattimenti di questo intero turno.


1 **ADDESTRAMENTO**


 prima di tirare i dadi di una mischia avversaria

 1 unità avversaria in attacco

L'unità selezionata tira un massimo di 2 dadi combattimento durante questa mischia. Il numero dei dadi non può essere incrementato in alcun modo.


1 **VOLTAGABBANA**


 insieme alla tua Carta Comando

 1 singola unità avversaria priva di Leader

Tu ed il tuo avversario lanciate 3 dadi a testa. Chi ha più Punti Vittoria aggiunge 1 dado. Chi ha più onore ne aggiunge 2. Chi ottiene più simboli "onore" decide l'esito. In caso di pareggio non succede niente, in caso di vittoria l'unità diventa tua.


3 **ISPIRAZIONE**


 insieme alla tua Carta Comando

 tu

Pesca immediatamente 1 Carta Comando ed aggiungila alla tua mano. Il numero di Carte Comando che puoi conservare è permanentemente incrementato di 1.


1 **MEDICO**


 insieme alla tua Carta Comando

 1 singola unità ferita

L'unità selezionata recupera un cubetto. Se nella sezione è presente il generale allora l'unità recupera tutti i cubetti.


3 **DISTRAZIONE**


 in reazione alla Carta Comando dell'avversario

 il tuo avversario

Il tuo avversario è distratto ed il numero di unità a cui può dare ordini durante questo turno è ridotto a 1.


2 **INTIMIDAZIONE**


 insieme alla tua Carta Comando

 le unità avversarie

Lancia 3 dadi combattimento. Per ogni ferita standard ottenuta (● ▼ ■) il tuo avversario deve far indietreggiare un'unità a scelta che abbia il simbolo corrispondente. Gli altri simboli non hanno effetto.


1 **ASSASSINO**


 insieme alla tua Carta Comando

 1 Leader avversario

Lancia 1 dado combattimento contro il tuo obiettivo. Se ottieni il simbolo "doppia spada" il Leader avversario sarà immediatamente eliminato.


2 **FURTO**


 insieme alla tua Carta Comando

 una Carta Onore giocata in precedenza

Scegli 1 Carta Onore dal mazzo degli scarti ed aggiungila alla tua mano.


1 **PAURA INCONTENIBILE**


 insieme alla tua Carta Comando

 1 singola unità nemica

Ogni "bandiera" subita dall'unità selezionata durante un combattimento in mischia conta come 2 bandiere.


1 **VALOROSO**


 prima del tiro dei dadi di combattimento dell'avversario

 1 unità

L'unità selezionata può ignorare tutte le bandiere subite durante questo combattimento.


1 **Leader VALOROSO**


 prima del tiro dei dadi di mischia dell'avversario

 1 unità con 1 Leader

L'unità selezionata può ignorare tutte le bandiere subite durante questo combattimento ravvicinato.


1 **Leader VALOROSO**


 prima del tiro dei dadi di mischia dell'avversario

 1 unità con 1 Leader

L'unità selezionata può ignorare tutte le bandiere subite durante questo combattimento ravvicinato.

Sfida PERSONALE

 prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno 1 Leader

 entrambi i Leader

Prima della mischia i giocatori lanciano tanti dadi quante sono le loro Carte Comando.

Chia ha giocato questa carta aggiunge 2 dadi. Il giocatore con più Onore ne aggiunge 1.


Chi ottiene più "spade" uccide il Leader avversario.


Non si ottengono PV ma lo sconfitto perde 1 Carta Comando a caso.

I punti Onore si guadagnano normalmente.

In caso di pareggio non muore nessuno.

Sfida PERSONALE

 prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno 1 Leader

 entrambi i Leader

Prima della mischia i giocatori lanciano tanti dadi quante sono le loro Carte Comando.

Chia ha giocato questa carta aggiunge 2 dadi. Il giocatore con più Onore ne aggiunge 1.


Chi ottiene più "spade" uccide il Leader avversario.


Non si ottengono PV ma lo sconfitto perde 1 Carta Comando a caso.

I punti Onore si guadagnano normalmente.

In caso di pareggio non muore nessuno.

Sfida PERSONALE

 prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno 1 Leader

 entrambi i Leader

Prima della mischia i giocatori lanciano tanti dadi quante sono le loro Carte Comando.

Chia ha giocato questa carta aggiunge 2 dadi. Il giocatore con più Onore ne aggiunge 1.

Chi ottiene più "spade" uccide il Leader avversario.

Non si ottengono PV ma lo sconfitto perde 1 Carta Comando a caso.

I punti Onore si guadagnano normalmente.

In caso di pareggio non muore nessuno.