

LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI KHORNE

Il Dio del Sangue risveglia nei suoi seguaci una ferocia senza freni e una forza inarrestabile



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI KHORNE

Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore tutti i Marines lanciano un dado arma leggera in più nel corpo a corpo. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI TZEENTCH

Il Dio dell'Inganno confonde i nemici e benedice i suoi soldati con magie di protezione



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI TZEENTCH

Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore tutti i Marines avranno un punto armatura in più. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI NURGLE

Nurgle concede ai suoi seguaci il dono della vita oltre la morte, conferendogli innaturale resistenza



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI NURGLE

Fino al prossimo turno del giocatore tutti i Marines avranno un punto vita in più; all'inizio del prossimo turno del giocatore, se vivi, non saranno contati i danni subiti. Questa carta va giocata alla fine del turno e scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI SLAANESH

Slaanesh concede ai suoi seguaci sensi molto affinati che gli consentono di evitare gli attacchi e mantenere l'iniziativa



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI SLAANESH

Per ogni turno degli altri giocatori fino a tre Marines, se attaccati, possono muovere fino a tre caselle per evitare un attacco corpo a corpo o togliersi dalla linea di vista. Questa carta va giocata alla fine del proprio turno e scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
MARCHIO DEL CAOS



IL CAOS INDIVISO

La Legione è votata al Caos Indiviso e le divinità del Warp favoriscono i seguaci di Horus rendendoli inarrestabili



LEGIONE NERA



IL CAOS INDIVISO

Un Marine potrà evitare qualsiasi danno. Questa carta può essere giocata sempre, dopo che un Marine subisce un danno mortale. Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
ORDINE



JUMP PACKS!

I Jump packs sono usati dalle truppe d'assalto per piombare sul nemico improvvisamente e lasciare la zona prima di una qualsiasi reazione



LEGIONE NERA



JUMP PACKS!

I Marines con Bolter, Asce o Spade possono compiere un movimento di nove caselle, attaccare ed eventualmente tornare al punto di partenza. Possono passare sulle miniature avversarie. Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
ORDINE



FUOCO!

L'ordine consente di eliminare grandi formazioni di nemici sfruttando al massimo le armi pesanti della squadra



LEGIONE NERA



FUOCO!

Tutti i Marines possono sparare due volte: sparare, muovere e sparare ancora OPPURE sparare due volte prima o dopo aver mosso. Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
ORDINE



MUOVERSI!

L'ordine è utile per allontanare la squadra da una zona pericolosa o per assicurarsi una posizione di fuoco avanzata



LEGIONE NERA



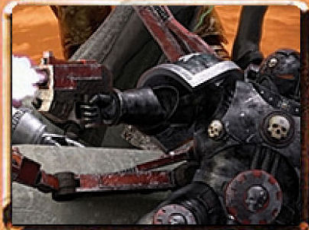
MUOVERSI!

Tutti i Marines possono muovere due volte: muovere, sparare e muovere ancora OPPURE muovere due volte prima o dopo aver sparato. Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA

EQUIPAGGIAMENTO



ARMI AL PLASMA

La Legione è dotata di letali armi al plasma, utili sia nelle mischie che negli scontri a distanza



ARMI AL PLASMA

I Marines con Bolter o Bolter Pesante possono lanciare un dado arma leggera in più nel corpo a corpo, quelli con Ascia e Pistola nel combattimento a distanza. Questa carta è valida per tutta la missione.



LEGIONE NERA

EQUIPAGGIAMENTO



ICONA DEL CAOS

Il Comandante è un aspirante Campione del Caos e indossa oggetti arcani che lo favoriscono in battaglia



ICONA DEL CAOS

Il Comandante può rilanciare un dado per migliorare il risultato ottenuto in qualsiasi combattimento. Questa carta è valida per tutta la missione.



LEGIONE NERA

EQUIPAGGIAMENTO



SIERO SPERIMENTALE

Apotecari corrotti dal Caos hanno sviluppato sostanze instabili per curare e rendere più potenti i soldati



SIERO SPERIMENTALE

Il Comandante recupera tre punti vita più il risultato del lancio di un dado arma pesante. Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA

EQUIPAGGIAMENTO



TRAPPOLA!

La squadra può posizionare una trappola per ritardare gli inseguitori o impedire la fuga ai nemici.



TRAPPOLA!

Se non ci sono nemici in linea di vista un Marine può segnalare due caselle vicine a lui del tabellone con blip vuoti o esca. Un nemico che transiterà su una delle caselle innescherà un attacco di devastatore.

Questa carta va scartata dopo l'uso.



LEGIONE NERA
EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è un avanzato strumento di avvistamento: combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio




MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi nel vostro Scanner. Quando il Marine userà quest'arma, potrà rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato. Questa carta è valida tutta la missione.



LEGIONE NERA
EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è un avanzato strumento di avvistamento: combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio




MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi nel vostro Scanner. Quando il Marine userà quest'arma, potrà rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato. Questa carta è valida tutta la missione.



LEGIONE NERA
EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Le granate accecanti emanano un largo spettro di interferenza che permette ai Marines di non essere visti o scoperti




GRANATA ACCECANTE

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



LEGIONE NERA
EQUIPAGGIAMENTO



BOMBA A FUSIONE

Questo ordigno, quando esplose, atomizza il bersaglio. E' utile contro Androidi e Dreadnought.




BOMBA A FUSIONE

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



Creato da Boyakki, con la collaborazione di Dreyfus

Un ringraziamento a Ra e T-Rex per i layout delle carte del gioco originale