



Archers	Lors du 1 ^{er} tour, les pions d'archers ennemis obtiennent +3 à leur valeur de bataille.
Cavalerie	Lors du 1 ^{er} tour, tous les pions de cavalerie ennemie obtiennent +1 à leur valeur de bataille et +1 à leur valeur en exposant, même si la valeur en exposant est 0.
Confusion	Défaussez ce pion avant qu'un autre plan ne prenne effet. Défaussez un plan d'Alexandre au hasard.
Déploiement	Défaussez ce pion avant le début du 1 ^{er} tour d'une bataille. Tirez une force ennemie au hasard depuis le récipient et ajoutez-la à la bataille.
Prise de flanc	Si une force d'infanterie ou de cavalerie cause un ou plusieurs dégâts lors d'une attaque, défaussez ce pion pour infliger un dégât supplémentaire. Vous pouvez acheter ce plan jusqu'à 6 fois par bataille, mais il ne peut être utilisé qu'une seule fois par attaque.
Gardes	N'a pas d'effet si l'ennemi n'a pas de chef présent. Défaussez le pion « Gardes » pour absorber un dégât dirigé par Alexandre contre le chef ennemi.
Infanterie	Lors du 1 ^{er} tour, les pions d'infanterie ennemie obtiennent +2 à leur valeur de bataille.
Raid	Défaussez ce pion et lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, défaussez 2 de vos pièces d'or de la section <i>Treasury</i> de la carte. Si le résultat se situe entre 3 et 6, défaussez 1 de vos pièces d'or. Si vous n'avez pas d'or, le pion « Raid » n'a pas d'effet.
Ralliement	Défaussez un pion de ralliement pour absorber un dégât. Allouez les dégâts aux pions de ralliement avant d'allouer des dégâts aux forces.

Charge	Défaussez ce pion plutôt que de voir l'une de vos forces de cavalerie rater une possibilité d'attaquer. Vous pouvez acheter ce plan jusqu'à six fois par bataille.
Enveloppement	Défaussez ce pion à n'importe quel moment de la bataille. Infligez un nombre de dégâts égal à votre avantage numérique. Vous ne pouvez pas utiliser « Enveloppement » tant qu'il y a des murs présents dans la bataille. Une fois que les murs sont détruits, vous pouvez utiliser « Enveloppement ».
Destin	Vous recevez un pion de destin pour chaque temple que vous avez sur la carte. Chaque pion de destin vous autorise à relancer l'un de vos jets de dé de bataille (pas les jets de dé de l'ennemi). Vous pouvez utiliser plus d'un pion de destin pour relancer de nouveau un jet de dé. Vous ne pouvez pas acheter ce plan de bataille. Vous ne pouvez gagner des pions de destin qu'en achetant des temples.
Prise de flanc	Si une force d'infanterie ou de cavalerie cause un ou plusieurs dégâts lors d'une attaque, défaussez ce pion pour infliger un dégât supplémentaire. Vous pouvez acheter ce plan jusqu'à six fois par bataille, mais il ne peut être utilisé qu'une seule fois par attaque.
Commandement	Pour la bataille entière, le pion d'Alexandre obtient +1 à sa valeur de bataille et +1 à sa valeur en exposant, même si la valeur en exposant est 0.
Ralliement	Défaussez un pion de ralliement pour absorber un dégât. Vous pouvez choisir quel dégât annuler durant la bataille.
Regroupement	Jouez ce plan de bataille lorsque l'une de vos forces (sauf Alexandre) est détruite. Après la bataille, renvoyez la force, à pleine puissance, sur le champ de bataille.
Sacrifice	Défaussez ce pion avant de lancer le dé d'attaque pour l'une de vos forces. Traitez le résultat au dé de la force comme un 1, puis détruisez votre force.