

MUTANT CHRONICLES – KARTY JEDNOTEK BASE SET

Číslo - Jméno jednotky

Rarity, Velikost podstavce, Unikátní, Strana, Hodnost
Útok, Životy, Ikony rozkazů

Dovednosti

Herní popis

1 – Alakhai the Cunning s mečem Vlčoun (Alakhai the Cunning with Meat Wolfer Great Sword)

Rare, dvouhexová, Unikátní, Algeroth, Zlatá

Útok: 2x žlutá (těžký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 3

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), VRCHNÍ VELITEL (COMMANDER)

Pancíř 1 (Armor 1)

Chaos Force - Action: Choose an enemy unit. If Alakhai defeats this unit with an attack this turn, that unit's owner must discard a command card at random from his or her hand.

Síla chaosu - 1 akce: Zvol nepřátelskou jednotku. Pokud Alakhai tuto jednotku zničí při útoku v tomto tahu, pak musí vlastník této jednotky odhodit ze své ruky náhodnou kartu rozkazu.

2 – Golgotha s nekrobionickým a mrtvolným pařátem (Golgotha with Necrotech Claw and Carcas Claw)

Rare, dvouhexová, Unikátní, Algeroth, Zlatá

Útok: 2x žlutá (těžký útok zblízka), Životy: 4

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), VRCHNÍ VELITEL (COMMANDER)

Zadržení (Grapple)

Golgotha can make 2 attacks, each against a different target, with a single attack action.
Golgotha může provést 2 útoky proti dvěma různým cílům v rámci jedné akce útoku.

3 – Pokročilý Biotroll (Advanced Bio Giant)

Rare, dvouhexová, -, Algeroth, Stříbrná

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 2x červená (lehký útok zblízka), Životy: 4

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), MONSTRUM (MONSTER)

Zadržení (Grapple)

You may move enemy units damaged by Advanced Bio Giant's attack up to 3 hexes.
Nepřátelské jednotky zraněné útokem jednotky Pokročilý Biotroll můžeš posunout až o 3 hexy.

4 – Biotroll (Bio Giant)

Large, dvouhexová, -, Algeroth, Bronzová

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 2x červená (lehký útok zblízka), Životy: 4

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), MONSTRUM (MONSTER)

Pomalejší 3 (Slow 3)

After Bio Giant has damaged an unactivated enemy unit, that unit's controller must place an unused activation token of his choice on that unit, if able.

Když Biotroll zraní neaktivovanou nepřátelskou jednotku, pak k ní musí hráč, který tuto jednotku ovládá, přiložit nepoužitý žeton rozkazu podle svého výběru, pokud je to možné.

5 – Ezoghúl s mečem Ashreketh (Ezoghoul with Ashreketh Howling Blade)

Large, dvouhexová, -, Algeroth, Stříbrná

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 2x červená (lehký útok zblízka), Životy: 5

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), MONSTRUM (MONSTER)

Boj zblízka (Melee)

Berserk - Action: If Ezoghoul has already destroyed an enemy unit with an attack this activation, roll 2 red (light melee) dice against all enemy units adjacent to Ezoghoul.

Berserker - 1 akce: Pokud Ezoghúl již zničil nepřátelskou jednotku svým útokem při této aktivaci, hod' navíc 2 červenými kostkami (lehký útok zblízka) proti všem nepřátelským jednotkám sousedícím s Ezoghúlem.

6 - Zuřivý Ezoghúl s mečem Ashreketh (Ezoghoul Ravager with Ashreketh Howling Blade)

Rare, dvouhexová, -, Algeroth, Zlatá

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 3x červená (lehký útok zblízka), Životy: 6

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), MONSTRUM (MONSTER)

Zadržení (Grapple)

Fear - Action: You move each adjacent enemy unit up to 2 hexes.

Strach - 1 akce: Posuň všechny sousedící nepřátelské jednotky až o 2 hexy.

7 - Gomorský kleštěnec s kladivem Drtič mozků (Gommorian Emasculator with Brainbuster Power Hamer)

Rare, dvouhexová, -, Algeroth, Stříbrná

Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 2x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), LEADER (VELITEL)

Přesnost +4 (Accuracy +4)

Barrage - 3 Actions: Roll 2 green (light ranged) dice against any enemy unit on the map, ignoring LOS retrictions. This attack must be accurate to damage the unit.

Baráž - 3 akce: Hod' 2 zelenými kostkami (lehký útok na dálku) proti libovolné nepřátelské jednotce na mapě a ignoruj přitom omezení dohledu. Tento útok musí mít dostatečnou přesnost, abys jednotku zranil.

8 - Pekelný korodér s vrhačem plynu a pilou Masomlýnek (Infernal Corroder with Meatgrinder Chainsaw)

Rare, jednohexová, -, Algeroth, Bronzová

Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), LEADER (VELITEL)

While attacking with a guard order, Infernal Corroder rolls two additional blue (heavy ranged) dice.

Když Pekelný korodér provede útok na stráži, háže navíc dvěma modrými kostkami (těžký útok na dálku).

9 - Nekromutant s útočnou puškou Belzarach (Necromutant with Belzarac Assault Rifle)

Common, jednohexová, -, Algeroth, Bronzová

Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)

Life Drain: When Necromutant damages an enemy unit, you may heal the same amount of damage to Necromutant.

Vysátí života: Když Nekromutant zraní nepřátelskou jednotku, můžeš Nekromutantovi stejný počet zranění vyléčit.

10 - Nekromutant Znesvětitel s útočnou puškou Belzarach (Necromutant Defiler with Belzarac Assault Rifle)

Uncommon, jednohexová, -, Algeroth, Zlatá

Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), 1x žlutá (těžký útok zblízka), Životy: 3

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)

Life Drain: When Necromutant Defiler damages an enemy unit, you may heal the same amount of damage to Necromutant Defiler.

Vysátí života: Když Nekromutant Znesvětitel zraní nepřátelskou jednotku, můžeš Nekromutantovi Znesvětiteli stejný počet zranění vyléčit.

Mutation: When Necromutant Defiler is destroyed, you may put a Necromutant Tormentor into play on the hex previously occupied by the Necromutant Defiler.

Mutace: Když je Nekromutant Znesvětitel zničen, můžeš postavit do hry Nekromutanta Mučitele na hex, který byl předtím obsazen Nekromutantem Znesvětitelem.

11 - Nekromutant Mučitel s útočnou puškou Belzarach (Necromutant Tormentor with Belzarac Assault Rifle)

Rare, jednohehová, -, Algeroth, Stříbrná
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 3

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)

Life Drain: When Necromutant Tormentor damages an enemy unit, you may heal the same amount of damage to Necromutant Tormentor.

Vysátí života: Když Nekromutant Mučitel zraní nepřátelskou jednotku, můžeš Nekromutantovi Mučiteli stejný počet zranění vyléčit.

Mutation: When Necromutant Defiler is destroyed, you may put a Necromutant into play on the hex previously occupied by the Necromutant Defiler.

Mutate: Když je Nekromutant Prznitel zničen, můžeš postavit do hry Nekromutanta na hex, který byl předtím obsazen Nekromutantem Znesvětitelem.

12 - Vrchní Technomancer s plamenometem Mučitel (Supreme Technomancer with Tormentor Flamethrower)

Uncommon, jednohexová, -, Algeroth, Zlatá
Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 2x červená (lehký útok zblízka), 1x opakovaný hod, Životy: 3

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)

Aura of Corruption - 2 Actions: Deal 1 damage to all adjacent enemy units.

Aura korupce - 2 akce: Přiděl 1 zranění všem sousedícím nepřátelským jednotkám.

13 - Technomancer s plamenometem Mučitel (Technomancer with Tormentor Flamethrower)

Common, jednohexová, -, Algeroth, Bronzová
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)



Force Shield - Action: Until the end of your opponent's turn, Technomancer and all friendly units adjacent to Technomancer do not take damage from yellow (heavy melee) dice.

Štít síly - 1 akce: Až do konce tahu tvého protihráče, není možné Technomancerovi a všem jemu přátelským sousedícím jednotkám přidělit zranění z hodu žlutou kostkou (těžký útok zblízka).

14 - Tekron Válečník s nekrobionickými končetinami (Tekron Warmaster with Necrobiotic Tendrils)

Rare, dvouhexová, -, Algeroth, Stříbrná
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 4



ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), TAKTIK(TACTICIAN)

After Tekron Warmaster attacks and destroys an enemy unit, retrieve one of your used  command cards. Pokud Tekron Bojovník zaútočí a zničí nepřátelskou jednotku, získáš zpět jednu z tvých  použitých karet rozkazů.

15 - Ctihodný Technomancer s plamenometem Mučitel (Venerable Technomancer with Tormentor Flamethrower)

Rare, jednohexová, -, Algeroth, Stříbrná
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), 1x žlutá (těžký útok zblízka), Životy: 2

ČERNÁ LEGIE (DARK LEGION), PĚCHOTA (INFANTRY)

After you play and resolve an  command card, Venerable Technomancer may take a free attack action against an enemy unit in its LOS. Poté, když zahraješ a vyřešíš  kartu rozkazu, může Ctihodný Technomancer provést volný útok proti nepřátelské jednotce v jeho dohledu.

16 - Max Steiner s mečem Ničitel a samopalem Pekelná bouře (Max Steiner with Punisher sword and Hellstorm smg)

Rare, jednohexová, Unikátní, Bauhaus, Zlatá

Útok: 2x žlutá (těžký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

VRCHNÍ VELITEL (COMMANDER)

Pancíř 1 (Armor 1)

Incendiary Blast - Action: If Max Steiner hits his target with an attack on this activation, deal 1 armor piercing damage to either the target or one enemy unit of your choice adjacent to the target.

Výbuch zápalné bomby - 1 akce: Pokud Max Steiner zasáhne útokem při této aktivaci svůj cíl, přiděl 1 zranění se schopností Průrazný buď cílové jednotce nebo jedné nepřátelské jednotce podle tvého výběru, která sousedí s cílovou jednotkou.

17 - Prototyp bitevního skafandru s pneumatickou rukou (Battlesuit Prototype with Ironhand Pneumatic Fist)

Large, dvouhexová, -, Bauhaus, Bronzová

Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

VOZIDLO (VEHICLE)

Pancíř 1 (Armor 1)

Anti-targeting device: Battlesuit Prototype does not take damage from blue (heavy ranged) dice.

Protizaměřovací zařízení: Prototypu bitevního skafandru není možné přidělit zranění z hodu modrými kostkami (těžký útok na dálku).

18 - Kapitán řádu Medvěda s těžkým kulometem Atlas (Bear Kapitan with Atlas Megacannon)

Rare, jednohexová, -, Bauhaus, Zlatá

Útok: 1x zelená (lehký útok na dálku), 2x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY)

Maskování (Infiltrate)

Průrazný (Armor piercing)

19 - Seržant řádu Medvěda s těžkým kulometem Atlas (Bear Sergeant with Atlas Megacannon)

Uncommon, jednohexová, -, Bauhaus, Stříbrná

Útok: 1x zelená (lehký útok na dálku), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Sniper: Cover does not soak damage from Bear Sergeant's attacks.

Ostřelovač: Terén s krytím snižuje počet zranění z útoků Seržanta řádu Medvědů.

Savage Tactics - 3 Actions: Deal 2 armor piercing damage to each adjacent enemy unit.

Divoká taktika - 3 akce: Přiděl 2 zranění se schopností Průrazný všem sousedícím nepřátelským jednotkám.

20 - Pěšák řádu Medvěda s těžkým kulometem Atlas (Bear Trooper with Atlas Megacannon)

Common, jednohexová, -, Bauhaus, Bronzová

Útok: 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Sniper: Cover does not soak damage from Bear Trooper's attacks.

Ostřelovač: Terén s krytím snižuje počet zranění z útoků Pěšáka řádu Medvědů.

Subdual - Action: If Bear Trooper makes a succesful attack this activation, the target enemy unit is subdued (laid down in place). It costs 2 actions to stand up from subdual. A subdued unt can do nothing else until it stands.

Zdolání - 1 akce: Pokud při této aktivaci provede Pěšák řádu Medvědů úspěšný útok, je nepřátelská jednotka zdolána (položena na mapu). Aby se zbavila zdolání a vstala musí zaplatit 2 akce. Zdolaná jednotka nemůže dělat nic dokud nevstane.

21 – Dragoun se samopalem MP-103 (Dragoon with Mp-103)

Uncommon, jednohexová, -, Bauhaus, Bronzová

Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Pancíř 1 (Armor 1)

22 - Kapitán Dragounů se samopalem MP-103 (Dragoon Kapitan with Mp-103)

Rare, jednohexová, -, Bauhaus, Stříbrná

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Sniper: Cover does not soak damage from Dragoon Kapitan's attacks.

Ostřelovač: Terén s krytím snižuje počet zranění z útoků Kapitána Dragounů.

Dragoon Kapitan gets 2 actions regardless of which type of order token it is given.

Kapitán Dragounů získává 2 akce bez ohledu na to, jaká hodnota žetonu je k němu přiřazena.

23 - Etoilles Mortant s pistolí P-60 Mstitel (Etoilles Mortant with P-60 Punisher Handgun)

Rare, jednohexová, -, Bauhaus, Zlatá

Útok: 2x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 2

VELITEL (LEADER)

Camouflage: While Etoilles Mortant is in any terrain other than open terrain, it can only be attacked by adjacent enemy units.

Kamufláž: Když Etoilles Mortant stojí na jiném než otevřeném terénu, mohou na něj zaútočit pouze sousedící nepřátelské jednotky.

Killing Blow: When Etoilles Mortant damages an enemy unit, roll 1 green (light ranged) die. If a damage icon is rolled, the enemy unit is destroyed.


Smrtelná rána: Když Etoilles Mortant zraní nepřátelskou jednotku, hod 1 zelenou kostkou (lehký útok na dálku). Pokud padne symbol zranění, pak je nepřátelská jednotka zničena.


24 - Bezpečnostní specialista s lehkým kulometem MG-50 (Security Specialist with mg-50)

Rare, jednohexová, -, Bauhaus, Stříbrná

Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

TAKTIK (TACTICIAN)

After Security Specialist attacks and destroys an enemy unit, retrieve one of your used  command cards.

Pokud Bezpečnostní specialista zaútočí a zničí nepřátelskou jednotku, získáš zpět jednu z tvých  použitých karet rozkazů.

25 - Venušanský hraničář s puškou AG-17 Drtič pancířů (Venusian Ranger with AG-17 Panzerknacker Rifle)

Common, jednohexová, -, Bauhaus, Stříbrná

Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY), HRANIČÁŘ (RANGER)

Sniper: Cover does not soak damage from Venusian Ranger's attacks.

Ostřelovač: Terén s krytím snižuje počet zranění z útoků Venušanského hraničáře.

Burst Fire: When Venusian Ranger is attacking alone, you may assign an equal amount of damage to an enemy unit adjacent to the target.

Ohnivý výbuch: Když Venušanský hraničář zaútočí samostatně, můžeš přidělit stejný počet zranění také nepřátelské jednotce sousedící s cílovou jednotkou.


26 - Kapitán Venušanských hraničářů s puškou AG-17 Drtič pancířů (Venusian Ranger Kapitan with AG-17 Panzerknacker Rifle)

Uncommon, jednohexová, -, Bauhaus, Zlatá
Útok: 2x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

VELITEL (LEADER), HRANIČÁŘ (RANGER)

Explosive Rounds: When Venusian Ranger Kapitan is attacking alone, all units adjacent to the target are dealt damage equal to that assigned to the target.

Explozivní munice: Když zaútočí Venušanský hraničář - kapitán samostatně, pak všem jednotkám sousedícím s cílovou jednotkou přiděl stejný počet zranění jako cílové jednotce.


Inspiration: Adjacent friendly  units are allowed 2 actions when assigned a Bronze order.

Inspirace: Vlastní sousedící  jednotky mohou provést 2 akce, když k nim přiřadíš Bronzový žeton rozkazu.

27 - Seržant Venušanských hraničářů s puškou AG-17 Drtič pancířů (Venusian Ranger Sergeant with AG-17 Panzerknacker Rifle)

Rare, jednohexová, -, Bauhaus, Stříbrná
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), 1x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY), HRANIČÁŘ (RANGER)

Bauhaus Tactics: After you play and resolve a  command card, you may remove an order token (including guard order tokens) from Venusian Ranger Sergeant, and place it in your used order pile.

Bauhausská taktika: Poté, když zahraješ a vyřešíš  kartu rozkazu, můžeš odebrat žeton rozkazu (včetně žetonů otočených jako stráž) od Venušanského hraničáře - seržanta a můžeš tento žeton umístit do tvého zásobníku použitých žetonů.

28 - Bitevní skafandr Vulkán s pneumatickou rukou (Vulkan Battlesuit with Ironhand Pneumatic Fist)

Rare, dvouhexová, -, Bauhaus, Stříbrná
Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3

VOZIDLO (VEHICLE)

Pancíř 2 (Armor 2)

Pummel - Action: If Vulkan Battlesuit damages an unactivated enemy unit this turn, that unit's controller must place an unused activation token of his choice on that unit, if able.

Rána - 1 akce: Když Bitevní skafandr Vulkán zraní neaktivovanou nepřátelskou jednotku v tomto tahu, pak musí hráč, kterému tato jednotka patří přiložit nepoužitý žeton rozkazu podle jeho výběru k této jednotce, pokud je to možné.

29 - Arciinkvizitor Nikodemus s knihou Zákona (Archinquisitor Nikodemus with Book of Law)

Rare, jednohexová, Unikátní, Bratrstvo, Zlatá
Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), 1x opakovaný hod, Životy: 4

VRCHNÍ VELITEL (COMMANDER)

Pancíř 1 (Armor 1)

Proclamation - Action: Place an opponent's unused order token of the lowest available rank on any one of that opponent's unactivated units within LOS.

Výzva - 1 akce: Umístí protihráčův nepoužitý žeton rozkazu nejnižší dostupné hodnosti k libovolné neaktivované jednotce protihráče, která je v dohledu.


30 - Biskup Zuřivé elitní gardy s mečem Vysvoboditel (Fury Elite Bishop with Deliverer Blade)


Rare, jednohexová, -, Bratrstvo, Stříbrná
Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), 1x žlutá (těžký útok zblízka), Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY), ZUŘIVÁ ELITNÍ GARDA (FURY ELITE)

After Fury Elite Bishop takes a move action, you may move all other friendly FURY ELITE units up to 1 hex.

Poté, když Biskup Zuřivé elitní gardy provede pohyb, posuň všechny ostatní vlastní jednotky s dovedností ZUŘIVÁ ELITNÍ GARDA až o 1 hex.

Cardinal's Blessing - 2 Actions: Heal 2 damage to all friendly  units within 2 hexes.

Kardinálovo požehnání - 2 akce: Vyléčíš 2 zranění všem vlastním  jednotkám ve vzdálenosti do 2 hexů.

31 - Pěšák Zuřivé elitní gardy s mečem Vysvoboditel (Fury Elite Guard with Deliverer Blade)

Common, jednohexová, -, Bratrstvo, Zlatá
Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), Životy: 1

PĚCHOTA (INFANTRY), ZUŘIVÁ ELITNÍ GARDA (FURY ELITE)

Zadržení (Grapple)

When Fury Elite Guard is defeated, the enemy unit leading the attack takes 1 damage that cannot be soaked by armor or cover.

Když je Pěšák Zuřivé elitní gardy zničen, přiděl nepřátelské jednotce, která vedla útok 1 zranění, které není možné zrušit schopností Pancíř nebo terénem s krytím.

32 - Templář Zuřivé elitní gardy s mečem Vysvoboditel (Fury Elite Templar with Deliverer Blade)

Uncommon, jednohexová, -, Bratrstvo, Zlatá
Útok: 3x červená (lehký útok zblízka), 1x žlutá (těžký útok zblízka), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY), ZUŘIVÁ ELITNÍ GARDA (FURY ELITE)

Armor 1 (Pancíř 1)





Shield of Faith: Fury Elite Templar and any friendly adjacent FURY ELITE units do not take damage from red (light melee) dice.

Štít víry: Templáři Zuřivé elitní gardy a libovolné vlastní sousedící jednotce s dovedností ZUŘIVÁ ELITNÍ GARDA není možné přidělit zranění z hodů červenou kostkou (lehký útok zblízka).

33 - Inkvizitor s lehkým kulometem AC-40 Rozhřešitel (Inquisitor with AC-40 Justifier Machine Gun)

Uncommon, jednohexová, -, Bratrstvo, Bronzová
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3





PĚCHOTA (INFANTRY)

After you play and resolve a  or  command card, heal all damage that has been dealt to Inquisitor.
Pokud zahraješ a vyřešíš  nebo  kartu rozkazu, vyléčíš všechna zranění přidělená Inkvizitorovi.

34 - Inkvizitor Majoris s lehkým kulometem AC-40 Rozhřešitel (Inquisitor Majoris with AC-40 Justifier Machine Gun)

Rare, jednohexová, -, Bratrstvo, Stříbrná
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY)



After Inquisitor Majoris attacks and destroys an enemy unit, retrieve one of your used  or  command cards.
Pokud Inkvizitor Majoris zaútočí a zničí nepřátelskou jednotku, získáš zpět jednu z tvých použitých  nebo  karet rozkazů.

35 - Strážce umění s knihou Víry (Keeper of the Art with Book of Faith)

Rare, jednohexová, -, Bratrstvo, Zlatá
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 2

VELITEL (LEADER)

Pancíř 1 (Armor 1)

Adjacent friendly  units roll an additional red (light melee) die when attacking.
Vlastní sousedící  jednotky hodí při útoku navíc 1 červenou kostkou (lehký útok zblízka).

36 - Mortifikátor – učeň s pistolí MP-22 a mečem Mortis (Mortificator Initiate with MP-22 and Mortis Sword)

Common, jednohexová, -, Bratrstvo, Bronzová
Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Maskování (Infiltrate)

Přesnost +2 (Accuracy +2)

37 - Mortifikátor – mistr s pistolí MP-22 a mečem Mortis (Mortificator Master with MP-22 and Mortis Sword)

Rare, jednohexová, -, Bratrstvo, Zlatá

Útok: 1x žlutá (těžký útok zblízka), 2x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Maskování (Infiltrate)

Crackshot - Action: Name a die type. If Mortificator Master attacks this turn, you choose the results of all dice of that type.

Přesná rána - 1 akce: Zvol barvu kostky. Pokud Mortifikátor - Mistr v tomto tahu zaútočí, zvol výsledek hodu na všech kostkách této barvy.


38 - Utajený Mortifikátor s pistolí MP-22 a mečem Mortis (Mortificator Shadow with MP-22 and Mortis Sword)

Uncommon, jednohexová, -, Bratrstvo, Stříbrná

Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), 1x opakovaný hod, Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Uhýbání 2 (Dodge 2)

When Mortificator Shadow attacks a DARK LEGION unit, instead roll 2 blue (heavy ranged) dice and 1 yellow (heavy melee) die, with 1 .

Pokud Utajený mortifikátor zaútočí na jednotku s dovedností ČERNÁ LEGIE, haže při útoku 2 modrými kostkami (těžký útok na dálku) a 1 žlutou kostku (těžký útok zblízka) s možností 1 opakovaného hodu.

39 - Posvátný bojovník s mečem Odplatitel (Sacred Warrior with Avenger Sword)

Rare, jednohexová, -, Bratrstvo, Stříbrná

Útok: 3x červená (lehký útok zblízka), Životy: 3

VELITEL (LEADER)

Instead of its normal attack, Sacred Warrior rolls 3 yellow (heavy melee) dice against adjacent DARK LEGION units.

Namísto svého normálního útoku háže Svatý bojovník proti jednotkám s dovedností ČERNÁ LEGIE 3 žlutými kostkami (těžký útok zblízka).

Charge - Action: If this activation is your first activation of the round, Sacred Warrior can move up to 6 hexes on a move action and then take a free attack action.

Výpad - 1 akce: Pokud je tato aktivace tvou první aktivací v tomto kole, může se Svatý bojovník posunout až o 6 hexů při akci pohybu a poté provést zdarma volný útok.

40 - Mitch Hunter s Kapitolským Mečem cti (Mitch Hunter with Capitol Sword of Honor)

Rare, jednohexová, Unikátní, Kapitol, Zlatá

Útok: 3x červená (lehký útok zblízka), Životy: 4

VRCHNÍ VELITEL (COMMANDER)

Sweep: While Mitch Hunter is attacking alone, all enemy units adjacent to Mitch Hunter are dealt damage by his attack.

Čistič: Pokud Mitch Hunter zaútočí samostatně, je zranění z jeho útoku přiděleno všem nepřátelským jednotkám, které s ním sousedí.

Superior Recon - Action: Remove any 1 token from another unit within LOS. If it is an order token, place it in its owner's used order pile.

Skvělý průzkumník -1 akce: Odstraň 1 libovolný žeton od jiné jednotky v dohledu. Pokud je to žeton rozkazu, umístí jej do zásobníku použitých žetonů jeho vlastníka.

41 - Kapitolský Ranger s revolverem Jensen .45 (Capitol Ranger with Jensen .45 Combat Pistol)


Common, jednohexová, -, Kapitol, Bronzová

Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOAT (INFANTRY), HRANIČÁŘ (RANGER)

Přesnost +1 (Accuracy +1)

Capitol Tactics: After you play and resolve a  or  command card, you may move Capitol Ranger 1 hex.

Kapitolská taktika: Poté co zahraješ a vyřešíš  nebo  kartu rozkazu, můžeš posunout Kapitolského Rangera o 1 hex.

42 - Svobodný mariňák – hrdina s útočnou puškou M-50 (Free Marine Hero with M-50 Assault Rifle)

Rare, jednohexová, -, Kapitol, Zlatá
Útok: 3x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY)

Triple Strike: Free Marine Hero may take up to 3 attack actions a turn, if able.

Trojitý útok: Svobodný mariňák - hrdina může provést v jednom tahu až 3 akce útoku, pokud je to možné.

43 - Svobodný mariňák – pěšák s útočnou puškou M-50 (Free Marine Soldier with M-50 Assault Rifle)

Uncommon, jednohexová, -, Kapitol, Bronzová
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Double Strike: Free Marine Soldier may take up to 2 attack actions a turn, if able.

Dvojitý útok: Svobodný mariňák - pěšák může provést v jednom tahu až 2 akce útoku, pokud je to možné.

44 - Svobodný mariňák - lovec tanků s rotačním kulometem CA-138 (Free Marine Tank Hunter with CA-138 Deathlockdrum Autocannon)

Rare, jednohexová, -, Kapitol, Stříbrná
Útok: 2x červená (lehký útok zblízka), Životy: 3

PĚCHOTA (INFANTRY)

Průrazný (Armor Piercing)

Tank Fighting: Free Marine Tank Hunter rolls an additional 2 yellow (heavy melee) dice when targeting double-based units.

Protitankový útok: Svobodný mariňák - lovec tanků háže proti dvouhexovým jednotkám navíc 2 žlutými kostkami (těžký boj zblízka).

45 - Seržant Brigády svobody s brokovnicí M-516 s granátometem M-222 UBGL (Freedom Brigadier Sergeant with M-516 Shotgun with M-222 UBGL)

Rare, jednohexová, -, Kapitol, Stříbrná
Útok: 4x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY), TAKTIK (TACTICIAN)

Burst Fire: While Freedom Brigadier Sergeant is attacking alone, you may assign an equal amount of damage to an enemy unit adjacent to the target.

Ohnivý výbuch: Když Seržant Brigády svobody zaútočí samostatně, můžeš přidělit stejný počet zranění také nepřátelské jednotce sousedící s cílovou jednotkou.

46 - KA 67 Šedák oblaků – stíhač s přídavným těžkým kulometem M-99 (KA 67 Great Grey Fighter with M-99 Mounted HMG)

Large, dvouhexová, -, Kapitol, Stříbrná
Útok: 1x zelená (lehký útok na dálku), 2x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 2

VOZDILO (VEHICLE)

Létající (Flying)

Přesnost +2 (Accuracy +2)

Rychlejší 5 (Speed 5)

Dogfighting: KA 67 Great Grey Fighter rolls an additional 3 green (light ranged) dice when targeting enemy units with flying.

Letecká přestřelka: KA 67 Šedák oblaků - stíhač háže proti nepřátelským jednotkám se schopností Létající navíc 3 zelenými kostkami (lehký útok na dálku).

47 - KA 67 Šedák oblaků – průzkumník s přidavným těžkým kulometem M-99 (KA 67 Great Grey Scout with M-99 Mounted HMG)

Rare, dvouhexová, -, Kapitol, Bronzová
Útok: 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 1

VOZIDLO (VEHICLE)

Létající (Flying)

Rychlejší 6 (Speed 6)

Uhýbání 3 (Dodge 3)

Transport - Action: Choose a friendly adjacent unit. If KA 67 Great Grey Scout moves this turn, place the chosen unit on any empty hex adjacent to the KA 67 Great Grey Scout after the move.

Transport - 1 akce: Zvol si jednu přátelskou sousedící jednotku. Pokud KA 67 Šedák oblaků - průzkumník v tomto tahu provede pohyb, umístí zvolenou jednotku na libovolný neobsazený hex sousedící s KA 67 Šedákem oblaků - průzkumníkem po ukončení jeho pohybu.

48 - Marťanský Smrtizvěst – hrdina s raketovým batohem RP-187 (Martian Banshee Hero with RP-187 Rocket Pack)


Rare, jednohexová, -, Kapitol, Zlatá
Útok: 3x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 3

VELITEL (LEADER)

Létající (Flying)

Uhýbání 1 (Dodge 1)

Coordinated Rush - Action: Move up to 2 friendly  units in LOS up to 3 hexes each, one at a time.

Koordinovaný útok - 1 akce: Posuň postupně až 2 vlastní  jednotky v dohledu každou až o 3 hexy.

49 - Marťanský Smrtizvěst – seržant s raketovým batohem RP-187 (Martian Banshee Sergeant with RP-187 Rocket Pack)

Uncommon, jednohexová, -, Kapitol, Stříbrná
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), 1x opakovaný hod, Životy: 2

PĚCHOTA (INFANTRY)

Létající (Flying)

Uhýbání 1 (Dodge 1)

Martian Banshee Sergeant rolls an additional 2 green (light ranged) dice against doublebased units.

Marťanský Smrtizvěst - seržant hází proti dvouhexovým jednotkám navíc 2 zelenými kostkami (lehký útok na dálku).

50 - Marťanský Smrtizvěst – pěšák s raketovým batohem RP-187 (Martian Banshee Trooper with RP-187 Rocket Pack)

Common, jednohexová, -, Kapitol, Bronzová
Útok: 2x zelená (lehký útok na dálku), Životy: 1

Létající (Flying)

Rychlejší 5 (Speed 5)

Uhýbání 1 (Dodge 1)

Elusive: Martian Banshee Trooper does not take damage from green (light ranged) dice.

Přízračný: Marťanskému Smrtizvěstovi - pěšákovi není možné přidělit zranění z hodu zelenou kostkou (lehký útok na dálku).

51 - Ranger – Komandér s revolverem Jensen .45 (Ranger Commander with Jensen .45 Combat Pistol)

Rare, jednohexová, -, Kapitál, Zlatá


Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 3


PĚCHOTA (INFANTRY), HRANIČÁŘ (RANGER)

Přesnost +3 (Accuracy +3)

Adjacent friendly RANGER units gain 2 green (light ranged) dice.

Vlastní sousedící jednotky s dovedností HRANIČÁŘ získávají navíc 2 zelené kostky (lehký útok na dálku).

After Ranger Commander attacks and destroys an enemy unit retrieve one of your used  command cards.

Poté, když Ranger - Komandér zaútočí a zničí nepřátelskou jednotku, získáš zpět jednu z tvých použitých karet rozkazů. 

52 - Elitní Ranger s revolverem Jensen .45 (Ranger Elite with Jensen .45 Combat Pistol)

Uncommon, jednohexová, -, Kapitál, Stříbrná

Útok: 1x červená (lehký útok zblízka), 1x modrá (těžký útok na dálku), Životy: 2

VELITEL (LEADER), HRANIČÁŘ (RANGER), TAKTIK (TACTICIAN)

Přesnost +2 (Accuracy +2)

Scramble: Friendly RANGER units that start their move adjacent to Ranger Elite get +2 to their base speed.

Vytáhnutí: Vlastní jednotky s dovedností HRANIČÁŘ, které zahájí svůj pohyb na hexu sousedícím s Elitním Rangerem získávají +2 ke své základní rychlosti.

Boj zblízka (Melee): Jednotka se schopností Boj zblízka (Melee) nemůže útočit na jednotky, které jsou vzdálené dále než jeden hex. Stejně tak není možné, aby se jednotka se schopností Boj zblízka (Melee) účastnila kombinovaného útoku jako podporující jednotka.

Létající (Flying): Jednotky se schopností Létající (Flying) při pohybu ignorují zdi a nepřátelské jednotky (tj. mohou se pohybovat přes zdi a nepřátelské jednotky), a nemusí ukončit svůj pohyb při pohybu přes obtížný terén. Schopnost Létající (Flying) neovlivňuje zvolení cíle nebo dohled. Dvouhexová jednotka nemůže ukončit svůj pohyb na hexech oddělených zdí nebo hexech, kde stojí jiná jednotka.

Maskování (Infiltrate): Jednotky se schopností Maskování (Infiltrate) nemohou být určeny za cíl nepřátelské jednotky, která je na stráži.

Pancíř (Armor): Slovo Pancíř (Armor) je vždy následováno číselnou hodnotou např. Pancíř 1 (Armor 1) nebo Pancíř 2 (Armor 2). Pokud má jednotka schopnost Pancíř (Armor), snižuje to hodnotu hozených zranění, které mají být přiděleny této jednotce o hodnotu jejího Pancíře (Armor).

Průrazný (Armor Piercing): Útoky, které provede jednotka se schopností Průrazný (Armor Piercing) nepodléhá účinku schopnosti Pancíř (Armor).

Přesnost (Accuracy): Slovo Přesnost (Accuracy) je vždy následováno číselnou hodnotou, např. Přesnost +1 (Accuracy +1) nebo Přesnost +2 (Accuracy +2). Tato hodnota se přičte k hozené hodnotě přesnosti při útoku jednotky, která má schopnost Přesnost.

Rychlejší/Pomalejší (Speed/Slow): Většina jednotek ve hře *Mutant Chronicles* má základní rychlost 4.. Schopnost Rychlejší (Speed) zvyšuje tuto základní rychlost a slovo Pomalejší (Slow) tuto základní rychlost snižuje. Tato klíčová slova jsou následována číselnou hodnotou, která je základní rychlostí této jednotky. Například jednotka s klíčovým slovem Rychlejší 5 (Speed 5) má základní rychlost 5 a jednotka se slovem Pomalejší 3 (Slow 3) má základní rychlost 3.

Uhýbání (Dodge): Slovo Uhýbání (Dodge) je následováno číselnou hodnotou např. Uhýbání 1 (Dodge 1) nebo Uhýbání 2 (Dodge 2). Pokud má jednotka schopnost Uhýbání (Dodge), zvýší se tím Přesnost potřebná k zasažení této jednotky při útoku na dálku (tj. když na ní bude útočit jiná nesousedící jednotka) a to o hodnotu Uhýbání (Dodge) cílové jednotky. Schopnost Uhýbání (Dodge) neovlivňuje útok vedený nepřátelskou jednotkou na sousedícím hexu.

Příklad: Marťanský Smrtizvěst – pěšák má schopnost Uhýbání 1 (Dodge 1). Alakhai the Cunning zaútočí na vzdálenost 3 hexů na tuto jednotku. Schopnost Uhýbání 1 (Dodge 1) zvyšuje Přesnost potřebnou k jejímu zasažení o jeden bod; takže místo toho, aby stačila Přesnost 3, musí Alakhai the Cunning hodit Přesnost alespoň 4.

Zadržení (Grapple): Nepřátelská jednotka sousedící s jednotkou se schopností Zadržení (Grapple) se nemůže pohybovat a při útoku může určit za cíl pouze jednotku se schopností Zadržení (Grapple). (pokud je jednotka sousedící s více nepřátelskými jednotkami, které mají schopnost Zadržení/Grapple, může si vybrat pro útok libovolnou z těchto jednotek.)

Překlad: © Michal Bošina, 2007