

## OKRZYK BOJOWY

**Zagraj jako 1 Akcja wybranej jednostki.**

W tej turze możesz wykorzystać jeden dodatkowy Żeton Rozkazu. Żeton Rozkazu musi być przeznaczony na aktywację dodatkowej jednostki, która wykona swoje akcje bezpośrednio po zakończeniu działań jednostki aktywnej. Dodatkowo aktywowana jednostka musi znajdować się w polu widzenia jednostki używającej karty.



©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG

## PODWJNE CIĘCIE

**Zagraj na aktywnej jednostce przed zadeklarowaniem Ataku.**

Aktywny model wykonuje dwie akcje Ataku kosztem tylko 1 Akcji. Oba Ataki muszą być skierowane na ten sam model.



©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG

## SZARZA

**Zagraj po aktywacji jednostki ale przed zadeklarowaniem Akcji.**

Wybrany model do końca tury ma bonus +1 do Szybkości. Jeśli ruch zakończy się na hexie sąsiadującym z modelem przeciwnika Akcja Ruch i Akcja Atak liczą się jako 1 Akcja. Szarża liczy się jako Atak ale nie jako Ruch, więc po jej wykonaniu model nadal może wykonać Ruch.



©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG