

ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



ARMI PERFEZIONATE
Il Comandante possiede delle armi perfezionate dai Techmarines del Capitolo, che consentono un tiro più accurato




ARMI PERFEZIONATE
Il Comandante può rilanciare un dado nel combattimento a distanza per cercare di migliorare il risultato. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO ADAMANTINO
Il Comandante indossa un antico manufatto che lo protegge nel combattimento ravvicinato




MANTELLO ADAMANTINO
Il Comandante subisce un danno in meno nel combattimento corpo a corpo. L'effetto della carta dura tutta la missione



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



GRANATE
Un Marine porta un sacco con delle cariche esplosive. Meno potenti di altri ordigni sono utili contro molti nemici privi di armatura o un solo bersaglio più resistente




GRANATE
Un Marine, al posto del suo normale attacco, può lanciare un dado arma pesante contro tre bersagli anche distanti tra loro OPPURE due dadi arma pesante contro un bersaglio unico. Questa carta va scartata dopo l'uso



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



SPADE
I Marines sono equipaggiati con letali lame per il combattimento ravvicinato




SPADE
I Marines con Bolter lanciano un dado in più in corpo a corpo: un dado arma pesante in attacco e uno arma leggera in difesa. L'effetto di questa carta dura tutta la missione



ANGELI OSCURI
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.



ANGELI OSCURI
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.



ANGELI OSCURI
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.



ANGELI OSCURI
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.



ANGELI OSCURI
ORDINE



SENZA PAURA!

Questo ordine consente ai Marines di avvicinarsi velocemente e distruggere il nemico



ANGELI OSCURI
ORDINE



SENZA PAURA!

Tutti i Marines possono muovere fino al doppio delle caselle per attaccare. Se non attaccano o se hanno già attaccato il movimento sarà normale. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
ORDINE



FUOCO!

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



ANGELI OSCURI
ORDINE



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.



ANGELI OSCURI
ORDINE



ARMI PESANTI

Questo ordine consente di concentrare il fuoco di un'arma pesante o spostarla in una posizione di fuoco migliore



ANGELI OSCURI
ORDINE



ARMI PESANTI

Un Marine con arma pesante può sparare due volte E muovere due volte in qualsiasi ordine. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
ORDINE



BERSERK!

Questo ordine consente ai Marines di effettuare devastanti assalti ravvicinati



ANGELI OSCURI
ORDINE



BERSERK!

I Marines con Bolter possono attaccare due volte in corpo a corpo in questo turno: possono muovere, attaccare e finire il movimento per attaccare ancora. 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