









MAJOR DUTCH SHAEFFER

EW

1

NK

14

FK

17

ST

12

KO

12

HW

4

FNZ

12(12)

EINGEB. M56-SMARTGUN

ST

AR

PAW

14

3

1

FEUERLEITSYSTEM (P)

HYDRAULISCHER ARM

ST

AR

PAW

+2

2

3

40MM-BASIS

SE

©FOX

USCM-LADEROBOTER

EW

1

NK

14

FK

14

ST

9

KO

9

HW

4

FNZ

14(12)

M240-FLAMMENWERFER

ST

AR

PAW

12

1

0

BRENNENDES INFERNO (A)

HYDRAULISCHER GREIFER

ST

AR

PAW

+7

2

2

40MM-BASIS

SE

©FOX

COLONIAL MARINE - GESCHÜTZTURM

EW

-

NK

-

FK

12

ST

-

KO

-

HW

1

FNZ

10

M30-AUTOKANONE

ST

AR

PAW

14

4

1

INFILTRATION (P)

GESCHÜTZPLATZIERUNG (A)

AUTOMATISCHER WACHPOSTEN (P)

GESCHÜTZSTELLUNG (P)

30MM BASIS

SE

©FOX

FEUERLEITSYSTEM (P) – Diese Fähigkeit erlaubt es einem Modell, misslungene FK-Tests zu wiederholen.

SE

BRENNENDES INFERNO (A) – Wähle eine Kachel in ein oder zwei Kacheln Entfernung. Alle Modelle auf der Zielkachel erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt AR der Waffe, mit ST und / oder PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer ausgerüstet ist, kann seine Schießen-Aktion verwenden, um eine Kachel anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne eine Sichtlinie dafür zu benötigen, wenn sich die Zielkachel im Umkreis von drei Kacheln um einen Marine mit der Spezialfähigkeit Ping! befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen-Aktion.

SE

AUTOMATISCHER WACHPOSTEN (P) – Ein Modell mit der Fähigkeit Automatischer Wachposten (P) erhält zu Beginn jeder Runde automatisch einen Wachposten- sowie einen Aktivierungsmarker und wird immer so behandelt, als sei es bereits aktiviert worden.

GESCHÜTZSTELLUNG (P) – Modelle mit der Fähigkeit Geschützstellung (P) werden niemals für Missionsziele gewertet und können keinen Nutzen aus den Spezialregeln Heilen und Sanitäter ziehen. Außerdem schaffen sie automatisch alle ST- oder KO-Tests, die sie aufgrund von Karten oder Spieleffekten durchführen müssen, und ziehen keinen Nutzen aus Spezialfähigkeiten von Fraktionen (wie dem Vorteil bei normalen Korridoren für Modelle der Marines-Fraktion).

GESCHÜTZPLATZIERUNG (A) – Jeder Marine kann zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Geschützturm aus deiner Streitmacht auf der Kachel zu platzieren, auf der er sich befindet. Gib zwei Aktionspunkte aus, um einen Geschützturmmarker von deiner Geschützturmmarkenkarte zu entfernen und platziere ein Geschützturm-Modell auf der Kachel, auf der sich das Modell befindet, das die Aufstellen-Aktion ausführt. Lege einen Aktivierungsmarker neben diesen Geschützturm. Er wird so behandelt, als wäre er in dieser Runde bereits aktiviert worden. Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn der Kapazitätswert der Kachel es erlaubt, das Modell legal zu platzieren.

INFILTRATION (P) – Vor der ersten Runde, noch bevor alle Spieler ihre Marker platziert haben, kannst du eine beliebige deiner Aufstellungskacheln wählen, die sich außerhalb der Sichtlinie von gegnerischen Markern befindet. Du darfst dort einen Geschützturm aus deiner Streitmacht platzieren. Pro Trupp darfst du auf einer Aufstellungskachel einen Geschützturm platzieren. Auf jeder Kachel darf nur ein einziger Geschützturm platziert werden. Für jeden Geschützturm, den du nicht auf diese Weise platziert hast, legst du einen Geschützturmmarker auf die Geschützturm-Einheitenkarte.

SE



WY-KOMMANDOSOLDAT - FLAMMENWERFER

ST

AR

PAW

12

1

0

BRENNENDES INFERNO (A)

ST

AR

PAW

+0

1

0

KAMPFMESSER

ST

AR

PAW

+0

1

0

TEAMTAKTIK (P)

UMGEBUNG GESICHERT! (P)

SANITÄTER! (P)

30MM-BASIS

13(10)

WY-KOMMANDOSOLDAT - BEWEGUNGSSENSOR

ST

AR

PAW

12

1

0

GRANATWERFER (A)

ST

AR

PAW

16

1

0

KAMPFMESSER

ST

AR

PAW

+0

1

0

TEAMTAKTIK (P)

PING! (P)

UMGEBUNG GESICHERT! (P)

30MM-BASIS

13(10)

WY-KOMMANDOSOLDAT - IMPULSSCHNELLADER

ST

AR

PAW

12

1

0

M40-GRANATWERFER

ST

AR

PAW

16

1

0

GRANATWERFER (A)

ST

AR

PAW

+0

1

0

KAMPFMESSER

ST

AR

PAW

+0

1

0

TEAMTAKTIK (P)

UMGEBUNG GESICHERT! (P)

30MM-BASIS

13(10)

BRENNENDES INFERNO (A) – Alle Modelle auf einer Zielkachel innerhalb einer Reichweite von ein bis zwei Kacheln erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt AR der Waffe, mit ST und/oder PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer ausgerüstet ist, kann seine Schießen-Aktion verwenden, um eine Kachel anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne eine Sichtlinie dafür zu benötigen, wenn sich die Zielkachel im Umkreis von drei Kacheln um einen Marine mit der Spezialfähigkeit Ping! befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen-Aktion.

SANITÄTER! (P) – Ein Modell mit der Spezialfähigkeit Sanitär! (P) verleiht allen verbündeten Modellen auf der gleichen und angrenzenden Kacheln Heilung (4).

TEAMTAKTIK (P) – Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung müssen Marines-Ping!-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marines-Modell des gleichen Trupps ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, wählt das Modell aus. Außerdem, wenn eine Marines-Truppeinheit eine Wunde verliert, kann stattdessen eine andere Marines-Truppeinheit des gleichen Trupps, die sich auf derselben Kachel befindet, die Wunde verlieren.

UMGEBUNG GESICHERT! (P) – Für jede Schleuse, die von einem Modell aus der Alien- oder Predator-Fraktion geöffnet wird, während sich mindestens ein Modell mit der Spezialfähigkeit Umgebung gesichert! (P) in der Streitmacht der Marines befindet, wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleiden alle Modelle auf Kacheln, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8 PAW 2.

GRANATWERFER (A) – Ein Modell das mit einem M41A Impulsschnell- Modelle, die mit dem M41A-Impulsschnellader ausgerüstet sind, können zwei Aktionspunkte ausgeben, um den M40-Unterlaufgranatwerfer anstelle des Impulsschnelladers abzufeuern. Verwende die Wertezeile für den M40-Granatwerfer für diesen Angriff. Wenn eine Wunde mit der Spezialaktion Granatwerfer (A) verursacht wird, erleidet das Zielmodell zwei Wunden anstelle von einer. Granatwerfer (A) zählt als Schießen-Aktion.

PING! (P) – Schafft eine Sichtlinie von bis zu 3 Kacheln, aber nur für die Spezialfähigkeit Brennendes Inferno (A) und die Strategiekarte Granate!

TEAMTAKTIK (P) – Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung müssen Marines-Ping!-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marines-Modell des gleichen Trupps ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, wählt das Modell aus. Außerdem, wenn eine Marines-Truppeinheit eine Wunde verliert, kann stattdessen eine andere Marines-Truppeinheit des gleichen Trupps, die sich auf derselben Kachel befindet, die Wunde verlieren.

UMGEBUNG GESICHERT! (P) – Für jede Schleuse, die von einem Modell aus der Alien- oder Predator-Fraktion geöffnet wird, während sich mindestens ein Modell mit der Spezialfähigkeit Umgebung gesichert! (P) in der Streitmacht der Marines befindet, wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleiden alle Modelle auf Kacheln, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8 PAW 2.

UMGEBUNG GESICHERT! (P) – Für jede Schleuse, die von einem Modell aus der Alien- oder Predator-Fraktion geöffnet wird, während sich mindestens ein Modell mit der Spezialfähigkeit Umgebung gesichert! (P) in der Streitmacht der Marines befindet, wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleiden alle Modelle auf Kacheln, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8 PAW 2.

GRANATWERFER (A) – Modelle, die mit dem M41A-Impulsschnellader ausgerüstet sind, können zwei Aktionspunkte ausgeben, um den M40-Unterlaufgranatwerfer anstelle des Impulsschnelladers abzufeuern. Verwende die Wertezeile für den M40-Granatwerfer für diesen Angriff. Wenn eine Wunde mit der Spezialaktion Granatwerfer (A) verursacht wird, erleidet das Zielmodell zwei Wunden anstelle von einer. Granatwerfer (A) zählt als Schießen-Aktion.

TEAMTAKTIK (P) – Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung müssen Marines-Ping!-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marines-Modell des gleichen Trupps ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, wählt das Modell aus. Außerdem, wenn eine Marines-Truppeinheit eine Wunde verliert, kann stattdessen eine andere Marines-Truppeinheit des gleichen Trupps, die sich auf derselben Kachel befindet, die Wunde verlieren.

WY-KOMMANDOSOLDAT - SMARTGUN

ST

AR

PAW

14

3

1

FEUERLEITSYSTEM (P)

ST

AR

PAW

+0

1

0

KAMPFMESSER

ST

AR

PAW

+0

1

0

TEAMTAKTIK (P)

UMGEBUNG GESICHERT! (P)

30MM-BASIS

13(10)

FEUERLEITSYSTEM (P) – Diese Fähigkeit erlaubt es einem Modell, misslungene FK-Tests zu wiederholen.

TEAMTAKTIK (P) – Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung müssen Marines-Ping!-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marines-Modell des gleichen Trupps ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, wählt das Modell aus. Außerdem, wenn eine Marines-Truppeinheit eine Wunde verliert, kann stattdessen eine andere Marines-Truppeinheit des gleichen Trupps, die sich auf derselben Kachel befindet, die Wunde verlieren.

UMGEBUNG GESICHERT! (P) – Für jede Schleuse, die von einem Modell aus der Alien- oder Predator-Fraktion geöffnet wird, während sich mindestens ein Modell mit der Spezialfähigkeit Umgebung gesichert! (P) in der Streitmacht der Marines befindet, wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleiden alle Modelle auf Kacheln, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8, PAW 2.

© 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.