

RIEPILOGO DEI TRATTI – ROMANI

TRATTI SPECIALI: Necessitano di un ordine per essere utilizzati, ma non possono essere utilizzati, da parte dell'attaccante, nel primo turno della battaglia



ORDINE DOPPIO: assegna un ordine a questa unità per assegnare un ordine ad altre due unità amiche nello stesso turno, spendendo segnalini ordine come di consueto. Risolvete gli ordini uno dopo l'altro.



ESALTARE: quando assegnate un ordine di "Carica", "Continuare un ingaggio", o "Sparare" ad una delle vostre unità, potete assegnare anche un ordine all'unità per ottenere un dado aggiuntivo nell'ingaggio o nello sparo.



+ X INGAGGIO: quando coinvolta in un ingaggio, questa unità tira X dadi aggiuntivi.



IMPETO: quando viene assegnato un ordine di carica all'unità, tira due dadi aggiuntivi per l'ingaggio conseguente alla carica, invece di uno.



CONDOTTIERO: se questa unità è presente sul campo di battaglia, il proprietario ha 1 segnalino ordine aggiuntivo a disposizione. Si perde il segnalino qualora l'unità venga distrutta.



LUNGA GITTATA: questa unità può sparare dal retro di un settore. Questo tratto non può essere usato per sparare contro un'unità in carica.



REATTIVA: assegnare un ordine a questa unità, costa come il numero di ordini già presenti su di essa (invece di 1 ulteriore segnalino). Il primo ordine costa un segnalino, come di consueto.



+ X SPARARE: quando spara, questa unità tira X dadi aggiuntivi



LENTA: questa unità non può effettuare un riposizionamento.



ARCO AMPIO: questa unità può sparare sul fronte o sulla zona d'ingaggio, di un settore adiacente.



+ X FERITE: se questa unità infligge almeno 1 colpo in un ingaggio o nello sparare, infligge un ulteriore X ferite.

RIEPILOGO DEI TRATTI – CELTI

TRATTI SPECIALI: Necessitano di un ordine per essere utilizzati, ma non possono essere utilizzati, da parte dell'attaccante, nel primo turno della battaglia



GUARIRE: assegnate un ordine a questa unità per recuperare un segnalino ferita da un'unità amica. Il segnalino ordine recuperato diventa immediatamente disponibile



ESALTARE: quando assegnate un ordine di "Carica", "Continuare un ingaggio", o "Sparare" ad una delle vostre unità, potete assegnare anche un ordine all'unità per ottenere un dado aggiuntivo nell'ingaggio o nello sparo.



SBANDARE: quando questa unità colpisce in un ingaggio o a distanza ma non distrugge l'unità nemica, l'avversario deve metter via uno dei suoi segnalini ordine, se ancora ne ha, come se fosse stato utilizzato



+ X INGAGGIO: quando coinvolta in un ingaggio, questa unità tira X dadi aggiuntivi.



VELOCE: a questa unità può essere impartito un ordine per un'azione anche se ha eseguito un riposizionamento dell'unità nello stesso turno.



FURORE: questa unità tira un dado aggiuntivo in ingaggio per ogni segnalino ordine (non ferita) presente su di essa.



IMPETO: quando viene assegnato un ordine di carica all'unità, tira due dadi aggiuntivi per l'ingaggio conseguente alla carica, invece di uno.



TRAVOLGERE: quando a questa unità è impartito un ordine di carica e distrugge l'unità nemica deve caricare nello stesso turno, se possibile, un'unità nemica senza spendere altri segnalini ordine.



REATTIVA: assegnare un ordine a questa unità, costa come il numero di ordini già presenti su di essa (invece di 1 ulteriore segnalino). Il primo ordine costa un segnalino, come di consueto.