

STARSZY ASHIGARU
Z karabinem szturmowym Shogun i Naginata

2

PIECHOTA, SZEREGOWIEC

Fanatyzm - STARSZY ASHIGARU zyskuje +1 do Szybkości, Uniki 1 oraz dodatkową czerwoną kostkę obrażeń (lekki atak wręcz) jeśli w odległości 4 pól od niego znajduje się jednostka Dowódcy Mishimy.



KARMAZYNOWY DIABŁE
Z PM Windrider i Ceremonialnym Ostrzem

3

SIŁY SPECJALNE

"Strach" - 1 Akcja :
Wybierz wroga jednostkę w polu widzenia KARMAZYNOWEGO DIABŁA. Możesz poruszyć tę jednostkę o maksymalnie 2 hexy.

"Respekt" - 1 Akcja :
Wybierz jednostkę MISHIMY w polu widzenia KARMAZYNOWEGO DIABŁA. Możesz poruszyć tę jednostkę o maksymalnie 2 hexy.



ŁOWCA DEMONÓW
Z parą mieczy Zęb Demona

3

SIŁY SPECJALNE

Zwarcie, Unik 2

"Mistyczne Talizmany" - 3 Akcje :
Usuń dołączoną do wrogiej jednostki Kartę Dowodzenia. Wrogi model musi być w polu widzenia ŁOWCY DEMONÓW oraz w odległości nie większej niż 4 hexy. jednu.

Zabójca demonów - kiedy ŁOWCA DEMONÓW walczy z modelem LEGIONU uzyskuje dodatkowe 3 czerwone kości (lekki atak wręcz) ataku.



ŁOWCA DEMONÓW
Z parą mieczy Zęb Demona

3

SIŁY SPECJALNE

Zwarcie, Unik 2

"Mistyczne Talizmany" - 3 Akcje :
Usuń dołączoną do wrogiej jednostki Kartę Dowodzenia. Wrogi model musi być w polu widzenia ŁOWCY DEMONÓW oraz w odległości nie większej niż 4 hexy. jednu.

Zabójca demonów - kiedy ŁOWCA DEMONÓW walczy z modelem LEGIONU uzyskuje dodatkowe 3 czerwone kości (lekki atak wręcz) ataku.



ŁOWCA DEMONÓW
Z parą mieczy Zab Demona

3

SHY SPECJALNE

Zwarcie, Unik 2

"Mistyczne Talizmany" - 3 Akcje :
Usuń dołączoną do wrogiej jednostki Kartę Dowodzenia. Wrogi model musi być w polu widzenia ŁOWCY DEMONÓW oraz w odległości nie większej niż 4 hexy, jednu.

Zabójca demonów - kiedy ŁOWCA DEMONÓW walczy z modelem LEGIONU uzyskuje dodatkowe 3 czerwone kości (lekki atak wręcz) ataku.



colored by Jackal

HATAMOTO
Z karabinem szturmowym Shogun i Ceremonialnym Mieczem

2

PIECHOTA

Szkolenie w walce wręcz- HATAMOTO uzyskuje dwie dodatkowe czerwone kości (lekki atak wręcz) kiedy atakuje modele z podstawką dwóch lub więcej hexów. Duma - jednostka nie uzyskuje punktów redukcji wynikających z Osłony (teren zielony).



BOHATER HATAMOTO
Z karabinem szturmowym Shogun i Ceremonialnym Sztetem

3

PIECHOTA, DOWODCA

Snajper- wroga jednostka nie uzyskuje punktów redukcji wynikających z Osłony (zielony teren) jeśli jest celem ataku BOHATERA HATAMOTO.

Honorowa ofiara- HATAMOTO może przyjąć dowolną liczbę ran zamiast dowolnej innej jednostki MISHIMY w zasięgu 4 pól od niego.



PRZYWÓDCA HATAMOTO
Z karabinem szturmowym Shogun i Ceremonialnym Sztetem

3

PIECHOTA

Przeciwpancerny

Straż honorowa - jeśli PRZYWÓDCA HATAMOTO nie ma przydzielonego Żetonu Rozkazu, w każdej Turze traktowany jest jakby znajdował się w trybie Warty.



MEKA
Z podwójną strzelbą Lionclaw

JEDNOSTKA PANCERNA
Pancerz 1

System automatycznego celowania- MEKA może wykonać Ruch i Atak w tej samej Akcji.



MEKA is a mecha unit with a red and black color scheme, equipped with two Lionclaw rifles. The card features a red 'X' icon, a cost of 3, and a red 'M' icon. It is categorized as a Tank unit (JEDNOSTKA PANCERNA) with armor level 1 (Pancerz 1). The special ability is 'Automatic targeting system' (System automatycznego celowania), allowing it to perform a Move and Attack action in the same turn.

MEKA MK. II
Z Miotem Burzy i strzelbą Lionclaw

JEDNOSTKA PANCERNA
Pancerz 2

"Mocne uderzenie" - 1 Akcja :
Jeśli MEKA MK2 zada obrażenia jednostce, ten model przewraca się i nie może wykonywać żadnych działań do póki się nie podniesie (2 Akcje).



MEKA MK. II is a mecha unit with a red and black color scheme, equipped with a Storm Toss (Miotem Burzy) and a Lionclaw rifle. The card features a grey 'X' icon, a cost of 3, and a red 'M' icon. It is categorized as a Tank unit (JEDNOSTKA PANCERNA) with armor level 2 (Pancerz 2). The special ability is 'Powerful strike' ("Mocne uderzenie"), which causes the model to flip and be unable to perform any actions until it is picked up (2 actions).

SAMURAJ
Z Ceremonialnymi Mieczami

PIECHOTA
Infiltracja

"Skok" - 1 Akcja :
Akcja Ruch traktowana jest tak, jakby SAMURAJ miał zdolność Latanie. Ruch może odbywać się tylko w jednym kierunku. Na czas tej akcji SAMURAJ zyskuje Szybkość +1.



SAMURAJ is a samurai unit in a blue and red uniform, equipped with two ceremonial swords. The card features a red 'X' icon, a cost of 2, and a red 'M' icon. It is categorized as an Infantry unit (PIECHOTA) with the Infiltration (Infiltracja) trait. The special ability is 'Jump' ("Skok"), which is treated as if the samurai has the Fly (Latanie) ability. The Move action can only be performed in one direction, and the samurai gains a +1 Speed bonus (Szybkość +1) during this action.

BOHATER SAMURAJÓW
Z Ceremonialnymi Ostrzami

PIECHOTA, DOWODCA
Unik 2

Bushido- BOHATER SAMURAJÓW może wykonać do dwóch Ataków na ten sam sąsiadujący z nim model.



BOHATER SAMURAJÓW is a samurai unit in a blue and red uniform, equipped with two ceremonial swords. The card features a gold 'X' icon, a cost of 3, and a red 'M' icon. It is categorized as an Infantry unit (PIECHOTA, DOWODCA) with the Uniqueness 2 (Unik 2) trait. The special ability is 'Bushido', allowing the samurai to perform up to two Attacks on the same adjacent model.

PRZYWÓDCA SAMURAJÓW
Z Ceremonialnymi Ostrzami

2

PIECHOTA

Unik 1

Mistrzostwo Miecza - po ataku PRZYWÓDCE SAMURAJÓW rzuć czerwoną kością (lekki atak wręcz). Jeśli wypadła ✨ PRZYWÓDCA SAMURAJÓW może wykonać dodatkowy darmowy atak na tę samą jednostkę.



©2010 Mazer Chronicle Int. 02/08 FFG

TYGRYSI SMOK
Z PM Windrider i włócznią Duskdealer

4

PIECHOTA, DOWÓDCA

Pancerz 1

Mobilność - teren nie ma wpływu na ruch TYGRYSIEGO SMOKA.
Trening bojowy - kiedy TYGRYSI SMOK atakuje model na sąsiednim polu, uzyskuje dodatkową, złotą (ciężki atak wręcz) kość ataku.



©2010 Mazer Chronicle Int. 02/08 FFG

TOSHIRO
Z parą Katan

3

ZABOJCA, DOWÓDCA

Infiltracja, Unik 2

"Skrytobójstwo" - 3 Akcje : Rzuć niebieską kością (ciężki atak dystansowy). Sąsiadująca wroga jednostka otrzymuje X obrażeń, gdzie X jest liczbą na kości. Pancerz i teren mogą wpłynąć na ilość obrażeń.
Duma - nie uzyskuje punktów redukcji wynikających z Osłony (teren zielony).



©2010 Mazer Chronicle Int. 02/08 FFG

ASHIGARU
Z karabinem szturmowym Shogun i Naginatą

2

PIECHOTA, SZEREGOWIEC

Awans - kiedy ASHIGARU zabije wroga jednostkę awansuje na STARSZEGO ASHIGARU. Na koniec Tury zamień ASHIGARU na model STARSZEGO ASHIGARU.



©2010 Mazer Chronicle Int. 02/08 FFG