

Tipo di Unità	Codice Unità	Bizantini e Romani	Persiani, Sassanidi e Unni	Classe	Mov.	ATTACCANTE						DIFENSORE		
						Raggio Lancio	Dadi Comb.	Comb. Ravv.	Dadi Comb. Ravv.	Colpi aggiuntivi Comb. Ravv.	*Avanzata Momentum	Può ignorare... 2*(Supporto)	*Elusione (2 esagoni)	Esagoni di Ritirata
Comand.	LB				3	-	-	-	-	Se adicente l'unità colpisce con simbolo Comand.	-	-	<u>Deve</u> di 1, 2 o 3 esagoni	1, 2 o 3
Comand. assegnato ad unità	A				3	-	-	-	-	L'unità colpisce con simbolo Comand.	Segue l'unità	1 Bandiera	Segue l'unità	Segue l'unità

- Un **Comand.** può muovere attraverso esagoni con unità/Comand. amiche e potrà fermarsi solo se viene assegnato (un'unità può avere assegnato massimo 1 **Comand.**)
- Se il **Comand.** è assegnato ad un'unità di **Fanteria** → l'unità dopo la prima Avanzata Momentum può effettuare un **Comb. Ravv. bonus**.
- **Verifica della Perdita del Comand.** → Se l'unità subisce una perdita in: **Comb. a Distanza/Ravv. Elusione** o non completamento del movimento di **Ritirata**.
- Se l'unità con un **Comand.** assegnato subisce almeno un colpo **Verifica della Perdita del Comand.** → lanciare 2 dadi, se escono 2 simboli **Comand.** viene **eliminato**.
- Se l'unità con un **Comand.** viene **eliminata** **Verifica della Perdita del Comand.** → lanciare 1 dado, se esce il simbolo **Comand.** viene **eliminato**.
- Quando un **Comand.** da solo viene attaccato → Se nel normale lancio di attacco esce almeno un simbolo **Comand.** viene **eliminato**. Se rimane vivo deve **Eludere**.
- Quando un **Comand.** tenta un **Elusione** può attraversare esagoni con unità nemiche ma dovrà subire un attacco secondo le normali regole, se sopravvive può continuare il suo movimento. Attraversare un esagono con solo un **Comand.** nemico non fa subire attacchi (un'unità non può fare **Avanzata Momentum** se il **Comand.** avversario ha Eluso).

Fanteria Leggera Arcieri	LB				2	4	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	-	Può. Se Comand. assegnato Bonus Comb. Ravv.	-	Può sempre	2
Fanteria Auxilia	A				2	2	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	Spade	Può. Se Comand. assegnato Bonus Comb. Ravv.	-	No	2
Fanteria Guerrieri	W				1	-	-	Può	3	4 → se a piena forza	Può e Bonus Comb. Ravv.	1 Spada se attaccata da classe inferiore 1 Bandiera se a piena forza	No	2
					2	-	-	<u>Deve</u>						
Fanteria Media	M				1	-	-	Può	3	Spade	Può. Se Comand. assegnato Bonus Comb. Ravv.	1 Spada se attaccata da classe inferiore	No	1
					2	-	-	<u>Non può</u>						
Fanteria Pesante	H				1	-	-	Può	4	Spade	Può. Se Comand. assegnato Bonus Comb. Ravv.	1 Spada se attaccata da classe inferiore	No	1

Cavall. Leggera	LC				4	2	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	-	5* Può fino a 2 esagoni e Bonus Comb. Ravv.	1 Spada se attaccata Fanteria	Può sempre	4
Cavall. Leggera Arcieri	LBC				4	3	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	-	5* Può fino a 2 esagoni e Bonus Comb. Ravv.	1 Spada se attaccata Fanteria	Può sempre	4
Cavall. Media	MC				3	-	-	Può	3	Spade	5* Può fino a 2 esagoni e Bonus Comb. Ravv.	fino a 2 Spade se attaccata da classe inferiore e/o da Fanteria	<u>Solo</u> contro Fanteria e Cavall. Pesante	3
	MBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							
Cavall. Pesante	HC				2	-	-	Può	4	Spade	5* Può fino a 2 esagoni e Bonus Comb. Ravv.	fino a 2 Spade se attaccata da classe inferiore e/o da Fanteria	<u>Solo</u> contro Fanteria	3
	HBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							
Cavall. Super Pesante Catafratta	SHC				2	-	-	Può	4	Spade	Può e Bonus Comb. Ravv.	fino a 2 Spade se attaccata da classe inferiore e/o da Fanteria	<u>Solo</u> contro Fanteria	2
	SHBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							

1* **Avanzata Momentum** → Può essere effettuata dopo il successo di un Comb.Ravv Iniziale e di un Comb. Ravv. Bonus.

2* **Supporto** → Un'unità può ignorare 1 **bandiera** se due o più unità/Comand. amici sono adiacenti.

3* L'unità che **Elude** deve muoversi di esattamente 2 esagoni, se nel primo esagono del movimento è presente un **Comand.** amico l'unità può fermarsi.

Eseguire un **Elusione** blocca l'**Avanzata Momentum** dell'attaccante, anche se l'unità viene eliminata mentre **Elude**.

4* **Manovra Partica** → Dopo il tiro dell'attaccante ma prima di **Eludere**, l'unità Contrattacca tirando 2 dadi (i colpi sono assegnati come l'attacco a distanza).

5* **Avanzata Momentum Speciale Cavalleria** → Un'unità di Cavalleria (Leggera, Leggera Arcieri, Media o Pesante), dopo il successo di un Comb. Ravv. Iniziale può fare **Avanzata Momentum** e poi muovere di un ulteriore esagono in qualsiasi direzione (incluso tornare nel suo esagono originario).

• Un'unità adiacente ad un'unità nemica non può effettuare un **Comb. a Distanza** contro di essa o contro un'altra unità entro il suo Raggio ma se sceglie di combattere è obbligata ad effettuare un **Comb. Ravvicinato**.

• Dopo un attacco di **Comb. a Distanza** l'unità attaccata non può Contrattaccare né **Eludere**.