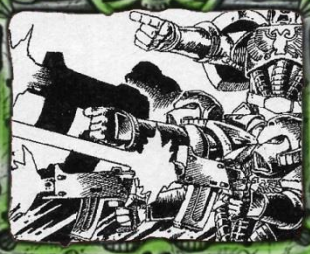
ANGELI OSCURI

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.



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

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.

GRANATE PERFORANTI!

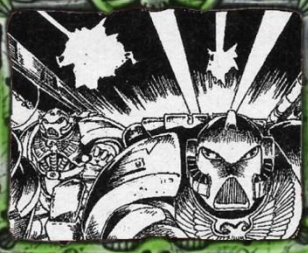
Tutti i vostri Marines possono attaccare in corpo a corpo con un dado da arma pesante in più in questo turno. Questa carta va scartata dopo l'uso.

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.



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

ORDINE

VENDETTA DI CALIBAN!

Questo ordine va usato nelle situazioni più disperate: i Marines rinunciano a muovere e danno fondo alle loro ultime risorse per vendicare i fratelli caduti sotto il fuoco nemico.

VENDETTA DI CALIBAN!

Nel turno in cui viene utilizzata questa carta Ordine ciascuno dei vostri Marines potrà sparare tante volte quanto è il numero degli Angeli Oscuri che sono stati uccisi fino al termine del turno precedente. Nessuna delle vostre miniature potrà muoversi nel turno in cui viene giocata questa carta Ordine. In ogni caso, anche se la squadra è composta da più di cinque Marines, una miniatura non potrà sparare più di quattro volte. 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.

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 a quelli prodotti da altre armi.

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.

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.

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, esplode e l'esplosione della super-testata atomizza il bersaglio. E' utile specialmente contro Androidi e Dreadnought.

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.

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 e a Dreyfus per i consigli.
I layout di partenza sono quelli messi a disposizione dal sito:
https://starquest.jimdo.com