

### SÄUREHALTIGE BLUTSPRITZER

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell, das gerade eine Wunde verloren hat. Das Modell verspritzt Säure entsprechend der Regel für Säureblut (P) bei einem Ergebnis von 1-10, anstatt bei einem Ergebnis von 1 - 6.

**SITUATIONSABHÄNGIG**

SE

©FOX

### HINTERHALT

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

**AKTIV**

SE

©FOX

### ADRENALINSCHUB

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell. Das Modell darf sich bei einer Bewegen- oder Rennen-Aktion eine zusätzliche Kachel weit bewegen.

**AKTIV**

SE

©FOX

### MUNITIONSEXPLOSION

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell, das einen Fernkampfangriff ausführt. Werf einen W20, nachdem der Angriff ausgeführt wurde. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleidet das Modell einen automatischen Treffer mit ST 8.

**SITUATIONSABHÄNGIG**

SE

©FOX

### KRIECHENDE SCHATTEN

Spiele diese Karte auf bis zu 2 *Ping!*-Marker der Aliens. Die Marker dürfen sofort eine Kachel weit bewegt werden. Diese Bewegung darf sie nicht in die Sichtlinie von feindlichen Modellen oder *Ping!*-Markern bringen.

**AKTIV**

SE

©FOX

### LEBENDE SCHATTEN

Spiele diese Karte auf bis zu 3 *Ping!*-Marker der Aliens. Die Marker dürfen sofort eine Kachel weit bewegt werden. Diese Bewegung darf sie nicht in die Sichtlinie von feindlichen Modellen oder *Ping!*-Markern bringen.

**AKTIV**

SE

©FOX

### BRUTALER ANGRIFF

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell, während dessen Aktivierung. Wenn sich das Modell mindestens eine Kachel weit bewegt und einen Nahkampfangriff ausführt, erhält es einen Modifikator von +4 auf seinen Nahkampfwert für den ersten Nahkampftest.

**AKTIV**

SE

©FOX

### STREIFTREFFER

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell, das einen Panzerungstest durchführen muss. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von +4 auf seinen Panzerungswert für alle Panzerungstests.

**SITUATIONSABHÄNGIG**

SE

©FOX

### FRUCHEN

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

© 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.



### AUFGESPIESST

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell, das sich mit einem Alien-Modell im Nahkampf befindet. Führe einen Nahkampftest durch. Ist der Test erfolgreich, muss das Modell einen KO-Test bestehen oder es verliert eine Wunde. Dies zählt als ein Nahkampfangriff.

AKTIV

SE

©FOX

### ES KOMMT DIREKT AUF UNS ZU!

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

AKTIV

SE

©FOX

### NUR EIN SCHATTEN

Spiele diese Karte auf ein beliebiges gegnerisches Modell, das gerade einen Fernkampfangriff ausführt. Das Modell erhält bis zum Ende der Runde einen Modifikator von -4 auf seinen Fernkampfwert für alle Fernkampftests.

SITUATIONSABHÄNGIG

SE

©FOX

### UMGEHAUEN

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Modell, das sich mit einem Alien-Modell im Nahkampf befindet. Das Modell verliert 1 Aktionspunkt, sobald es aktiviert wird.

AKTIV

SE

©FOX

### METABOLISCHE WIEDERHERSTELLUNG

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

AKTIV

SE

©FOX

### AUF DER KÖNIGIN

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

AKTIV

SE

©FOX

### DER WILLE DER KÖNIGIN

Spiele diese Karte auf einen noch nicht aktivierten *Ping!*-Marker der Aliens. Dieser darf durch einen anderen nicht aktivierten *Ping!*-Marker der gleichen Fraktion und Größe ersetzt werden.

AKTIV

SE

©FOX

### SENSENKLAUE

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell. Der Alien-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

### SCHWARM

Spiele diese Karte auf ein beliebiges Alien-Modell. Bis zum Ende der Runde erhält es für jedes verbündete Modell auf derselben Kachel einen Modifikator von +1 auf seinen Nahkampfwert.

AKTIV

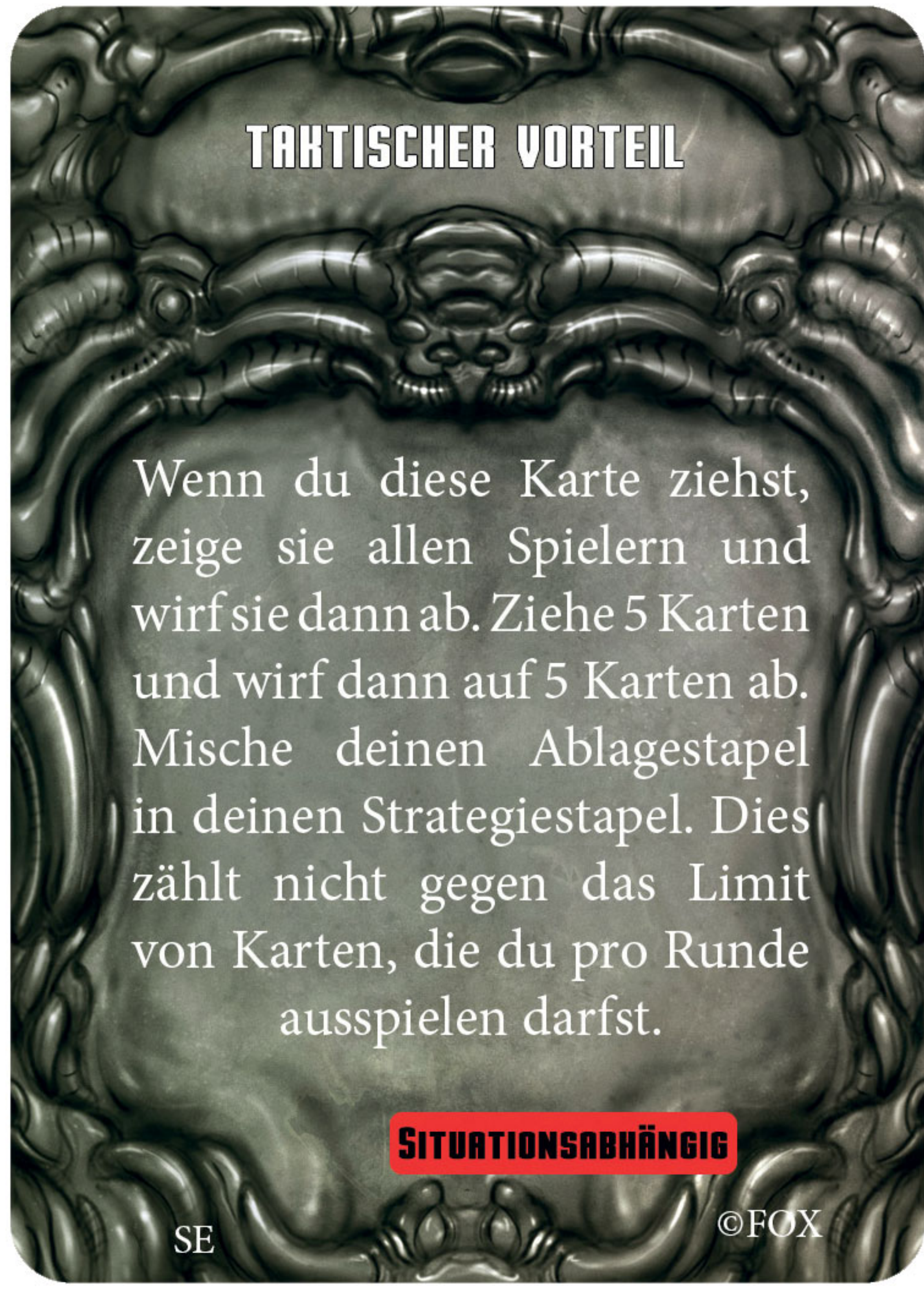
SE

©FOX

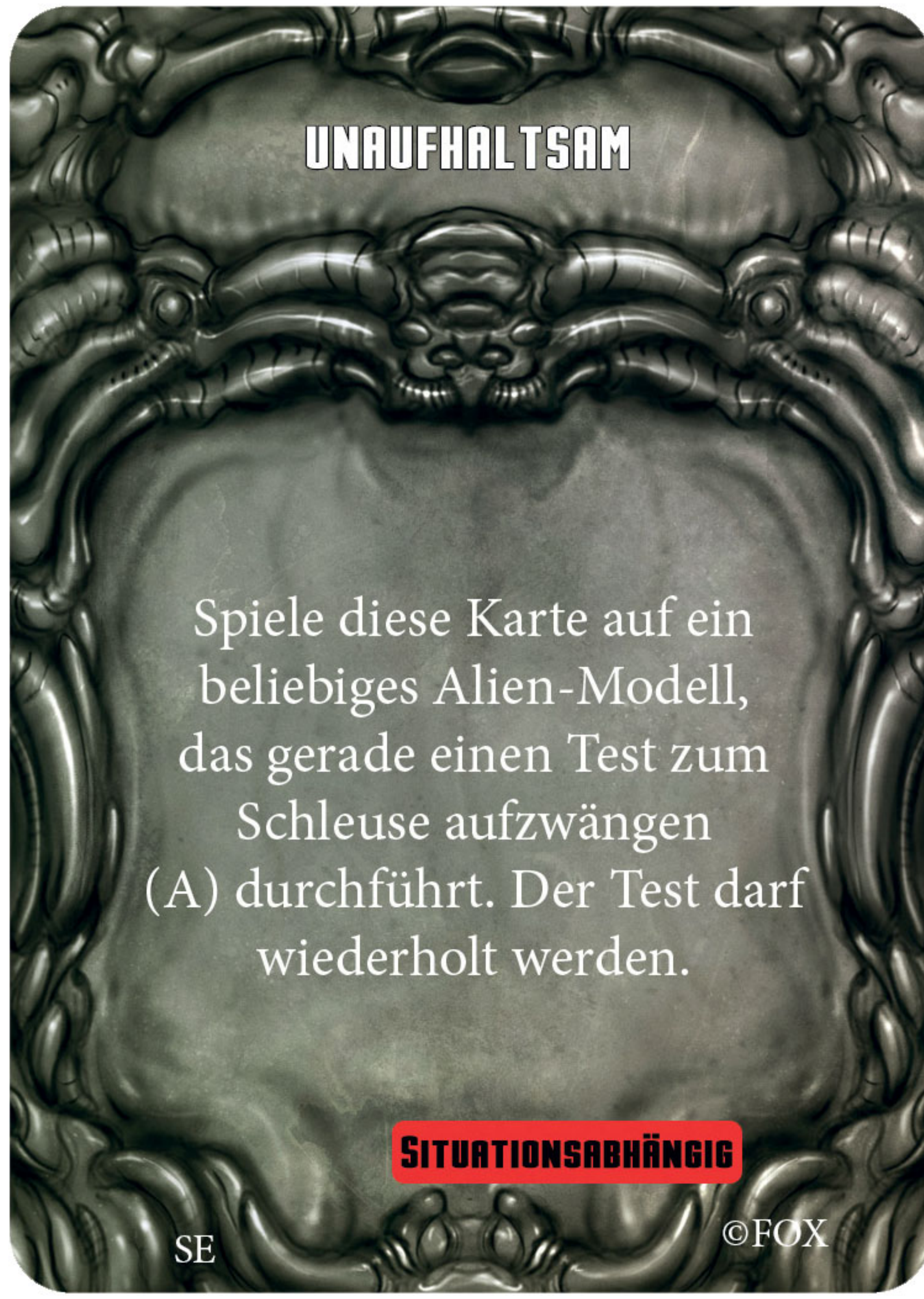
© Prodos Games Ltd 2017. Permission is granted to photocopy for personal use only.

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





© 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.