

**Artillery Canister** – играйте эту карточку после того, как противник объявил ближний бой против вашей артиллерийской части, до того, как брошены кубики. Ваша артиллерия стреляет первой. Если противник не отступил, и не уничтожен, он может провести свою атаку.

**Artillery Combat Bonus** – артиллерийская часть, получившая приказ, бросает на 1 кубик больше.

**Artillery Reposition** – артиллерийская часть, получившая приказ, может двигаться на 3 гексагона и не сражаться, либо пройти 2 гексагона после атаки.

**Battle Back Bonus** – часть, наносящая ответный удар в ближнем бою, бросает на 1 кубик больше.

**Battlefield Smoke** – играйте эту карточку после того, как объявлен бой, но кубики еще не брошены. Атакующая часть бросает не более двух кубиков в этом бою.

**Break the Square** – кавалерийская часть, получившая приказ, бросает против каре не 1 кубик, а своё обычное количество кубиков.

**Call Forward Reserves** – в конце вашего хода, перед тем как потянуть карту, возьмите одну вашу часть любого типа с вашей первой линии игрового поля, и переместите её в той же секции, либо в гексагон без местности, соседний к вашему полководцу, либо в гексагон с вашим одиноким полководцем.

**Capable Tactician** – сбросьте эту карточку в конце вашего хода и возьмите любую карточку тактики из стопки сброса. Её нельзя играть в этом же ходу.

**Cavalry Forward** – кавалерийская часть, получившая приказ, может пройти 1 дополнительный гексагон во время движения, либо продвинуться на 1 дополнительный гексагон во время кавалерийского прорыва.

**Cavalry Leader** – кавалерийская часть с прикрепленным полководцем бросает на 1 кубик больше. Играйте эту карточку после объявления ближнего боя.

**Charge of Charged** – играйте эту карточку после того, как противник объявил кавалерийский ближний бой против вашей кавалерийской части, до того, как брошены кубики. Обе части бросают свои кубики и применяют результаты боя одновременно. Если атакующая часть не отступила и не была уничтожена, она может осуществить кавалерийский прорыв (если обороняющаяся часть отступила или была уничтожена).

**First Strike** – играйте эту карточку после того, как противник объявил ближний бой, до того, как брошены кубики. Ваша обороняющаяся часть будет кидать кубики первой. Если противник не отступил, и не уничтожен, он может провести свою атаку.

**Hasty Square** – пехотная часть может построиться в каре, не помещая карточку командования на планшет пехотного каре. Фишка каре всё равно помещается на часть.

**Hold the Line Leader** – играйте эту карточку после того, как противник бросил свои кубики. Часть, находящаяся в соседнем гексагоне к вашему полководцу или в гексагоне с полководцем может игнорировать все флаги.

**Infantry Combat First** - играйте эту карточку после того, как противник объявил ближний бой против вашей пехотной части, до того, как брошены кубики. Ваша артиллерия стреляет первой. Если противник не отступил, и не уничтожен, он может провести свою атаку.

**Infantry Forward Leader** – пехотная часть с прикрепленным полководцем, получившая приказ, может пройти 1 дополнительный гексагон. Часть может атаковать, если позволяют обычные правила.

**Infantry Melee Leader** - пехотная часть с прикрепленным полководцем бросает на 1 кубик больше в ближнем бою.

**Infantry Ranged Leader** - пехотная часть с прикрепленным полководцем бросает на 1 кубик больше при стрельбе.

**Inspired Infantry Leader** – если пехотная часть с прикрепленным полководцем, получившая

приказ, уничтожила или заставила отступить вражескую часть в ближнем бою, то она может продвинуться в освободившийся гексагон и провести еще один ближний бой.

**Leader Bonus Order** – отдайте приказ полководцу или части с прикрепленным полководцем в добавок к приказам, указанным на сыгранной карточке командования. Если на карточке командования был бонус, то он не применяется к этой дополнительной части.

**Leader Orders a Fall Back** – после объявления ближнего боя, но до броска кубиков, часть с прикрепленным полководцем может отступить. Часть обязана отступить на 2 гексагона, только через проходимые гексагоны. Атакующая часть бросает свои кубики как обычно, но сабли не наносят попаданий. Атакующая часть не может продвинуться или получить дополнительную атаку в ближнем бою.

**Leader Unit Reform** – часть, находящаяся в соседнем гексагоне к своему полководцу, либо часть с прикрепленным полководцем, может попытаться восстановить потерянные блоки перед тем, как частям отданы приказы. Бросьте два кубика. Флаг или символ типа части восстанавливают 1 потерянный блок. Часть не может получить больше блоков, чем у неё было в начале игры.

**Light Infantry Skirmish** – лёгкая пехотная часть, получившая приказ, может пройти до трёх гексагонов через свои части и проходимую местность. После движения часть может провести стрельбу. После стрельбы, часть может либо остаться на месте, либо вернуться в свой гексагон, откуда она начинала движение.

**Loop-Hole Building** – пехотная часть, получившая приказ, может сражаться после того, как зашла в городской гексагон.

**Sappers** – пехотная часть, получившая приказ, игнорирует штрафы местности вражеского гексагона в ближнем бою.

**Short Supply** – перед тем как давать приказы частям, 1 часть (своя или вражеская, по

выбору владельца карточки) оказывается без снабжения и помещается на первый ряд игрового поля владельца части в той же секции (гексагон выбирает владелец части). Если в первом ряду нет свободных гексагонов, то она помещается во второй. Если к части прикреплен полководец, он перемещается вместе с ней. Нельзя сыграть эту карточку на пехотное каре.

**Superb Infantry Training** – количество кубиков, бросаемых при стрельбе пехотной части, получившей приказ, не уменьшается из-за движения.