



<p>M</p> <h3>TVAŘI V TVAŘ</h3> <p>Zahraj po aktivaci nepřátelské jednotky. Vybraná nepřátelská jednotka může zaútočit jen se schopností boj zblízka (do vzálenosti 1 hexu) do konce kola.</p>  <p>∞</p> <p>  </p>	<p>M</p> <h3>NÁSLEDOVNIK ROZKAZU</h3> <p>Zahraj jako poslední jednu akci vybrané jednotky. Odeber žetón rozkazu od vybrané jednotky.</p>  <p>∞</p> <p></p>
<p>M</p> <h3>TRENINK V DŽUNGLI</h3> <p>Zahraj po aktivaci vybrané jednotky. Terén neovlivňuje pohyb vybrané jednotky.</p>  <p>∞</p> <p></p>	<p>M</p> <h3>SLIB POMSTY</h3> <p>Zahraj po zabití jednotky MISHIMI. Všechny jednotky MISHIMI v dohledu zabitě jednotky získávají bonus +1 k rychlosti a 1 červenou (lehký útok zblízka) kostku navíc, ke všem svým útokům do konce tvého příštího tahu. Jednotka zahrávající SLIB POMSTY musí být nižší hodnosti, než zabitá jednotka.</p>  <p>∞</p> <p>  </p>

NADECHNUTI

Zahraj jako X akcí vybrané jednotky. Můžeš odebrat X žetonů zranění od vybrané jednotky.




∞



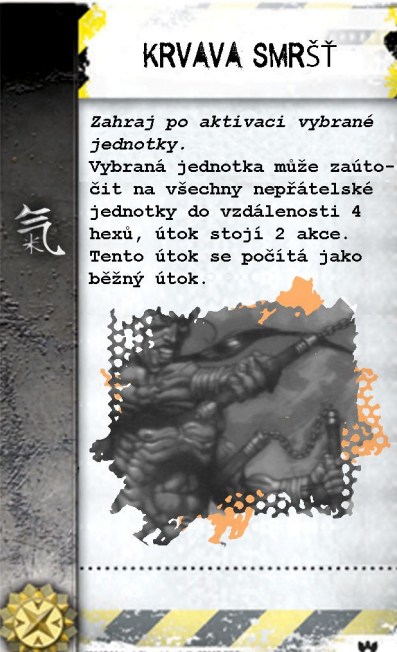
©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG

KRVAVA SMRŠŤ

Zahraj po aktivaci vybrané jednotky. Vybraná jednotka může zaútočit na všechny nepřátelské jednotky do vzdálenosti 4 hexů, útok stojí 2 akce. Tento útok se počítá jako běžný útok.




∞




©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG

ŽELEZNA VULE

Zahraj na začátku svého tahu. Nepřítel nemůže použít ve svém příštím tahu kartu rozkazu.



∞



©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG

TYGŘÍ DRAP

Zahraj před útokem vybrané jednotky. Vybraná jednotka automaticky hodi (počítá) nejvyšší hodnoty na kostkách (dosah). Dále pokračuje v hodu na zranění.



∞



©2007 Mattel Chronicle Int'l. ©2007 FFG