

ASHIGARU
S puškou Shogun a kopím Naginata

2

PECHOTA, ZAKLADAK

Povýšení - Když ASHIGARU zabil nepřátelskou jednotku, stane se z něho STARŠÍ ASHIGARU, která nahradí původní jednotku ASHIGARU.



STARSI ASHIGARU
S puškou Shogun a kopím Naginata

2

PECHOTA, ZAKLADAK

Fanatismus - Pokud je VELITEL (velitelská jednotka) do vzdálenosti 4 hexu od STARSIHO ASHIGARU, potom STARSI ASHIGARU získává bonus +1 k rychlosti, +1 k uhýbání a 1 červenou kostku (lehký útok z blízka) k útoku.



KRVAVÝ DABEL
Se samopalem Větrník a Obřadními meči

3

KOMANDO

"Strach" - 1 Akce :
Vyber nepřátelskou jednotku v dohledu KRVAVEHO DABLA. Tuto jednotku můžeš posunout až o 2 hexy.

"Ucta" - 1 Akce :
Vyber jednotku MISHIMI v dohledu KRVAVEHO DABLA. Tuto jednotku můžeš posunout až o 2 hexy.



HATAMOTO
S puškou Shogun a Obřadními meči

2

PECHOTA

Těžké střelné zbraně- HATAMOTO získává 2 červené kostky (lehký útok z blízka), pokud útočí na více hexové jednotky. Tyto jednotky nemohou využít výhodu terénu s krytím.



HATAMOTO HRDINA
S puškou Shogun a Obřadními meči

3

PECHOTA, VELITEL

Odstřelovač - Nepřátelské jednotky strácejí výhodu terénu s krytím, pokud na ně HATAMOTO HRDINA útočí.

Čestná oběť - HATAMOTO HRDINA může převzít libovolný počet zranění od právě zraněné MISHIMSKE jednotky vzdálené do 4 hexů.



©2008 Mazer Chronicle Inc. 02/08 FFG

HATAMOTO VOJVUDCE
S puškou Shogun a Obřadními meči

3

PECHOTA

Armor piercing

Čestná stráž - Pokud není HATAMOTOVI VOJVUDCI přidělen žetón rozkazu, může použít během tahu jeden volný útok ze stráže.



©2008 Mazer Chronicle Inc. 02/08 FFG

MEKA
S dvěma brokovnicemi Lvi dráp

3

PANCEROVANÁ JEDNOTKA

Pancíf 1

Automatické zaměřování - MEKA se může pohnout a zaútočit za cenu jedné akce.



©2008 Mazer Chronicle Inc. 02/08 FFG

MEKA MK. II
S brokovnicí Lvi dráp a kladivem Hrompalice

3

PANCEROVANÁ JEDNOTKA

Pancíf 2

"Tvrký úder" - 1 Akce : Pokud MEKA MK.II zraní nepřátelskou jednotku, pak táto nepřátelská jednotka upadne. Táto jednotka nemůže nic dělat pokud nezaplátí 2 Akce za vstávání.



©2008 Mazer Chronicle Inc. 02/08 FFG

SAMURAJ
S Obřadními meči

2

PECHOTA

Maskování

"Skok" - 1 Akce :
SAMURAJ se může pohybovat jako létající jednotka, ovšem pouze v jednom směru. Během tohoto pohybu získává bonus +1 k rychlosti.



©2008 Mazer Chronicle, Inc. 02/08 FFG

SAMURAJ HRDINA
S Obřadními meči

3

PECHOTA, VELITEL

Uhýbání 2

Kodex cti - SAMURAJ HRDINA může použít dvě akce jako akce útoku, na sousedící nepřátelskou jednotku.



©2008 Mazer Chronicle, Inc. 02/08 FFG

VELITEL SAMURAJU
S Obřadními meči

2

PECHOTA

Uhýbání 1

Ovládnutí ostří - Po útoku VELITELE SAMURAJU hod' 1 červenou kostkou (lehký útok zblízka). Když padne , VELITEL SAMURAJU může využít volný útok na jednotku, na kterou útočil.



©2008 Mazer Chronicle, Inc. 02/08 FFG

TIGRI DRAGOUN
Se samopalem Větrník a kopím Zakončovač

PECHOTA, VELITEL

Pancíř 1

Výcvik v džungli - Terén nemá vplyv na pohyb TIGRIHO DRAGOUNA.
Bojový výcvik - Když TIGRI DRAGOUN útočí na sousedící jednotku, získává do útoku 1 žlutou (těžký útok zblízka) kostku navíc.



4
M
M
M
气

©2009 Mazer Chronicle Int. ©2009 FFG

TOSHIRO
S dvojitou Katanou

VRAH, VELITEL

Maskování, Uhýbání 2

"Skruté zabít" - 3 Akce :
Hod 1 modrou (těžký útok na dálku) kostkou. Přidejte sousedící nepřátelské jednotce tolik zranění, jaké číslo padlo na kostce (Pancíř a terén s krytím mohou snížit zranění z hodu).
Čestný boj - TOSHIRO nemůže využívat bonus z terénu s krytím.



3
M
M
M
气

©2009 Mazer Chronicle Int. ©2009 FFG