

Nazwa angielska	Nazwa polska	Taktyka	Cecha
ARCHER	ŁUCZNIK	TAKTYKA: Wykonaj atak na jednostkę oddaloną dokładnie o dwa pola. Pole pomiędzy łucznikiem a tą jednostką może być zajęte przez inną jednostkę.	Łucznik może wykonać atak wyłącznie dzięki wykorzystaniu swojej taktyki.
BERSERKER	BERSERKER		Po wykonaniu manewru Berserkerem możesz odrzucić z niego wzmacniającą go monetę, aby wykonać nim kolejny manewr . Możesz zrobić tak wielokrotnie, ale nie możesz w ten sposób odrzucić z planszy ostatniej monety Berserkera.
CAVALRY	JAZDA	TAKTYKA: Wykonaj ruch , a następnie wykonaj atak .	
CROSSBOWMAN	KUSZNIK	TAKTYKA: Wykonaj atak na jednostkę oddaloną dokładnie o dwa pola w linii prostej. Pole pomiędzy Kuszniakiem a tą jednostką nie może być zajęte przez inną jednostkę.	
ENSIGN	CHORAŻY	TAKTYKA: Wybierz przyjazną jednostkę w zasięgu do dwóch pól od Chorążego. Wybrana jednostka wykonuje normalny ruch na pole w zasięgu do dwóch pól od Chorążego.	
FOOTMAN	PIECHUR	TAKTYKA: Wykonaj jeden manewr każdym Piechurem na planszy.	Na planszy mogą równocześnie znajdować się dwaj rozmieszczeni Piechurzy.
KNIGHT	RYCERZ		Atak na Rycerza może zostać wykonany wyłącznie przez wzmocnione jednostki.
LANCER	LANSJER	TAKTYKA: Wykonaj ruch o jedno lub dwa pola w linii prostej, a następnie wykonaj atak wzdłuż tej samej linii, co wykonany ruch .	Lansjer może wykonać atak wyłącznie dzięki wykorzystaniu swojej taktyki.
LIGHT CAVALRY	LEKKA JAZDA	TAKTYKA: Wykonaj ruch o dwa pola.	
MARSHALL	MARSZAŁEK	TAKTYKA: Wybierz przyjazną jednostkę w zasięgu do dwóch pól od Marszałka. Jeśli to możliwe, wybrana jednostka wykonuje atak .	
MERCENARY	NAJEMNIK		Po wykonaniu rekrutacji Najemnika możesz wykonać manewr Najemnikiem na planszy.
PIKEMAN	PIKINIER		Kiedy Pikinier stanie się celem ataku przyległej jednostki, usuń monetę z jednostki wykonującej atak .
ROYAL GUARD	KRÓLEWSKI GWARDZISTA	TAKTYKA: Odrzuć Królewską Monetę, aby wykonać ruch Królewskim Gwardzistą.	Kiedy Królewski Gwardzista stanie się celem ataku , możesz usunąć monetę Królewskiego Gwardzisty z zasobów zamiast usuwać ją z planszy.
SCOUT	ZWIADOWCA		Zwiadowca może zostać rozmieszczony na polu przyległym do dowolnej przyjaznej jednostki.
SWORDSMAN	SZERMIERZ		Po tym, jak Szermierz wykona atak , może wykonać ruch .
WARRIOR PRIEST	ZBROJNY KAPŁAN		Po tym, jak Zbrojny Kapłan wykona atak lub przejęcie kontroli , wylosuj jedną monetę ze swojego worka i natychmiast użyj jej do wykonania dowolnej akcji .