



TIP OF THE SPEAR

A2

При подготовки к игре, вместо размещения жетона брода, положить жетон моста на любой гекс воды на вашей половине поля.

Этап ПО: Получите 1 ПО если Ваши юниты занимают хотя бы по 1 гексу холма на левой и правой частях поля.



TAMING THE TWIN VIPERS

B1

Когда дружественный юнит, занимающий гекс с маркером знамени, проводит отпор добавляйте 1 кубик к боевому броску.

Этап ПО: Получите 1 ПО если Вы контролируете меньше знамен, чем соперник.



KEEPER OF THE BRIDGE

C1

Ваши дальнбойные юниты, занимающие гексы строений или гексы соседние со строениями могут использовать результат боевого броска X чтобы вызвать 1 отступление отряда-цели.

Этап ПО: Получите 1 ПО если ни один обведенный красным гекс не занят противником.



MANOR OF THE DUKE

B2

Во время, Вашего этапа Приказов вы можете заплатить 2 мудрости и инверсировать секции в карте приказов (то есть левая секция станет правой и наоборот).

Этап ПО: Получите 2 ПО если 2 или более ваших отряда находятся по соседству с гексом строения обведенным красным.

