

HAMPFRAUSCH

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Predator-Modell. Es erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von +1 auf seinen Nahkampfwert und einen Modifikator von +1 ST auf die Werte seiner Nahkampfwaffe.

AKTIV

SE

©FOX

BLUTRÜNSTIG

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Predator-Modell. Der Predator-Spieler darf sich bis zum Ende der Runde einen einzelnen erfolgreichen Panzerungstest aussuchen, der durch das Modell verursacht wurde. Dieser muss wiederholt werden.

AKTIV

SE

©FOX

ÜBERWÄLTIGENDE KRAFT

Spiele diese Karte auf ein beliebiges, noch nicht aktiviertes Modell, das sich mit einem Predator-Modell im Nahkampf befindet. Das Modell verliert einen Aktionspunkt, sobald es aktiviert wird. Diese Karte darf nicht auf deaktivierte Modelle gespielt werden.

AKTIV

SE

©FOX

DIE AUSERWÄHLTEN DES CLANS

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell. Das Modell erhält einen zusätzlichen Aktionspunkt. Diese Karte darf nicht auf deaktivierte Modelle gespielt werden.

AKTIV

SE

©FOX

TARNFELD

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Predator-Modell außerhalb der Sichtlinie gegnerischer Modelle. Ersetze das Modell durch seinen entsprechenden Ping!-Marker. Diese Karte darf nicht auf Höllenhunde gespielt werden.

AKTIV

SE

©FOX

EINSCHÜCHTERNDE PRÄSENZ

Spiele diese Karte auf ein beliebiges gegnerisches Modell, das einen Nahkampfangriff ausführt. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von -4 auf seinen Nahkampfwert für alle Nahkampftests.

SITUATIONSABHÄNGIG

SE

©FOX

KRÄFTIGER EINSCHLAG

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Predator-Modell. Jeder Panzerungstest, der durch dieses Modell verursacht wird, erhält einen Modifikator von -2.

AKTIV

SE

©FOX

BEDEUTENDES ZIEL

Spiele diese Karte auf ein beliebiges gegnerisches Modell, das in dieser Runde noch nicht aktiviert worden ist. In der nächsten Modellaktivierungsphase seiner Fraktion muss dieses Modell als erstes aktiviert werden.

AKTIV

SE

©FOX

FELDCHIRURGIE

Spiele die Karte auf ein Predator-Modell, das gerade eine Zusammenflicken-Spezialaktion (A) ausführt. Das Modell erhält eine verlorene Wunde bei einem Ergebnis von 1-15 zurück, anstatt bei einem Ergebnis von 1-10.

SITUATIONSABHÄNGIG

SE

©FOX

© 2017 AVP: Alien vs. Predator TM & © 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

© Prodos Games Ltd 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.

LASERGITTER

Wähle eine beliebige Kachel.
Wirf einen W20 für jedes
Modell, das bis zum Ende
der Runde die Kachel betritt.
Bei einem Ergebnis von 1-5
erleidet das Modell einen
automatischen Treffer mit ST
10.

AKTIV

SE

©FOX

VERPASSTE CHANCE

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges Modell.
Es wird sofort deaktiviert.

AKTIV

SE

©FOX

HURZES ZÖGERN

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges, noch nicht
aktiviertes Modell.
Das Modell verliert 1
Aktionspunkt, sobald es
aktiviert wird.

AKTIV

SE

©FOX

UNGEHEUERLICHES DURCHHALTEVERMÖGEN

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges Predator-Modell.
Das Modell darf sich bis zum
Ende der Runde bei einer
Bewegen- oder Rennen-Aktion
eine zusätzliche Kachel weit
bewegen.

AKTIV

SE

©FOX

MULTISPEKTRALE TARNUNG

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges Predator-Modell.
Das Modell darf sofort auf
eine angrenzende, unbesetzte
Kachel bewegt werden. Diese
Bewegung zählt als Bewegen-
Aktion, ignoriert aber die Regel
zum Lösen aus dem Nahkampf.

AKTIV

SE

©FOX

NETZWERFER

Wähle ein beliebiges gegnerisches
Modell, das sich in Sichtlinie und
maximal 2 Kacheln entfernt von einem
Predator-Modell aufhält. Das Modell
muss einen KO-Test bestehen, sonst
wird es eine Kachel vom Predator-
Modell wegbewegt und erleidet einen
automatischen Treffer mit ST 8.
Ignoriere die Regel zum Lösen
aus dem Nahkampf.

AKTIV

SE

©FOX

EINEN SCHRITT VORAUS

Spiele diese Karte auf einen
noch nicht aktivierten *Ping!*-
Marker der Predatoren.
Dieser darf mit einem
anderen nicht aktivierten
Ping!-Marker der gleichen
Fraktion und Größe getauscht
werden.

AKTIV

SE

©FOX

PLASMA-ÜBERLADUNG

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges Predator-Modell, das
mit einem Plasmawerfer oder
einem Gatling-Plasmawerfer
ausgerüstet ist. Anstelle eines
normalen FK-Tests, wähle eine
Kachel in SL und führe einen FK-
Test durch. Bei Erfolg erleiden alle
Modelle auf dieser Kachel einen
automatischen Treffer mit ST 8.

AKTIV

SE

©FOX

DER SCHATTEN DES VERFOLLGERS

Spiele diese Karte auf ein
beliebiges Predator-Modell.
Das Modell darf bis zum Ende
der Runde alle Nahkampftests
wiederholen.

AKTIV

SE

©FOX

© Prodos Games Ltd 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.

© 2017 AVP: Alien vs. Predator TM & © 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

SPEERGESCHÜTZ

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell in Sichtlinie und bis zu 3 Kacheln Entfernung zu einem beliebigen Predator-Modell. Wirf einen W20. Bei einem Ergebnis 1-10 erleidet das Ziel einen automatischen Treffer mit ST 15.

AKTIV

SE

©FOX

TAKTISCHER VORTEIL

Wenn du diese Karte ziehst, zeige sie allen Spielern und wirf sie dann ab. Ziehe 5 Karten und wirf dann auf 5 Karten ab. Mische deinen Ablagestapel in deinen Strategiestapel. Dies zählt nicht gegen das Limit von Karten, die du pro Runde ausspielen darfst.

SITUATIONSABHÄNGIG

SE

©FOX

© 2017 AVP: Alien vs. Predator TM & © 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

© Prodos Games Ltd 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.