













<b>1</b>		<b>ACTIVACIÓN</b> ( <i>una vez por turno</i> ): tras finalizar la activación, activa una segunda miniatura que no ha sido activada todavía.
<b>2</b>		<b>DADO</b> : añade 1 dado a un chequeo de Disparo, Lucha o Supervivencia. Debes añadirlo antes de realizar el chequeo. Puedes añadir más de un dado a un solo chequeo (consumiendo varios dados de mando).
<b>3</b>		<b>MOVIMIENTO</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Mover a un cubo adyacente. No se puede combinar con un Dado de Mando de Disparo o Combate.
<b>4</b>		<b>DISPARO</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Disparo. No se puede combinar con un Dado de Mando de Movimiento o Combate.
<b>5</b>		<b>COMBATE</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Luchar. No se puede combinar con un Dado de Mando de Movimiento o Disparo.
<b>6</b>		<b>ESPECIAL</b> ( <i>una vez por turno</i> ): activa la habilidad especial de tu ejército. Los efectos del Especial de Ejército no se tienen en cuenta para el límite de acciones por Turno a no ser que se indique lo contrario.

<b>1</b>		<b>ACTIVACIÓN</b> ( <i>una vez por turno</i> ): tras finalizar la activación, activa una segunda miniatura que no ha sido activada todavía.
<b>2</b>		<b>DADO</b> : añade 1 dado a un chequeo de Disparo, Lucha o Supervivencia. Debes añadirlo antes de realizar el chequeo. Puedes añadir más de un dado a un solo chequeo (consumiendo varios dados de mando).
<b>3</b>		<b>MOVIMIENTO</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Mover a un cubo adyacente. No se puede combinar con un Dado de Mando de Disparo o Combate.
<b>4</b>		<b>DISPARO</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Disparo. No se puede combinar con un Dado de Mando de Movimiento o Combate.
<b>5</b>		<b>COMBATE</b> ( <i>una vez por turno</i> ): la miniatura activa realiza una acción gratuita de Luchar. No se puede combinar con un Dado de Mando de Movimiento o Disparo.
<b>6</b>		<b>ESPECIAL</b> ( <i>una vez por turno</i> ): activa la habilidad especial de tu ejército. Los efectos del Especial de Ejército no se tienen en cuenta para el límite de acciones por Turno a no ser que se indique lo contrario.