MEDIKIT ADRENALINA

In questo turno due miniature potranno muovere di 3 caselle in più. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 2.

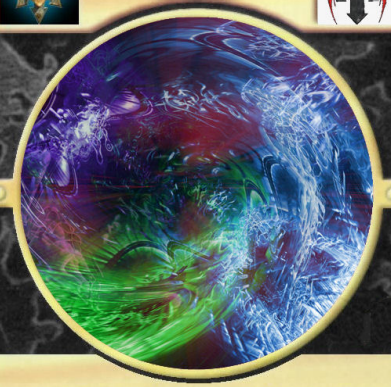
MEDIKIT NANOMACCHINE

Da usare in qualsiasi momento, permette di subire un danno in meno. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 3.

TRAPPOLA GAS TOSSICO

Tutte le miniature nella stanza potranno effettuare solo metà del movimento normale fino alla fine del prossimo turno del Giocatore

TRAPPOLA WARP

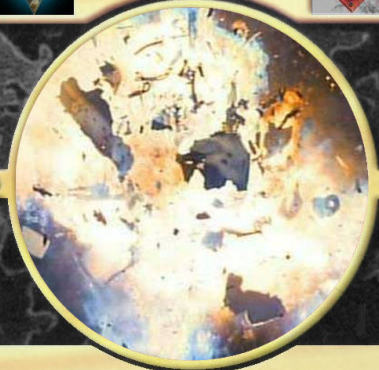


Il Giocatore Alieno può ruotare il quadrante in cui è scattata la trappola di 90° in qualsiasi direzione

MUNIZIONI ESPLOSIVE

In questo turno il cannone d'assalto lancia due dadi arma leggera in più e il cannone shuriken uno. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 3

MUNIZIONI H.E.A.T.

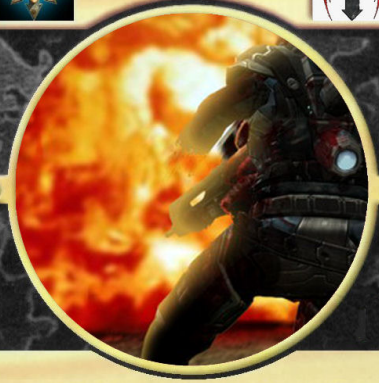


In questo turno il lanciarazzi perde l'effetto area ma ignora un punto armatura del bersaglio. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 2.

TRAPPOLA ALLARME

Tre blip o miniature aliene nel quadrante in cui è scattata la trappola possono fare subito un turno completo ma attaccano con un dado in meno

TRAPPOLA ESPLOSIVA



Il Giocatore perde un equipaggiamento a sua scelta, o in alternativa può sacrificare due Carte Reperto

ANTICA RELIQUIA

La squadra rinviene un prezioso manufatto.
Il punteggio finale aumenta di 5

CASSA DI MUNIZIONI

Una miniatura può attaccare a distanza una volta in più in questo turno, ma al prossimo non potrà sparare. La carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 4.

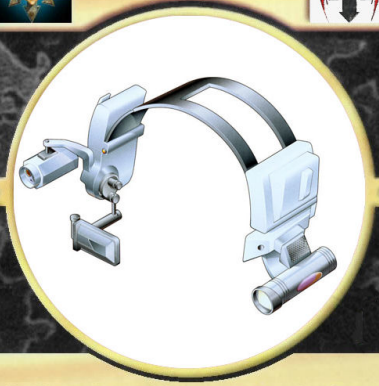
TRAPPOLA MAGNETICA

Tutte le miniature nella stanza non possono muoversi né attaccare fino alla fine del prossimo turno

COMANDO DELLE PARATIE

Tutte le porte del quadrante in cui è scattato il comando si chiudono: non possono essere aperte fino alla fine del turno del Giocatore Alieno

SEGNALATORE DEL CAOS



Il Giocatore Alieno deve rivelare tutti i Guerrieri del Caos presenti nel quadrante. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 3

SCUDO ENERGETICO

Da usare quando un avversario dichiara un attacco a distanza, permette di subire un danno in meno. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 3

RELIQUIA DEL CAOS

Lanciate due dadi arma pesante: con 5 o 6 la miniatura subisce Richiamo del Caos. Se è un Leader perde un punto vita. Il punteggio finale aumenta di 10

RESTI DEI COMPAGNI

Il punteggio finale diminuisce di 3, ma al prossimo turno una miniatura può attaccare con un dado arma leggera in più

VISORE MICROONDE

Consente ad una miniatura di rivelare tutti i blip presenti in una stanza stazionando in una casella adiacente alla parete. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio aumenta di 2

DISPOSITIVO DI TELETRASPORTO

Fino a due miniature adiacenti possono spostarsi nel raggio di quattro caselle dalla loro posizione originaria. Questa carta va scartata dopo l'uso. Se non si usa il punteggio finale aumenta di 5

RELIQUIA MALEDETTA

Il punteggio finale diminuisce di 2 per ogni miniatura della squadra presente nella stanza. Ha effetto per ogni squadra i cui membri siano nella stanza quando la reliquia viene rinvenuta

ANTICHI TESTI

Lanciare un dado arma pesante: con 0/1 il punteggio aumenta di 2 con 2 il punteggio aumenta di 4 con 3 si evoca un Guerriero del Caos nella stanza, che attacca la miniatura che l'ha evocato

ROTTAMI
Nella stanza non ci sono equipaggiamenti ancora utilizzabili

ROTTAMI
Nella stanza non ci sono equipaggiamenti ancora utilizzabili

ROTTAMI
Nella stanza non ci sono equipaggiamenti ancora utilizzabili

ROTTAMI
Nella stanza non ci sono equipaggiamenti ancora utilizzabili

REPERTI

Ogni squadra può cercare un reperto in ognuna delle stanze speciali (concordate all'inizio della missione). Se una squadra ha già cercato in una stanza, un altro giocatore può comunque effettuarvi la sua ricerca. Il giocatore sceglie la miniatura che cercherà il reperto: la ricerca (come in Heroquest) è considerata come un'azione, quindi sostituisce l'attacco e conclude il movimento. La ricerca può essere effettuata da ogni miniatura che non sia in vista di una avversaria; elementi di due squadre Marine, o Caos, o Eldar che non si sono ancora attaccate tra loro possono effettuare una ricerca mentre si trovano contemporaneamente nella stanza, e ognuna pescherà la sua Carta Reperto. I Reperti potranno essere equipaggiamenti a uso singolo, potranno comportare un semplice aumento del punteggio totale, o entrambe le cose; potranno anche essere trappole, eventi che avvantaggiano l'alieno o comportare diminuzioni di punteggio. I Reperti non possono essere conservati per le missioni successive.

Creato da Boyakki sulla base delle "Carte Warp" di burnage81, che ringrazio anche per alcune delle immagini e il layout del front delle carte