

ANGELI OSCURI
ORDINE



FUOCO!
L'ordine di fuoco va usato quando ci sono molti Alieni in vista. Questo vi farà sfruttare al massimo l'effetto del fuoco della vostra squadra e vi consentirà di eliminare tanti Alieni.



ANGELI OSCURI
ORDINE



FUOCO!
Tutte le miniature dei vostri Marines possono sparare due volte. Possono sparare, muovere e poi sparare ancora OPPURE sparare due volte prima o dopo aver mosso. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
ORDINE



FUOCO COMBINATO!
L'ordine di fuoco combinato va usato per sconfiggere un nemico particolarmente potente come il Dreadnought.



ANGELI OSCURI
ORDINE



FUOCO COMBINATO!
Due dei vostri Marines adiacenti tra loro possono congiungere i loro dadi di attacco sparando allo stesso bersaglio. Le vostre miniature possono disporsi dopo avere scelto il bersaglio e poi sparare insieme, purché il bersaglio rientri nella loro linea di vista. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
ORDINE



GRANATE PERFORANTI!
Le granate perforanti sono armi anticarro che necessitano di essere piazzate sul bersaglio. Questo ordine permetterà alla vostra squadra di aprirsi una breccia tra le orde Aliene.



ANGELI OSCURI
ORDINE



GRANATE PERFORANTI!
Tutti i vostri Marines possono attaccare in corpo a corpo con un dado da arma pesante in più in questo turno. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
ORDINE



MUOVERSI!
Questo ordine va usato o per allontanare la vostra squadra da una zona pericolosa o per assicurarvi velocemente una posizione di fuoco avanzata.



ANGELI OSCURI
ORDINE



MUOVERSI!
Tutte le miniature dei vostri Marines possono muovere due volte. Possono muovere, sparare e poi muovere ancora OPPURE muovere due volte prima o dopo aver sparato. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



PISTOLA AL PLASMA
La Pistola al plasma è sempre affiancata da un'arma per il corpo a corpo ed è utilizzata soprattutto dai Comandanti delle squadre Marines.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



PISTOLA AL PLASMA

La miniatura del vostro Comandante imbraccia una Pistola al plasma. Tutte le volte che egli farà fuoco potrà lanciare tre dadi da arma leggera. L'arma segue per il resto le regole del normale Fucile al plasma, ma nell'arco di sei caselle. In corpo a corpo il Comandante aggiunge un dado da arma pesante.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO

Il Mantello adamantino viene considerato come una reliquia, per cui è indossato solamente da personalità di spicco. Permette la protezione anche contro i colpi di armi molto potenti.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO

Il vostro Comandante indossa una rara reliquia di Mantello adamantino. Egli potrà tentare di deviare un colpo derivante da un attacco ravvicinato o a distanza, lanciando un dado da arma pesante subito dopo aver subito l'attacco. Il numero ottenuto rappresenta i punti ferita annullati.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



ACCELERATORI MAGNETICI MIGLIORATI

Le armi al plasma sono dotate di particolari acceleratori magnetici che garantiscono una maggiore densità nella materia plasmatica incandescente.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



ACCELERATORI MAGNETICI MIGLIORATI

Tutte le armi al plasma presenti in squadra sono dotate di Acceleratori magnetici che aumentano la portata e la potenza del raggio emesso dalla camera di contenimento: i Marines che ne sono equipaggiati aggiungono un dado da arma leggera negli attacchi a distanza.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



BOMBA A FUSIONE

Questo ordigno, quando viene innescato, esplose e l'esplosione della super-testata atomizza il bersaglio. E' utile specialmente contro Androidi e Dreadnought.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



BOMBA A FUSIONE

Uno dei vostri Marines può lanciare due dadi arma pesante in più durante il combattimento corpo a corpo. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Le granate accecanti emanano un largo spettro di interferenza elettromagnetica che evita ai Marines di essere visti oppure scoperti.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il giocatore Alieno non potrà attaccare nel prossimo turno nessuna delle vostre miniature. Questa carta va scartata dopo l'uso.





Carte create interamente da Sloggam. Un ringraziamento per il supporto a Tony8791.

Il layout di partenza sono quelli messi a disposizione dal sito:

<https://starquest.jimdo.com>