

PREDICATORI
EQUIPAGGIAMENTO



RITO DI SANGUE!
Il Comandante esegue un rito oscuro, che gli permette di trarre nuova energia dall'essenza vitale di un nemico




RITO DI SANGUE!
Al posto del suo normale attacco il Comandante lancia un dado arma pesante e uno arma leggera contro un bersaglio in vista: se lo distrugge può giocare un altro turno. Questa carta non ha effetto su Dreadnought e Androidi e va scartata dopo l'uso.



PREDICATORI
EQUIPAGGIAMENTO



ASCE A CATENA
I Marines sono equipaggiati con asce a catena e Bolter, producendo un impatto devastante negli assalti ravvicinati




ASCE A CATENA
Tutti i Marines con Bolter lanciano un dado in più nel corpo a corpo: un dado arma pesante in attacco e uno arma leggera in difesa. L'effetto di questa carta è valido per tutta la missione.



PREDICATORI
EQUIPAGGIAMENTO



LAME DEL CAOS
Il Comandante impugna delle armi demoniache che gli conferiscono poteri soprannaturali




LAME DEL CAOS
Il Comandante può rilanciare un dado per migliorare il risultato ottenuto in ogni combattimento corpo a corpo. L'effetto di questa carta è valido per tutta la missione.



PREDICATORI
EQUIPAGGIAMENTO



ARMATURA MALEDETTA
Il Comandante indossa una armatura in cui fluisce l'oscuro potere del Warp




ARMATURA MALEDETTA
Il Comandante ha tre punti armatura. L'effetto di questa carta è valido tutta la missione.



PREDICATORI

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.



PREDICATORI

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.



PREDICATORI

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.



PREDICATORI

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.



PREDICATORI
ORDINE



POSSESSIONE!
Un Marine sacrifica il suo corpo ad una entità del Warp. Il rito può donargli un grande potere... o portarlo ad una morte atroce



PREDICATORI
ORDINE



POSSESSIONE!
Un Marine viene sostituito con un mostro dalle stesse caratteristiche del Ladro Genetico, ma subisce ancora l'effetto delle carte. Dopo sei turni sarà rimosso dal tabellone. Questa carta va scartata dopo l'uso.



PREDICATORI
ORDINE



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



PREDICATORI
ORDINE



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.



PREDICATORI
ORDINE



ASSALTO!
Questo ordine è utile sia per impegnare il nemico a distanza sia per ottenere la superiorità nelle mischie



PREDICATORI
ORDINE



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



PREDICATORI
MARCHIO DEL CAOS



IL CAOS INDIVISO
La Legione è votata al Caos Indiviso e le divinità del Warp favoriscono i soldati a loro fedeli rendendoli inarrestabili



PREDICATORI
MARCHIO DEL CAOS



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.



PREDICATORI
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



PREDICATORI
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.



PREDICATORI
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI NURGLE

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



PREDICATORI
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.



PREDICATORI
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI KHORNE

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



PREDICATORI
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.



PREDICATORI
MARCHIO DEL CAOS



MARCHIO DI TZEENTCH

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



PREDICATORI
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.



Creato da Boyakki, con la collaborazione di Dreyfus

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