

**DRUT KOLCZASTY**

*Zagraj przed aktywacją modeli przeciwnika. Wybierz dwa wrogie modele w odległości nie większej niż 4 hexy od Twojej jednostki. Wybrane jednostki zyskują Powolność 3.*



©2008 Mutant Chronicles Int'l #2 008 FF3

**OGIEN ZAPOROWY**

*Zagraj przed atakiem. Dodaj dwie zielone kości (lekki atak dystansowy) do kości ataku atakującego modelu.*



©2008 Mutant Chronicles Int'l #2 008 FF3

**PAD NA GLEBĘ**

*Zagraj po ataku na Twoją jednostkę ale przed rzutem kośćmi. Jednostka zyskuje 1 punkt Osłona. Jeżeli znajduje się na terenie Osłona (zielony teren) zyskuje dodatkowy punkt redukcji.*



©2008 Mutant Chronicles Int'l #2 008 FF3

**ŁAZIK HURRICANE**

*Zagraj po zadeklarowaniu ataku ale przed rzutem kośćmi. Karta wymaga poświęcenia 1 Akcji. Zaatakuj wrogi model dwoma niebieskimi kośćmi (ciężki atak dystansowy). Kości nie są dodawane do normalnego ataku Twojej jednostki. Ta akcja liczy się jako specjalna i nie stanowi normalnej akcji Ataku (najpierw przeprowadzasz atak dwoma niebieskimi kośćmi (ciężki atak dystansowy) a potem Twój model może normalnie zaatakować). Ten atak ma zasadę Przeciwpancerni.*



©2008 Mutant Chronicles Int'l #2 008 FF3

**ROZPACZLIWY ATAK**

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

Wybrany model może wszystkie swoje Akcje przeznaczyć na Atak. Wrogi model musi być w odległości nie większej niż 2 hexy.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 PFG

**SILA W LICZBIE**

*Zagraj po śmierci twojej jednostki, która znajduje się w odległości nie większej niż 4 hexy od aktywowanego modelu.*

Martwą jednostkę możesz postawić w swojej Strefie Rozstawienia. Usuń z niej wszystkie znaczniki obrażeń. Martwa jednostka musi być niższej rangi niż aktywny model.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 PFG

**PRZEGRUPOWANIE**

*Zagraj po aktywacji jednostki.*

Wykorzystaj 1 Akcję i wybierz dwa swoje modele o niższej randze niż aktywna jednostka, znajdujące się w jej zasięgu wzroku.

Możesz przesunąć te dwie jednostki o maksymalnie dwa hexy.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 PFG

**NOGI ZA PAS**

*Zagraj przed zadeklarowaniem Akcji Ruchu.* Aktywowana jednostka poświęca dwie Akcje.

Wybrana jednostka uzyskuje modyfikator Szybkość +2. Wszystkie modele Imperialu znajdujące się w polu widzenia aktywowanej jednostki zyskują Szybkość +1 do końca twojej następnej rundy.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 PFG