

ALLES IST RUHIG

In dieser Runde gibt es keine besonderen Umgebungsbedingungen.

SE

©FOX

AUTOMATISCHE SCHLEUSEN

Der Spieler mit Initiative muss eine Schleuse auf dem Übergang zwischen zwei nicht umkämpften Kacheln platzieren.

SE

©FOX

BEENGTE BEDINGUNGEN

Vor jeder Nahkampffaktion muss mit einem W20 gewürfelt werden. Bei einem Ergebnis von 1-5 geht der Aktionspunkt verloren.

SE

©FOX

FREIES DECK

Alle Modelle erhalten einen Modifikator von +2 auf ihren Nahkampfwert für alle Nahkampftests in dieser Runde.

SE

©FOX

BRENNENDE SÄURE

Wirf für jede nicht voll besetzte Kachel, auf der ein Säureschadensmarker liegt, einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-5 wird ein weiterer Säureschadensmarker auf der Kachel platziert. Es dürfen sich maximal zwei Säureschadensmarker auf einer Kachel befinden.

SE

©FOX

DICHTER QUALM

Die Sichtlinie wird auf eine Kachel verringert. Die Sichtlinie der Spezialfähigkeit *Ping!* ist davon nicht betroffen.

SE

©FOX

ELEKTRISCHE RÜCKKOPPLUNG

Wirf einen W20 für jedes Modell, das erfolgreich eine Schleuse aus dem Spiel entfernt. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleidet es einen automatischen Treffer mit ST 10.

SE

©FOX

GRAVITATIONSSCHWANKUNGEN

Modelle dürfen sich während ihrer Aktivierung maximal eine Kachel weit bewegen.

SE

©FOX

KURZSCHLUSS IM SICHERHEITSSYSTEM

Wirf einen W20 für jede Schleuse auf dem Spielbrett. Bei einem Ergebnis von 1-4 wird die Schleuse entfernt, als ob sie geöffnet worden wäre.

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.

LADHEMMUNG!

Vor jeder Fernkampfaktion muss mit einem W20 gewürfelt werden. Bei einem Ergebnis von 1-5 geht der Aktionspunkt verloren.

SE

©FOX

NOTFALLBELEUCHTUNG

Alle Modelle erhalten einen Modifikator von +2 auf ihren Fernkampfwert für alle Fernkampftests in dieser Runde.

SE

©FOX

SICHERHEITSSYSTEM-RESET

In dieser Runde können Marines und Predatoren keine Schleusen öffnen, und Schleuse aufzwingen (A) schlägt automatisch fehl.

SE

©FOX

SCHWERE LAST

Modelle, die einen Marker tragen, dürfen sich in dieser Runde maximal eine Kachel weit bewegen.

SE

©FOX

SCHWERELOSIGKEIT

Alle Modelle beginnen ihre Aktivierung mit nur einem AP.

SE

©FOX

SPRINKLERANLAGE!

Alle Modelle erhalten einen Modifikator von -4 auf ihren Nahkampfwert für alle Nahkampftests in dieser Runde.

SE

©FOX

STROMAUSFALL

Alle Modelle erhalten einen Modifikator von -4 auf ihren Fernkampfwert für alle Fernkampftests in dieser Runde.

SE

©FOX

BESCHÄDIGTES LEBENSERHALUNGSSYSTEM

Wirf einen W20 für jedes Modell auf dem Spielbrett. Bei einem Ergebnis von 20 verliert das Modell eine Wunde.

SE

©FOX

BESCHÄDIGTE TRÄGHEITSDÄMPFER

Alle Modelle, die eine Beweg- oder Rennen-Aktion ausführen, erleiden am Ende ihrer Aktivierung einen automatischen Treffer mit ST 5.

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.



© 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.