


BARAKUDA
 Z podwójną wyrzutnią rakiet Southpaw



KAWALERIA
 Latanie, Szybkość 5, Uniki 2
Atak obszarowy – kiedy BARACUDA trafi celnie we wrogi model automatycznie zadaje obrażenia wszystkim modelom sąsiadującym z trafionym.



©2008 Mantic Games Ltd. 02/08 FFG


ŻOŁNIERZ KRWAWYCH BERETÓW
 Z Aggressor i SMG Interceptor



SIŁY SPECJALNE
 Osłona dostarcza Żołnierzowi Krwawych Beretów 1 dodatkowy punkt redukcji obrażeń.



©2008 Mantic Games Ltd. 02/08 FFG


KAPITAN KRWAWYCH BERETÓW
 Z Aggressor i SMG Interceptor



SIŁY SPECJALNE, DOWODCA
 Przeciwpancerny
Morale - wszyscy Żołnierze Krwawych Beretów i Sierzanci Krwawych Beretów w zasięgu wzroku Kapitana Krwawych Beretów otrzymują bonus +1 do ruchu.



©2008 Mantic Games Ltd. 02/08 FFG


SIERŻANT KRWAWYCH BERETÓW
 Z Aggressor i SMG Interceptor



SIŁY SPECJALNE
 Pancerny 1
Morderczy Trening – wszyscy Żołnierze Krwawych Beretów w zasięgu wzroku Sierżanta Krwawych Beretów zyskują dodatkową zieloną kość (lekki atak dystansowy) ataku.



©2008 Mantic Games Ltd. 02/08 FFG



KAWALERZYSTA IMPERIALU

Z Klanowym Mieczem i SMG Interceptor



3

KAWALERIA

"Wzór do naśladowania" – 1 Akcja
Kawalerzysta Imperialu może użyć dodatkowej Karty Dowodzenia.

Galop - za każdym razem kiedy aktywujesz Kawalerzystę Imperialu możesz wykorzystać do dwóch Akcji na Ruch.



JEŹDZIEC IMPERIALU

Z Klanowym Mieczem i Aggressor



2

KAWALERIA

Szybkość 5

Nawrót - kiedy Jeździec Imperialu zabije wrogi model możesz wziąć zużyty Żeton Rozkazu i dołączyć go do Puli Żetonów Rozkazów jeszcze niewykorzystanych.



BOHATERKA ŹAŁOŹNYCH WILCZYC

Z Łańcuchem Niemocy i Wilczym Pazurem



3

WILKI

Pochwycenie, Infiltracja

Jeśli w zasięgu wzroku **Bohaterki Źałoźnych Wilczyc** zginie jakakolwiek jednostka Imperialu możesz natychmiast aktywować **Bohaterkę Źałoźnych Wilczyc** przy pomocy wolnego Żetonu Rozkazu. **Bohaterka Źałoźnych Wilczyc** może podjąć swoje akcje zaraz po zakończeniu akcji jednostki, która zabiła model Imperialu.



ŹAŁOŹNA WILCZYCA

Z Łańcuchem Niemocy i Wilczym Pazurem



2

WILKI

Pochwycenie

"Wir Zemsty" – 2 akcje

Można użyć tylko wobec sąsiadującej pojedynczej jednostki. Rzuć jedną czerwoną kością (lekki atak wręcz). Jeśli wypadnie $\star$ kontynuuj atak 3 żółtymi kośćmi (ciężki atak wręcz). Jeśli na czerwonej kości (lekki atak wręcz) wypadnie tylko numer, akcja nie liczy się jako atak.


PRZEPATRYWACZ



Z pistoletem Aggressor i granatnikiem Howler


2




WILKI

"Wypatrywanie" - 1 Akcja
Wybierz wrogi model w trybie Warty znajdujący się w zasięgu wzroku **Przepatrywacza**. Wszystkie jednostki Imperialu ignorują Wartę tego modelu.




SEAN GALLAGHER




Z Runicznym Mieczem Klanu Gallagher


4








WILKI, DOWODCA

Zwarcie, Szybkość 5
Amulet ochrony - kiedy wroga jednostka obierze **Seana Gallaghera** za cel ataku, rzuć czerwoną kostką. Jeśli wypadnie  wroga jednostka nie może użyć zielonych i niebieskich kości w ataku przeciwko **Seanowi Gallagherowi**.
Wilczy wzór - kiedy zginie **Sean Gallagher** wszystkie Wilki zyskują premię +1 do ruchu do końca twojej następnej rundy.




ŻOŁNIERZ PIECHOTY OKOPOWEJ



Z Aggressor i karabinem szturmowym Invader


2




PIECHOTA, SZEREGOWIEC

"Okopanie się" - 2 Akcje
Połóż żeton Okopów pod **Żołnierzem Piechoty Okopowej**.




KAPITAN PIECHOTY OKOPOWEJ





Ze wsparciem drużyny moździerza


3








PIECHOTA, DOWODCA

"Ostrzał z moździerza" - 3 Akcje
Wybierz dowolny wrogi model na mapie i rzuć 2 zielonymi kośćmi (lekki atak dystansowy). Wszystkie modele sąsiadujące z ostrzelaną jednostką odnoszą identyczne obrażenia.





ŻOŁNIERZ PIECHOTY OKOPOWEJ

Z ciężkim karabinem maszynowym Chrager



2

PIECHOTA, SZEREGOWIEC
Przeciwpancerny

„Rozstawienie trójnogu” – 2 akcje **Żołnierz Piechoty Okopowej** z CKM kładzie się na ziemi i rozstawia trójnog. Do każdego ataku dostaje dwie dodatkowe zielone kości (lekki atak dystansowy). Bonus obowiązuje do póki Żołnierz jest w trybie rozstawionego trójnogu. Nie może się poruszać do póki nie poświęci 2 akcji na powstanie i złożenie podstawy.



©2008 Miarot Chronika Int. 02/09 PFG



ŁOWCA GŁÓW

Z pistoletem Aggressor i mieczem Claymore



2

WILK

Zamaszyste cięcie - kiedy Łowca Główn atakuje model sąsiadujący automatycznie atakuje wszystkie inne modele sąsiadujące.



©2008 Miarot Chronika Int. 02/09 PFG



BOHATER ŁOWCÓW GŁÓW

Z pistoletem Aggressor i Toporem Bojowym



3

WILK

Zwarcie, Infiltracja, Szybkość 5

Ścięcie głowy - jeśli **Bohater Łowców Główn** zabił wroga jednostkę, zdejmij z niego Zeton Rozkazu przydzielony mu w tej turze. Dzięki temu możesz ponownie aktywować **Bohatera Łowców Główn** przydzielając mu nowy Zeton Rozkazu.



©2008 Miarot Chronika Int. 02/09 PFG