

**•• Ordenes vigentes**

**Ninguna**

**Genérica**

Al final de la fase de Mando, devuelve esta carta a tu mano.

**• Tácticas de la Fuerza Ginyu**

**Ejercito Freezer**

**Ejercito Freezer**

Al final de la fase de Mando, hasta 2 unidades aliadas con la cualidad Fuerza Ginyu pueden realizar la acción iPose de Combate! de forma gratuita

**• • Miedo Paralizante**

**Ejercito Freezer**

**Ejercito Freezer**

Cuando juegues esta carta, elige una unidad enemiga a alcance 1-3 de tu comandante. Esa unidad realiza una acción menos durante su próxima activación.

**•• Pagarás por tu insolencia**

**Ejercito Freezer**

**Ejercito Freezer**

Cuando una unidad aliada sea derrotada, al final de esa activación, tu comandante gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva. Este efecto es permanente durante el resto de la ronda.

**• No te escaparas**

**Freezer**

**Ejercito de Freezer**

Al jugar esta carta, elige una unidad enemiga a alcance 1-3 de Freezer. Esa unidad enemiga tiene Velocidad -1 (hasta un mínimo de 1) hasta el final de la ronda.

**• • Esta ni siquiera es mi forma final**

**Freezer**

**Ejercito de Freezer**

Durante la activación de Freezer, puede elegir no realizar una de sus acciones. Si lo hace, se quita hasta 2 fichas de Herida y gana 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva que se mantienen hasta la siguiente ronda.

**•• Supernova**

**Freezer**

**Ejercito de Freezer**

Freezer gana un arma a distancia para esta activación: "Supernova" (Alcance 1-4): 4 dados rojos, con las cualidades Impacto 2, Deflagración e Impacto Arrasador.