ALUMNO DE JANTIPO

ÓRDENES U ÓRDENES/REACCIÓN

Hasta el inicio de tu siguiente turno, todas las unidades amigas en cuerpo a cuerpo a **M** de tu Señor deben elegir antes de comenzar cada combate, entre dado de defensa o de ataque.

Después de lanzar los dados elegidos puedes añadir +1 a 2 dados **o** +2 a un único dado.

COORDINACIÓN

CUERPO A CUERPO

Si tu unidad es **Ciudadanos**, cada dado de ataque con un resultado de 6 infligirá dos impactos en lugar de uno solo.

Si tu unidad es **Contingente**, cada dado de defensa con un resultado de 6, anulará dos impactos en lugar de solo uno.

POLEMOS

CUERPO A CUERPO

Por cada 1 obtenido por tu adversario en sus dados de ataque (cada 1 o 2 si utilizas), inflige un impacto automático adicional al adversario.

El número de impactos automáticos así infligidos no puede superar 3 o el número de miniaturas de tu unidad si esta es inferior a 3.

LLUVIA DE PROYECTILES

ACTIVACIÓN • UNIDAD MONTADA

Activa una de tus unidades para un disparo que no genera FATIGA. Obtiene 2 dados de ataque adicionales para este disparo (4 si has utilizado).

Puedes gastar una FATIGA de la unidad objetivo del disparo para reducir su armadura en 1.

MURO DE PICAS

CUERPO A CUERPO O DISPARO/REACCIÓN

Anula tantas bajas como el número de otras unidades amigas de **Falange** a **MC** de tu unidad.

DISPARO INCAPACITADOR

DISPARO

Vuelve a lanzar tus dados de ataque con un resultado de 1 o 2. Si tu unidad inflige al menos 2 bajas, el objetivo sufre una FATIGA tras la resolución del disparo.

CEBO

ACTIVACIÓN

Gana 1 marcador de **Guerrilla**, después elige una de tus unidades que genere dado SAGA. Gana 1 marcador extra por cada unidad enemiga a **C** de la unidad escogida, con un máximo de 4.

GUERRILLA

ACTIVACIÓN/REACCIÓN

Activa esta capacidad tras la resolución de la activación de una unidad enemiga. Descarta 2 marcadores de **Guerrilla** para activar para un disparo una de tus unidades (no mercenarias) o 3 marcadores para cualquier otro tipo de activación.

Una unidad solo puede ser activada por **Guerrilla** una vez por turno.

CONOCIMIENTO DEL TERRENO

ACTIVACIÓN

Escoge una zona de terreno accidentado a **MC** de una de tus unidades. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuenta como terreno abierto para el movimiento o carga de todas tus unidades a pie.

COORDINACIÓN

ACTIVACIÓN

Escoge una unidad montada de Guardias o Guerreros y una unidad de infantería que estén a **C** una de otra. El número de miniaturas de infantería no debe exceder el doble del número de miniaturas de la unidad montada.

Activa estas dos unidades para un movimiento empezando por la unidad montada. Para este movimiento, la unidad de infantería gana la regla Montura (caballo) pero debe terminar este movimiento a **C** de la unidad montada. Al término de esta activación, gana 1 marcador de **Guerrilla**.

HOSTIGAMIENTO

ACTIVACIÓN

Activa cualquier número de tus unidades montadas para un movimiento.

ANTES DE LA OLEADA

ACTIVACIÓN • UNIDAD A PIE SIN ARMA DE DISPARO

Activa una de tus unidades para un movimiento. Se considera como equipada con jabalinas hasta el final del turno.

Durante el siguiente disparo realizado por esta unidad este turno, añade un impacto automático.

DESAFÍO RITUAL

CUERPO A CUERPO • GUERREROS O GUARDIAS

Lanza 1 dado: con un resultado de 4 o más (3 o más si tu unidad es de Guardias) inflige una baja a la unidad enemiga. Con un resultado de 1, tu unidad sufre una baja.

Si infliges una baja, puedes volver a lanzar los resultados de 1 de tus dados de ataque y de defensa durante este combate.

FUERZA DE LOS DIOSES ANTIGUOS

CUERPO A CUERPO • UNIDAD QUE NO SEA LEVAS

Gana 2 dado de ataque. Gana un dado extra por cada otra unidad que esté a **M** de tu unidad (dado de defensa por unidad amiga y dado de ataque por unidad enemiga).

Puedes relanzar hasta 2 de tus dados de ataque y hasta 2 de tus dados de defensa.