

ORDINE**FUOCO!**

L'ordine di fuoco va usato quando ci sono molti nemici in vista. Questo vi farà sfruttare al massimo l'effetto del fuoco della vostra squadra e vi consentirà di eliminare tanti nemici.

FUOCO!

Tutte le miniature dei vostri Esploratori 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.

ORDINE**ALL'ATTACCO!**

Questo ordine permette di spostare gli Esploratori che sono fuori posizione, per farli avvicinare alla zona in cui si sta attaccando.

**ALL'ATTACCO!**

Ognuno dei vostri Esploratori può O muovere due volte O sparare due volte. Non può sparare E muovere. Questa carta va scartata dopo l'uso.

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 Esploratori 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.

ORDINE**IMBOSCATA!**

Durante la fase di ingresso in un Tabellone da sondare, il giocatore marine può scegliere quali Esploratori posizionare all'interno di una delle sue stanze, sostituendo la normale azione di movimento.

IMBOSCATA!

All'inizio della propria fase di ingresso nel tabellone da sondare, il giocatore marine fa entrare una propria miniatura. L'avversario piazzerà i segnalini Blij su quel tabellone. A questo punto è possibile giocare la carta Ordine "Imboscata!": gli Esploratori (non necessariamente tutti) potranno essere piazzati in una qualsiasi stanza del tabellone appena sondato, anche in linea di vista del nemico, purché non si tratti di una stanza speciale o oggetto di una particolare missione.

EQUIPAGGIAMENTO**GRANATA EMP**

Le granate EMP emettono un impulso elettromagnetico che può sovraccaricare i circuiti elettronici. Invece di attaccare, un Esploratore può lanciare una granata EMP.



GRANATA EMP

Scegliete una miniatura di un Androide, Dreadnought, Drone o Spettrocustode in linea di vista e lanciate un dado da arma pesante: se ottenete uno zero, la miniatura entra in corto circuito e non può attaccare nel prossimo turno del giocatore avversario cui essa appartiene. Questa carta va scartata dopo l'uso.

EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLO MIMETICO

Il Mantello alla Camaleolina permette di rendere più difficile l'individuazione degli Esploratori durante le fasi di fuoco nemico (bonus di Furtività) e di fornire una debole protezione contro le armi leggere.



MANTELLO MIMETICO

Tutti gli Esploratori sono equipaggiati con una speciale attrezzatura mimetica. Indossando questo equipaggiamento il Valore Armatura viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggere. Questo effetto è valido durante tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



SELETTORE DI RAFFICHE

La pistola del Comandante è modificata con un dispositivo di fuoco rapido e un caricatore più ampio. L'arma permette una rapida scarica di proiettili che risulta preziosa nel combattimento ravvicinato.



SELETTORE DI RAFFICHE

Il Comandante armato di pistola può lanciare un dado da arma leggera in più durante tutti i combattimenti in corpo a corpo. Questa carta può essere usata durante tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



SILENZIATORI

Tutti i vostri Esploratori che attaccano con una Pistola o con un Fucile Requiem, montano dei silenziatori, riducendo la probabilità di essere rilevati.



SILENZIATORI

Se una miniatura nemica viene eliminata da un'arma da fuoco con Silenziatore (integrato o meno) e, dal lancio di un apposito dado da arma pesante non si ottiene un 3, l'allarme non viene attivato. Questa carta può essere usata durante tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA A DISTORSIONE SENSORIALE

Le granate a distorsione sensoriale sono in grado di confondere i sensori di un mezzo meccanico. Invece di attaccare, un Esploratore può lanciare una granata a distorsione sensoriale.



GRANATA A DISTORSIONE SENSORIALE

Scegliete una miniatura di un Androide, Dreadnought, Drone o Spettrocustode in linea di vista e lanciate un dado da arma pesante: se non otterrete zero, il sistema sensoriale del bersaglio entrerà temporaneamente in confusione, considerando tutte le miniature come dei potenziali bersagli. Nel prossimo turno del giocatore avversario cui appartiene la miniatura, essa attaccherà il bersaglio più vicino. Questa carta va scartata dopo l'uso.

EQUIPAGGIAMENTO



PROIETTILI A SCHEGGE ADAMANTINE

Tutti i vostri fucili a pompa sono caricati con schegge adamantine capaci di espandersi in volo, a scapito però della precisione e della capacità di penetrare armature.



PROIETTILI A SCHEGGE ADAMANTINE

Gli Esploratori armati di fucile a pompa potranno sparare normalmente (2 dadi da arma leggera), oppure, dichiarandolo prima di far fuoco, utilizzare un proiettile a schegge adamantine (un dado da arma pesante). L'area è sempre di 4 caselle. Questa carta può essere usata per tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



PRONTO SOCCORSO

Il pronto soccorso è un equipaggiamento medico da campo da portare alla cintura. Esso contiene un sofisticato congegno, che somministra la cura fino al momento in cui il Comandante torna sull'astronave Madre.



PRONTO SOCCORSO

Il pronto soccorso reintegrerà tutti i punti-vita del vostro Comandante. Non può essere usato se i punti-vita sono stati ridotti a zero. Questa carta va scartata dopo l'uso.

EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è una avanzata arma di avvistamento. Combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio.



MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi del vostro Scanner. Quando uno dei vostri Esploratori userà quest'arma, potrà rilanciare un dado dopo aver sparato, per cercare di migliorare il risultato. Questa carta può essere usata durante tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



MIRINO

Il mirino è una avanzata arma di avvistamento. Combina un'immagine ingrandita con un potente spettroscopio.



MIRINO

Contrassegnate una delle quattro armi del vostro Scanner. Quando uno dei vostri Esploratori userà quest'arma, potrà rilanciare un dado dopo aver sparato, per cercare di migliorare il risultato. Questa carta può essere usata durante tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Le granate accecanti emanano un largo spettro di interferenza elettromagnetica che evita agli Esploratori di essere visti o 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.