

AZIONI ISPIRATE



- Quando viene scelta una **carta Comando** (non **Tattica**), il giocatore attaccante può spendere un segnalino **Azione Ispirata** e far eseguire alle unità che hanno ricevuto l'ordine un **Azione Ispirata**.
- Si può usare un solo segnalino durante il proprio turno o in quello dell'avversario se si sta difendendo.
- Le **Azioni sul Campo di Battaglia** possono essere utilizzate senza l'utilizzo di una **carta Comando**.

AZIONI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Muovere un Comandante: Al termine del turno ma prima di pescare un'altra carta Comando, muovi un Comandante fino a 5 esagoni.

Dado Bonus: Nel Combattimento Ravvicinato le unità selezionate lanciano un dado aggiuntivo (può essere utilizzata anche dal Difensore per le unità che contrattaccano).

Coraggio: Dopo che un'unità è stata attaccata ed ha subito una o più bandiere, il difensore può spendere l'Azione ed ignorare una bandiera.

CARICA DI CAVALLERIA

- Le unità di Cavalleria selezionate devono caricare ed eseguire un Comb. Ravvicinato Iniziale con 1 dado in più.
ECCEZIONE: La Cavalleria Super Pesante Catafratta ottiene 2 dadi in più. La Cavalleria Leggera Arcieri non ottiene dadi in più.
- Le unità di Cavall. Pesante e Super Pesante Catafratta possono muovere fino a 3 esagoni ed eseguire un Combattimento Ravvicinato. Le unità selezionate non possono eseguire Combattimento a Distanza.

RECUPERO

Prima che le unità selezionate muovano o combattano tirare 1 dado per ogni punto Comando (quantità di carte) del proprio schieramento:

- Per ogni simbolo che si ottiene, un'unità selezionata del tipo corrispondente recupera (rimpiazzare un blocco in una unità sotto organico).
- Per ogni simbolo di Comandante che si ottiene, recuperare un blocco di qualsiasi tipo (solo per le unità selezionate).

CARICA DI FANTERIA

- Le unità Fanteria selezionate devono muovere fino a 2 esagoni ed eseguire un Comb. Ravvicinato Iniziale.
- Un'unità Guerrieri può muovere fino a 3 esagoni ma deve poter eseguire un Comb. Ravvicinato Iniziale
- Le unità selezionate ottengono 1 dado in più nel Comb. Ravv. Iniziale ma non possono eseguire Comb. a Distanza.

SPOSTAMENTO

- Unità e Comandanti selezionati possono muovere fino a 5 esagoni anche attraverso esagoni con unità amiche.
Si applicano, se necessario, le restrizioni del terreno.
- Le unità che si muovono non possono combattere in questo turno.

OSCURATE IL CIELO

- Le unità selezionate che possiedono Armi da lancio possono eseguire fino a 2 Comb. a Distanza lanciando 1 dado in più.
- Le unità non possono ricevere ordine quando sono in un esagono adiacente ad un'unità o Comand. nemiche.
- Le unità selezionate non possono muovere in questo turno.

LANCIARE ED AVVICINARSI

- Le unità selezionate che possiedono Armi da lancio devono eseguire 1 Comb. a Distanza con 1 dado in più.
Le unità adiacenti al nemico non possono essere selezionate per questa azione.
- Successivamente possono muoversi fino a 2 esagoni ed attaccare con un Comb. Ravvicinato la stessa unità.
- Se l'unità attaccata si ritira o viene eliminata l'unità attaccante non può muovere.

MOVIMENTO LANCIO MOVIMENTO

- Le unità di Fanteria Leggera/Cavall. Leggera selezionate devono muovere in base ai loro punti movimento.
- Successivamente possono effettuare Comb. a Distanza.
Non possono fare Comb. Ravvicinato.
- Inoltre (solo se hanno combattuto) possono ancora muovere, sempre in base ai loro punti movimento.
- Le unità di Fanteria Leggera (inclusi gli Auxilia) possono muovere attraverso unità amiche.