



<p>MANO A MANO</p> <p><i>Zagraj na wrogą jednostkę na początku jej aktywacji.</i> Do końca swojej tury wybrana jednostka traktowana jest tak jakby miała zasadę Zwarcie.</p>  <p>∞</p>   	<p>WYZNAWCA PORZĄDKU</p> <p><i>Zagraj jako 1 ostatnia aktywnej jednostki.</i> Zdejmij Żeton Rozkazu z tej jednostki. Możesz ją aktywować ponownie w tej Rundzie przy użyciu innego Żetonu Rozkazu.</p>  <p>∞</p> 
<p>SZKOLENIE W TRUDNYM TERENIE</p> <p><i>Zagraj na początku tury aktywowanej jednostki.</i> Jednostka do końca swojej tury ignoruje wpływ terenu na Ruch.</p>  <p>∞</p>  	<p>OBIETNICA ŚMIERCI</p> <p><i>Zagraj po śmierci jednostki MISHIMY.</i> Wszystkie jednostki MISHIMY mające w polu widzenia zabity model do końca Twojej następnej Rundy uzyskują bonus +1 do Szybkości oraz 1 dodatkową czerwoną kość (lekki atak wręcz) do puli kości Ataku. Jednostka zagrywająca tę kartę musi być niższą rangą od zabitej jednostki MISHIMY.</p>  <p>∞</p>   

M

MEDYTACJA

Zagraj na początku aktywacji jednostki. Użyj X Akcji.
Usuń X obrażeń z aktywowanej jednostki.




∞



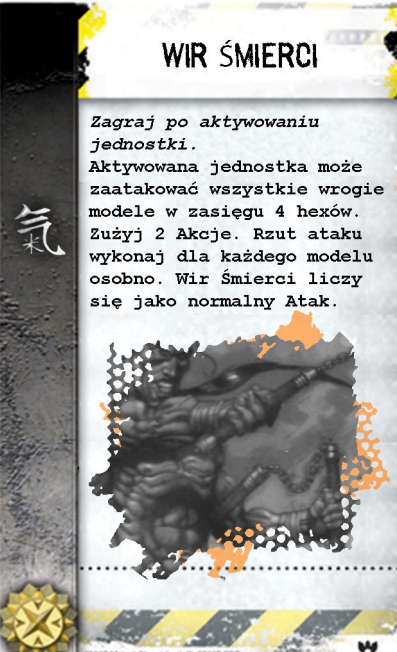
©2007 Mattel Chronicle Infi. ©2007 FFG

WIR ŚMIERCI

Zagraj po aktywowaniu jednostki.
Aktywowana jednostka może zaatakować wszystkie wrogie modele w zasięgu 4 hexów. Zużyj 2 Akcje. Rzut ataku wykonaj dla każdego modelu osobno. Wir Śmierci liczy się jako normalny Atak.



∞



©2007 Mattel Chronicle Infi. ©2007 FFG

ŻELAZNA WOLA

Zagraj na początku Twojej Rundy.
Przeciwnik nie może zagrywać Kart Dowodzenia w swojej następnej Rundy.




∞



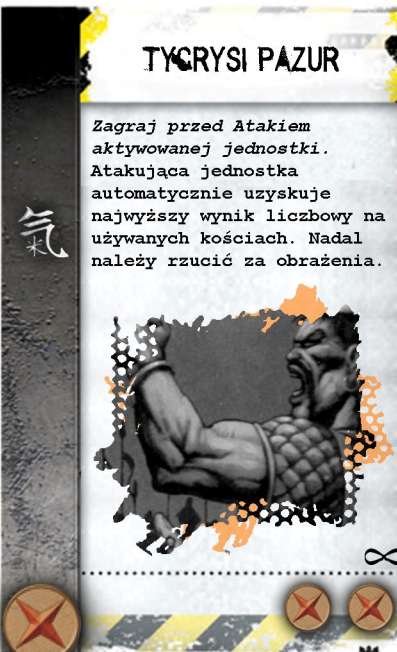
©2007 Mattel Chronicle Infi. ©2007 FFG

TYCRYSI PAZUR

Zagraj przed Atakiem aktywowanej jednostki.
Atakująca jednostka automatycznie uzyskuje najwyższy wynik liczbowy na używanych kościach. Nadal należy rzucić za obrażenia.



∞



©2007 Mattel Chronicle Infi. ©2007 FFG