

AMÉLIORATIONS NÉCROTECH

À jouer comme 3 actions pour Golgotha. Attachez cette carte à la carte référence de Golgotha. Tant que cette carte est attachée, Golgotha gagne Précision +2. Vous pouvez défausser cette carte pour absorber tous les dégâts d'une seule attaque contre elle.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P1

L'ÉPÉE SANGLANTE

À jouer après qu'Alakhaï le Rusé a infligé des dégâts à une unité ennemie. Attachez cette carte à la carte référence d'Alakhaï le Rusé. Tant que cette carte est attachée, Alakhaï le Rusé gagne 2 dés jaunes quand il attaque.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P2

CARABINES À PLASMA

À jouer dès que Max Steiner est la première unité que vous ayez activé ce tour-ci. Attachez cette carte à la carte référence de Max Steiner. Tant que cette carte est attachée, Max Steiner doit être la première unité que vous activez à chaque tour et il gagne 3 dés bleus d'attaque. Défaussez cette carte si vous activez Max Steiner et qu'il n'effectue pas au moins une attaque.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P3

FURIE DE L'INQUISITEUR

À jouer après que l'Archinquisiteur Nikodemus est attaqué. Attachez cette carte à la carte de référence de l'Archinquisiteur Nikodemus. Tant que cette carte est attachée, l'Archinquisiteur Nikodemus peut effectuer une action d'attaque gratuite contre une unité bronze ou argent qui l'attaque.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P4

L'HONNEUR DU COMMANDANT

À jouer après qu'une de vos unités Capitol a été détruite. Attachez cette carte à la carte référence de Mitch Hunter. Tant que cette carte est attachée, vous pouvez retirer un pion ordre d'une unité que vous contrôlez chaque fois que Mitch Hunter mène une attaque qui détruit une unité ennemie.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P5

CASQUE DE COMMANDEMENT


À jouer quand l'unité désignée tient la Station de Communications, le Bunker de Commandement ou le Réseau Radar. Attachez cette carte à la carte de référence de cette unité. Tant que cette carte est attachée, l'unité désignée peut attaquer comme si elle se tenait sur l'hexagone d'une unité alliée avec l'icône. Défaussez cette carte quand l'unité désignée ne tient plus cette zone de victoire.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG P6

SAVOIR INTERDIT

À jouer quand l'unité désignée tient la Relique ou le Couvert Épais. Attachez cette carte à la carte référence de cette unité.

Tant que cette carte est attachée, vous pouvez jouer une carte commandement  supplémentaire à chaque tour. Défaussez cette carte quand l'unité désignée ne tient plus cette zone de victoire.




©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG

P7

VISÉE LASER

À jouer quand l'unité désignée tient la Tour de Commandement ou la Cache de Sniper. Attachez cette carte à la carte référence de cette unité.

Tant que cette carte est attachée, toutes vos unités avec une icône  gagnent Précision +1. Défaussez cette carte quand l'unité désignée ne tient plus cette zone de victoire.




©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG

P8

PROTECTION SYMBIOTIQUE

À jouer quand l'unité désignée tient la Relique ou le Couvert Épais. Attachez cette carte à la carte de référence de cette unité.

Tant que cette carte est attachée, toutes vos unités avec l'icône  gagnent Armure 1. Défaussez cette carte quand l'unité désignée ne tient plus cette zone de victoire.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG

P9

VENIN DE 'DREDD

À jouer comme 3 actions pour Vahl'Dredd le Chasseur. Attachez cette carte à la carte référence de Vahl'Dredd le Chasseur.

Tant que cette carte est attachée, quand Vahl'Dredd le Chasseur inflige des dégâts à une unité ennemie simple base, celle-ci subit un point de dégât supplémentaire qui ne peut être absorbé par l'armure ou le couvert.



©2008 Mutant Chronicles Int'l. ©2008 FFG

P10