

### SPRENGFALLE

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell, das gerade eine Bewegun- oder Rennen-Aktion ausgeführt hat. Das Modell erhält direkt am Ende der Aktion einen automatischen Treffer mit ST 15.

SITUATIONSABHÄNGIG

©FOX

### DECKUNGSFEUER!

Wähle eine beliebige Kachel innerhalb der SL eines Marines-Modells. Wirf einen W20 für jedes Modell, das bis zum Ende der Runde die Kachel betritt. Bei einer 1-10 erleidet es einen automatischen Treffer mit ST 12.

AKTIV

©FOX

### DURALLOY PANZERUNG

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Marines-Modell, das einen Panzerungstest durchführen muss. Das Modell erhält einen Modifikator von +4 auf seinen Panzerungswert für diesen Panzerungstest.

SITUATIONSABHÄNGIG

©FOX

### ERSTE HILFE SET

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Marines-Modell, nachdem es eine Wunde erhalten hat. Wirf einen W20. Bei einer 1-15 wird die Wunde ignoriert.

SITUATIONSABHÄNGIG

©FOX

### FEUERGRUPPE

Spiele diese Karte auf ein beliebiges, noch nicht aktiviertes Marines-Modell. Bis zum Ende der Runde erhält es für jedes andere Marines-Modell auf derselben Kachel einen Modifikator von +1 auf seinen Fernkampfwert.

AKTIV

©FOX

### BLENDGRANATE

Entferne bis zu 2 Wachpostenmarker aus dem Spiel.

AKTIV

©FOX

### GRANATE!

Wähle eine beliebige Kachel innerhalb der SL eines Marines-Modells und bis zu 2 Kacheln von diesem entfernt. Sollte die Kachel innerhalb der Reichweite der Spezialfähigkeit Ping! sein, wird keine SL benötigt. Jedes Modell auf der Kachel erhält einen automatischen Treffer mit ST 14.

AKTIV

©FOX

### LASER ZIELVORRICHTUNG

Spiele diese Karte auf ein beliebiges, noch nicht aktiviertes Marines-Modell. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von +1 AR und +2 ST auf die Werte seiner Fernkampfwaffe.

AKTIV

©FOX

### PRÄZISIONSSCHÜTZE

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Marines-Modell. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde die Spezialfähigkeit Feuerleitsystem (P).

AKTIV

©FOX



### BEWEGUNG! BEWEGUNG!

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

AKTIV

©FOX

### JETZT ODER NIE!

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

AKTIV

©FOX

### PERFEKTES TIMING

Platziere umgehend bis zu 2 Wachpostenmarker auf 2 Marines-Modellen, die nicht bereits einen Wachpostenmarker haben. Wachpostenmarker dürfen nur für Bewegen-, Schießen- oder Nahkampf-Aktionen ausgegeben werden. Diese Karte darf nicht auf deaktivierte Modelle gespielt werden.

AKTIV

©FOX

### GENAU ZUM RECHTEN ZEITPUNKT

Platziere umgehend 1 Wachpostenmarker auf 1 Marines-Modell, das nicht bereits einen Wachpostenmarker hat. Wachpostenmarker dürfen nur für Bewegen-, Schießen- oder Nahkampf-Aktionen ausgegeben werden. Diese Karte darf nicht auf deaktivierte Modelle gespielt werden.

AKTIV

©FOX

### ABDICHTEN!

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Marines-Modell, das die Spezialaktion Schott versiegeln (A) ausführt. Das Modell besteht automatisch den erforderlichen Nahkampftest.

SITUATIONSABHÄNGIG

©FOX

### WACHMACHER

Spiele diese Karte auf ein beliebiges, noch nicht aktiviertes Marines-Modell. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von +1 AR und +2 ST auf die Werte seiner Nahkampfwaffe.

AKTIV

©FOX

### UNTERSTÜTZUNGSFEUER

Wähle eine Kachel in Sichtlinie eines beliebigen Marines-Modells. Bis zum Ende der Runde wird jedes Modell sofort deaktiviert, das sich auf diese Kachel bewegt.

AKTIV

©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

©FOX

### AUS DEM GLEICHGEWICHT GEBRACHT

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

©FOX



## AUFGEPASST!

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Marines-Modell. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde die Spezialfähigkeit Ausweichen (P).

AKTIV

©FOX

## SCHWACHSTELLE

Spiele diese Karte auf ein beliebiges gegnerisches Modell, das einen Panzerungstest durchführen muss. Das Modell erhält einen Modifikator von -4 auf seinen Panzerungswert für diesen Panzerungstest.

SITUATIONSABHÄNGIG

©FOX