

## Carte Strategiche Marines Coloniali. 2° edizione.

<b>BOOBY TRAP</b> trappola esplosiva	Scegli un qualsiasi modello nemico che ha appena terminato un movimento od una corsa. Il nemico riceve immediatamente un colpo Forza 15 dopo aver terminato il movimento o la corsa.
<b>COVERING FIRE!</b> Fuoco di Copertura!	Scegli un qualunque tassello in linea di vista di uno dei tuoi marines, e tira 1 dado per chiunque entrerà in quel tassello, fino alla fine del turno. Con 1- 10 il bersaglio riceverà un colpo automatico a forza 12.
<b>DURALLOY ARMOUR</b> Armatura in duralluminio	Scegli un Marine che sta per effettuare un test armatura. Egli riceverà un bonus di +4 per questo test.
<b>EMERGENCY MEDPACK</b> Kit medico d'emergenza	Scegli un marine appena ferito e tira 1d20. Ignora quella ferita con 1 – 15.
<b>FIRE TEAM</b> Squadra di fucilieri	Scegli un Marine prima della sua attivazione. Egli riceve un bonus di +1 alla sua abilità di tiro(RS), fino alla fine del turno, per ogni altro marine presente sul suo stesso tassello.
<b>FLASHBANG</b> Granata accecante	Rimuovi dalla plancia 2 segnalini "allerta" (Sentry).
<b>GRENADE!</b> Granata!	Lancia una granata in un tassello in linea di vista, entro 2 tasselli. Ogni personaggio nel tassello obiettivo riceve 1 colpo automatico con forza 14. <i>La granata può essere lanciata in un tassello che NON sia in linea di vista diretta, basta che lo sia per il "sensore di movimento".</i>
<b>LASER TARGETER</b> Puntatore laser	Scegli un Marine prima della sua attivazione. Egli riceverà un bonus di +1 al numero di attacchi (RoA) e +2 alla forza dei suoi attacchi da tiro fino alla fine della sua attivazione.
<b>MARKSMAN</b> Tiratore scelto	Scegli un marine. Per questo turno ottiene l'abilità 'Fuoco Assistito' ( <i>ovvero potrà ritirare tutti i test di tiro falliti.</i> )
<b>MOVE IT! MOVE IT!</b> Muoversi! Muoversi!	Scegli un Marine. Egli potrà muovere di +1 tassello, durante le azioni di movimento e corsa, per questo turno.
<b>NOW OR NEVER!</b> Ora o mai più!	Scegli un Marine non ancora attivato. Per questo turno, avrà 1 azione in più. Non può essere usata su modelli disattivati.
<b>PERFECT TIMING</b> Tempismo perfetto	Scegli 2 marines senza segnalini 'allerta' (sentry) ed assegna loro un segnalino "allerta" ciascuno. Questo segnalino potrà essere usato per muovere, sparare o combattere in corpo a corpo. Non può essere usata su modelli disattivati.
<b>RIGHT ON TIME</b> Giusto in tempo	Scegli un marine ed assegnagli un segnalino "allerta". Ogni marine può avere al massimo 1 solo segnalino "allerta". Questo segnalino potrà essere usato per muovere, sparare o combattere in corpo a corpo. Non può essere usata su modelli disattivati.
<b>SHUT IT!</b> Saldatelo!	Scegli un modello che sta per sigillare una porta. Il test corpo a corpo relativo viene passato automaticamente.
<b>STIMULANT PACK</b> Kit stimolante	Scegli un Marine non ancora attivato. Egli riceverà un bonus di +1 al suo numero di attacchi(RoA) e +2 alla sua abilità corpo a corpo, fino alla fine della sua attivazione.
<b>SUPPRESSIVE FIRE</b> Fuoco di soppressione	Scegli un qualunque tassello in linea di vista di uno dei tuoi marines. Chiunque entrerà in quel tassello verrà automaticamente disattivato per il resto del turno.
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala agli avversari, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti. Pesca 5 carte, quindi scartane 5. Mischia il tuo mazzo con la pila degli scarti. Questa carta non conta ai fini del limite di carte che puoi giocare in questo turno
<b>THROWN OFF BALANCE</b> Perdere l'equilibrio	Scegli un personaggio nemico che sta effettuando un combattimento Corpo a Corpo. Quel personaggio avrà una penalità di -4 ai suoi tiri Corpo a Corpo fino alla fine del turno.
<b>WATCH OUT!</b> Attenzione!	Scegli un tuo Marine. Fino alla fine del turno egli avrà l'abilità 'Schivata'(Dodge), ovvero potrà schivare gli attacchi con un tiro di dado di 1 – 5.
<b>WEAK SPOT</b> Punto debole	Scegli un modello nemico o un Predator che sta per effettuare un tiro Armatura. Egli avrà una penalità di -4 per questo tiro armatura.

## Carte Strategiche Aliens. 2° edizione

<b>ACIDIC BLOOD SPLASH</b> Spruzzo di sangue corrosivo	Scegli un Alien che ha appena subito una ferita. Egli causerà uno spruzzo acido con un risultato di dado di 1 – 10 invece che con 1-6
<b>ADRENAL BOOST</b> Scarica d'adrenalina	Scegli un qualsiasi Alien . Per questo turno potrà muovere di 1 tassello in più se usa l'azione di movimento o di corsa.
<b>AMBUSH</b> Imboscata	Scegli un tuo Alien. Fino alla fine del turno puoi ritirare tutti i tiri di combattimento corpo a corpo falliti.
<b>AMMUNITION EXPLOSION</b> Esplosione munizioni	Scegli un personaggio nemico che ha appena sparato. Tira 1d20, con 1-5 il personaggio riceve un colpo automatico con Forza 8.
<b>CRAWLING DARKNESS</b> Buio strisciante	Scegli 2 tuoi segnalini PING! Muovili immediatamente di 1 tassello, basta che non finiscano in linea di vista dei modelli di altre fazioni.
<b>FEROCIOUS ATTACK</b> Attacco Feroce	Scegli un Alien durante la sua attivazione. Se in questo turno l'Alien muove di almeno 1 spazio ed esegue 1 attacco corpo a corpo, durante questo turno, riceve un bonus di +4 alla sua abilità da mischia per il suo primo test corpo a corpo
<b>GLANCING BLOW</b> Colpo di striscio	Scegli un tuo Alien che sta per fare un test Armatura. Egli riceverà un bonus di +4 al test fino alla fine del turno.
<b>HISSSS!</b>	Scegli un modello nemico che sta per effettuare un attacco Corpo a Corpo. Quel personaggio subirà una penalità di -4 alla sua abilità Corpo a Corpo, fino alla fine del turno.
<b>IMPALE</b> Impalare	Scegli un qualsiasi modello nemico ingaggiato con un tuo Alien e fai un test Corpo a corpo. Se il test riesce, allora il bersaglio farà un test di Costituzione, se non lo supera, subirà una ferita. Questa azione conta come un'azione di attacco corpo a corpo.
<b>IT'S COMING RIGHT FOR US!</b> Sta arrivando per noi!	Scegli un qualsiasi Alien di tipo 'truppa'. Potrà muovere di 1 tassello aggiuntivo quando usa l'azione di movimento o di corsa, fino alla fine del turno.
<b>JUST A SHADOW</b> E' solo un' ombra	Scegli un modello nemico che sta per usare un attacco a distanza. Quel personaggio riceverà una penalità di -4 alla sua abilità di tiro, fino alla fine del turno.
<b>KNOCKDOWN</b> Bloccato a terra	Scegli un nemico ingaggiato con un tuo Alien. Quel modello avrà 1 punto azione in meno, quando verrà attivato.
<b>METABOLIC RECONSTITUTION</b> Ricostruzione metabolica	Scegli un Alien. Fino alla fine del turno avrà l'abilità 'Schivare' (Dodge), ovvero può schivare gli attacchi con un tiro del dado di 1 – 5 (tranne gli attacchi fatti col lanciapiamme).
<b>QUEEN'S CALL</b> La chiamata della regina	Scegli un qualsiasi Alien di tipo 'truppa'. Per questo turno riceverà 1 punto azione in più. Non può essere giocata su modelli disattivati.
<b>QUEEN'S WILL</b> La volontà della regina	Puoi scegliere un tuo segnalino PING! Non ancora attivato. Puoi scambiarlo di posto con un altro segnalino PING! non attivato, della tua stessa fazione e di uguale dimensione
<b>SCYTHING TALONS</b> Artigli Dilanianti	Scegli una miniatura di Alien, Fino alla fine del turno puoi costringere il tuo avversario a ripetere un tiro armatura riuscito contro un attacco eseguito da questo modello.,
<b>SWARM</b> Sciame	Scegli un tuo Alien. Egli riceverà un bonus di +1 ai test di Corpo a Corpo per ogni altro Alien sullo stesso tassello.
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala agli avversari, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti. Pesca 5 carte, quindi scartane 5. Mischia il tuo mazzo con la pila degli scarti. Questa carta non conta ai fini del limite di carte che puoi giocare in questo turno
<b>THE DARKNESS IS ALIVE</b> L'oscurità è viva	Scegli 3 tuoi segnalini PING! Muovili immediatamente di 1 tassello, basta che non finiscano in linea di vista dei modelli di altre fazioni.
<b>UNSTOPPABLE</b> Inarrestabile	Scegli un Alien che ha appena fallito il test di sfondamento porta. Puoi ritirare il dado.

## Carte Strategiche Predator. 2° edizione.

<b>BATTLE FRENZY</b> Frenesia della battaglia	Scegli un tuo Predator. Egli riceverà un bonus di +1 alla sua abilità Corpo a Corpo ed un +1 alla Forza dei suoi attacchi da mischia, fino alla fine del turno.
<b>BLOOD LUST</b> Sete di sangue	Scegli una miniatura Predator. Fino alla fine del turno puoi costringere il tuo avversario a ritirare 1 test armatura riuscito contro l' attacco eseguito da questa miniatura.
<b>BULL RUSH</b> Carica a testa bassa	Scegli un personaggio nemico ingaggiato con un tuo Predator. Quel personaggio perderà 1 azione, durante la sua attivazione. Può essere giocata solo su modelli non ancora attivati.
<b>CLANS CHOSEN</b> Prescelto dei clan	Scegli un Predator che riceverà 1 punto azione in più. Non può essere giocata su modelli disattivati.
<b>CLOAKING FIELD</b> Campo di occultamento	Scegli una tua miniatura Predator che non sia in linea di vista con i nemici. Scambia quel Predator con il relativo segnalino PING!. Questa carta strategica non può essere usata dagli Hellhound.
<b>DOMINATING PRESENCE</b> Presenza Dominante	Scegli un personaggio nemico che sta effettuando un combattimento Corpo a Corpo. Quel personaggio avrà una penalità di -4 alla sua abilità Corpo a Corpo fino alla fine del turno.
<b>FORCEFUL IMPACT</b> Impatto potente	Scegli un tuo Predator. I Test Armatura dei nemici che vengono colpiti da questo Predator ricevono una penalità di -2.
<b>HIGH PRIORITY TARGET</b> Obiettivo ad alta priorità	Scegli una miniatura nemica che non è ancora stata attivata in questo turno. L'avversario sarà costretto ad attivare quella miniatura che hai scelto, nella sua prossima fase di attivazione della Fazione.
<b>IMPROVISED SURGERY</b> Chirurgia improvvisata	Scegli un Predator che sta per usare un kit di Guarigione (Field wound Treatment). Il modello predator guarirà di 1 ferita con un tiro di 1-15, piuttosto che con 1-10.
<b>LASER GRID</b> Griglia laser	Scegli un tassello. In questo turno, qualsiasi unità che si muove in quel tassello deve tirare 1d20, con 1-5 subirà 1 colpo automatico con Forza 10.
<b>MISSED OPPORTUNITY</b> Opportunità perduta	Scegli una miniatura nemica. Quella miniatura viene immediatamente disattivata.
<b>MOMENT OF HESITATION</b> Momento d'esitazione	Scegli un modello nemico. Quando verrà attivato avrà una azione in meno. Può essere giocata solo su modelli non ancora attivati.
<b>MONSTROUS ENDURANCE</b> Resistenza mostruosa	Scegli un Predator. Egli potrà muovere di 1 spazio aggiuntivo, durante le azioni di movimento e corsa, fino a fine turno.
<b>MULTISPECTRUM CLOAK</b> Manto multi spettro	Scegli un Predator. Egli può muovere immediatamente in un tassello adiacente e non occupato. Muovere in questo modo ignora le regole per il disingaggio. Questa azione conta come un movimento.
<b>NET LAUNCHER</b> Lancia rete	Scegli un personaggio non Predator in linea di vista con un tuo Predator, lontano al massimo 2 spazi. Il modello nemico dovrà fare un test di Costituzione, se non lo supera verrà spinto in uno spazio opposto al Predator che ha sparato, e riceverà un colpo automatico a Forza 8. Questo movimento obbligato ignora le regole per il disingaggio.
<b>ONE STEP AHEAD</b> Un passo avanti	Scegli un segnalino PING! Predator e scambialo con un altro segnalino PING! di pari dimensione e della stessa fazione, che non sia stato già attivato.
<b>PLASMA OVERCHARGE</b> Sovraccarico del plasma	Scegli un tuo Predator che possieda un 'Plasma Caster' o un 'Plasma Caster gatling'. Invece di fare un attacco a distanza, scegli una miniatura avversaria in uno spazio che sia in linea di vista, ed esegui un test da Tiro. Se riesce, ogni unità nemica sullo stesso tassello della miniatura bersaglio riceve un colpo automatico a Forza 8, con l'abilità 'Plasma Bollente' (Hot Plasma).
<b>SHADOW OF A STALKER</b> L'ombra del cacciatore	Scegli un tuo Predator. Egli può ritirare tutti i test Corpo a Corpo, fino alla fine del turno.
<b>SPEAR GUN</b> Lancia arpioni	Scegli un personaggio nemico in linea di vista con un tuo Predator, lontano al massimo 3 tasselli, e tira 1d20. Con 1 - 10 quel personaggio nemico riceverà un colpo con Forza 15.
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala agli avversari, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti. Pesca 5 carte, quindi scartane 5. Mischia il tuo mazzo con la pila degli scarti. Questa carta non conta ai fini del limite di carte che puoi giocare in questo turno