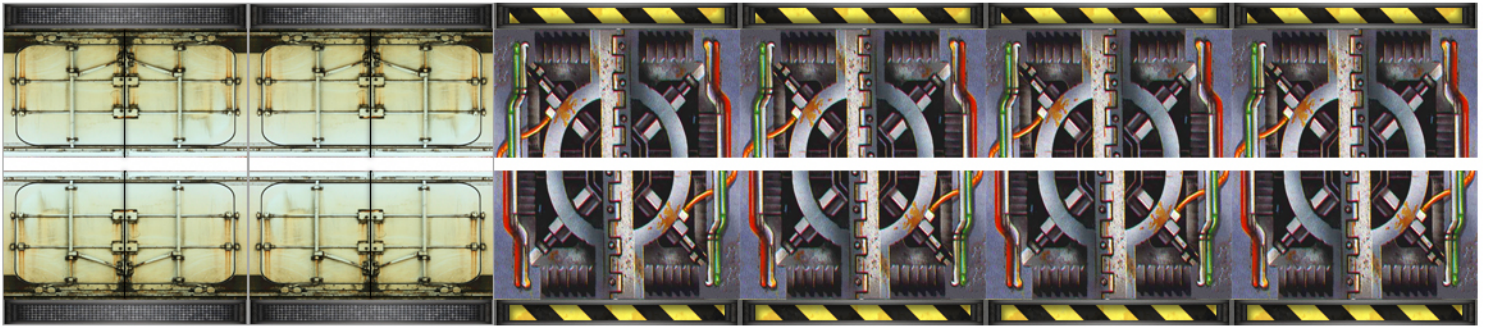
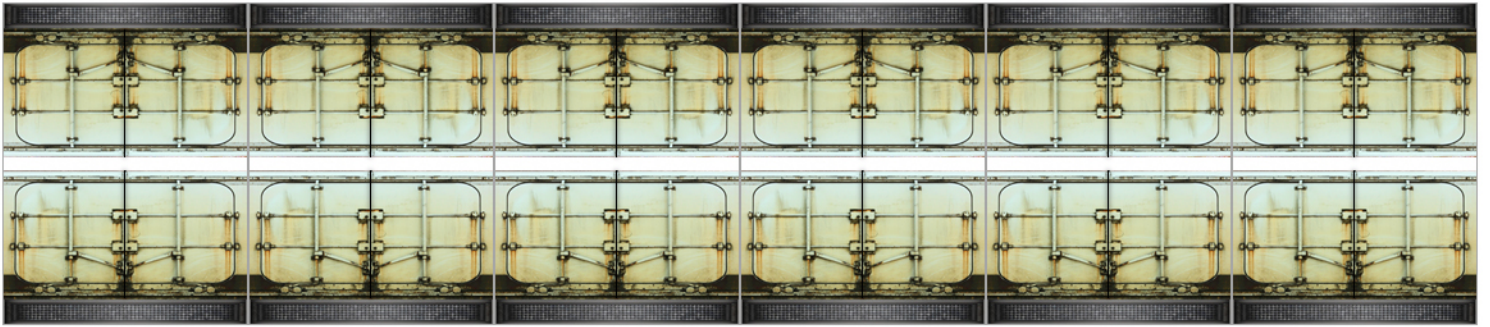
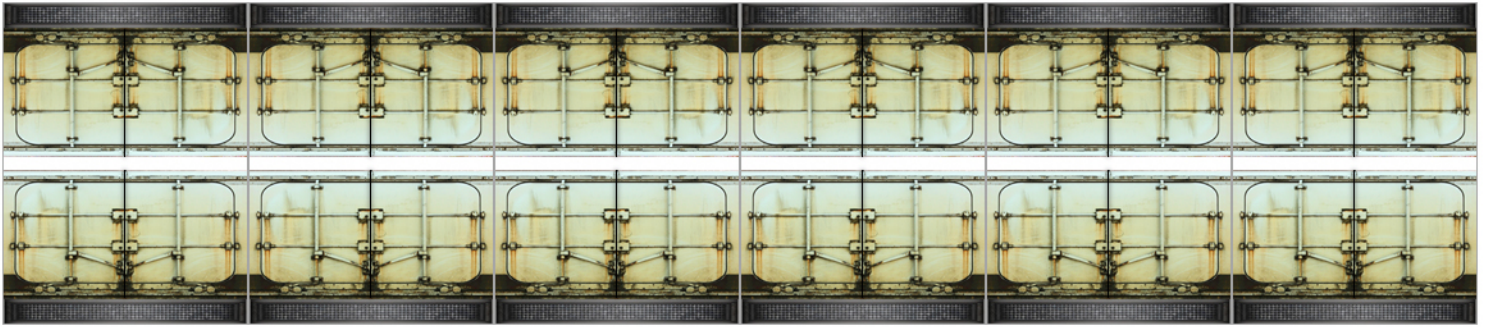
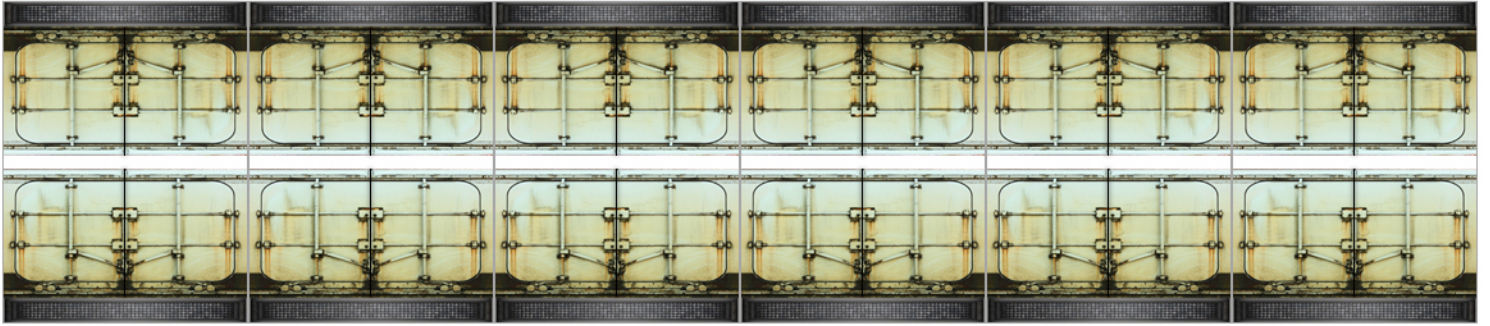
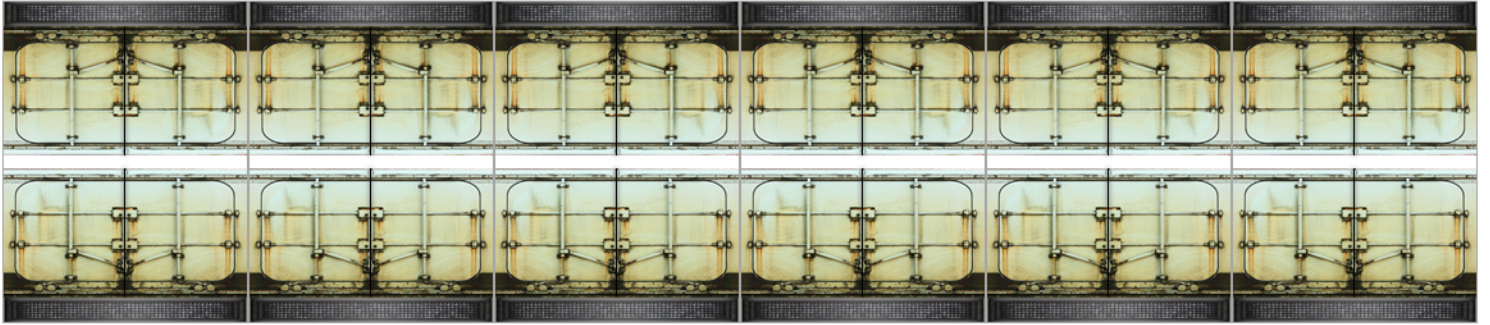
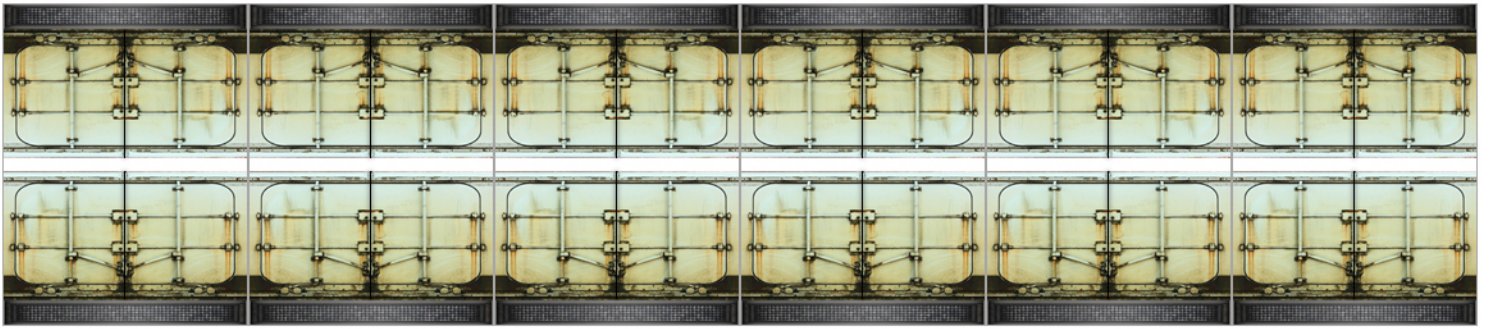
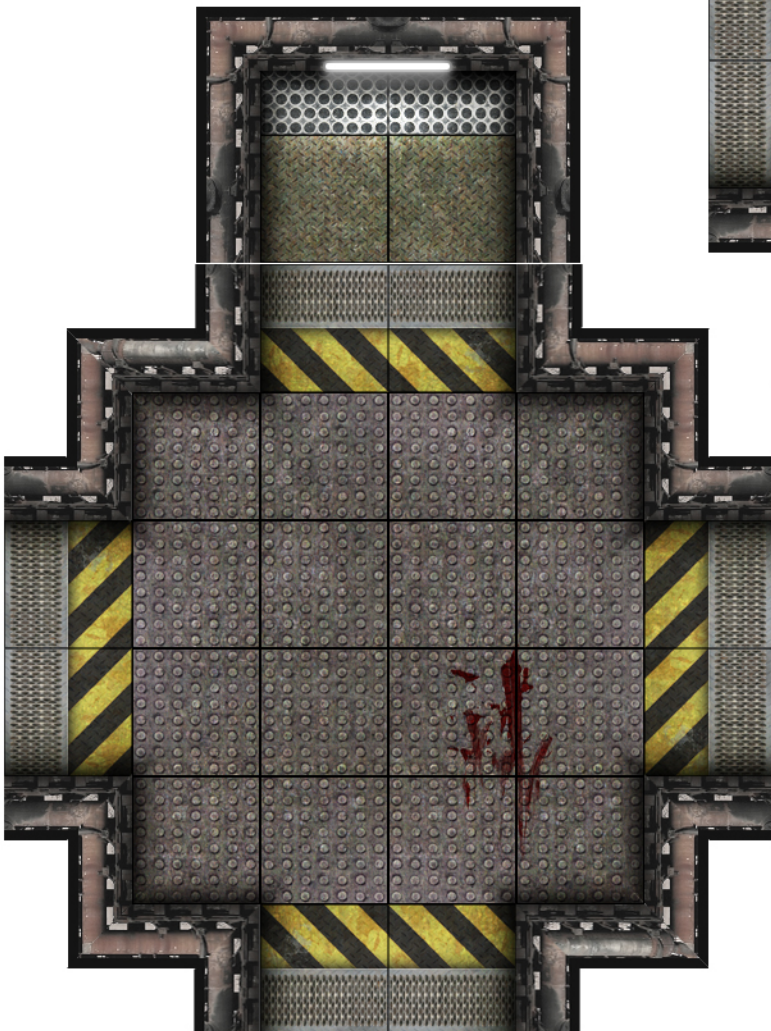
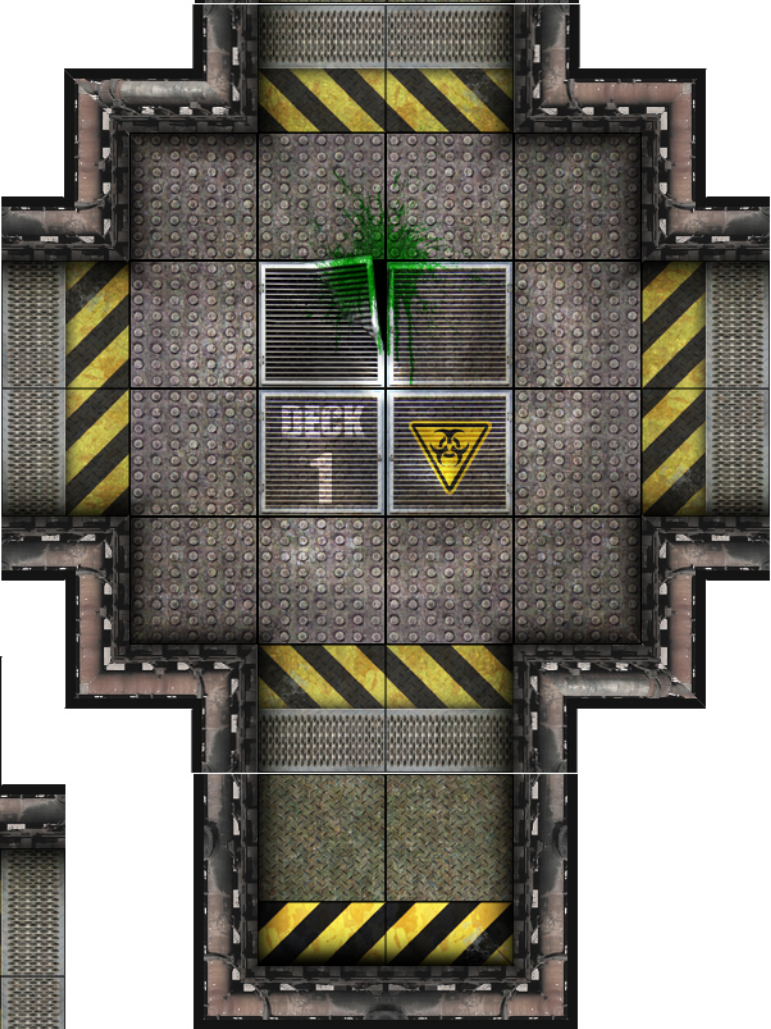
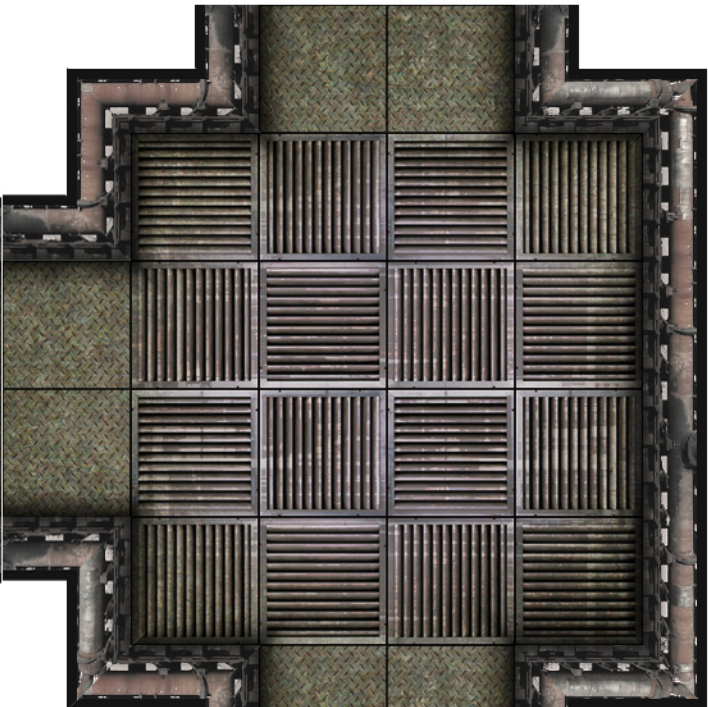
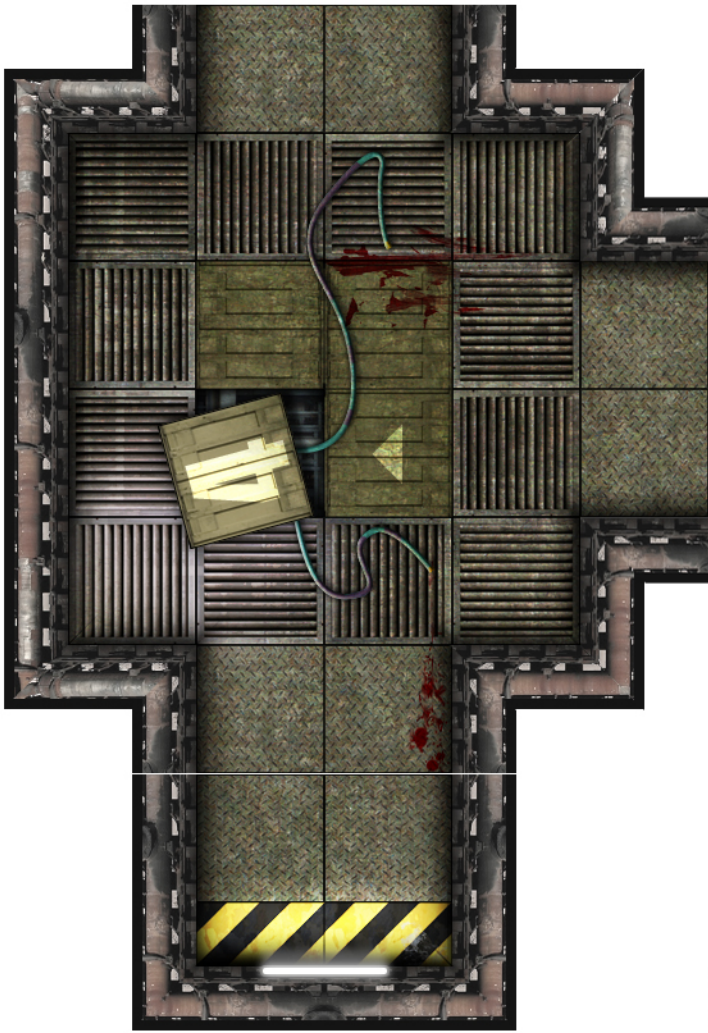
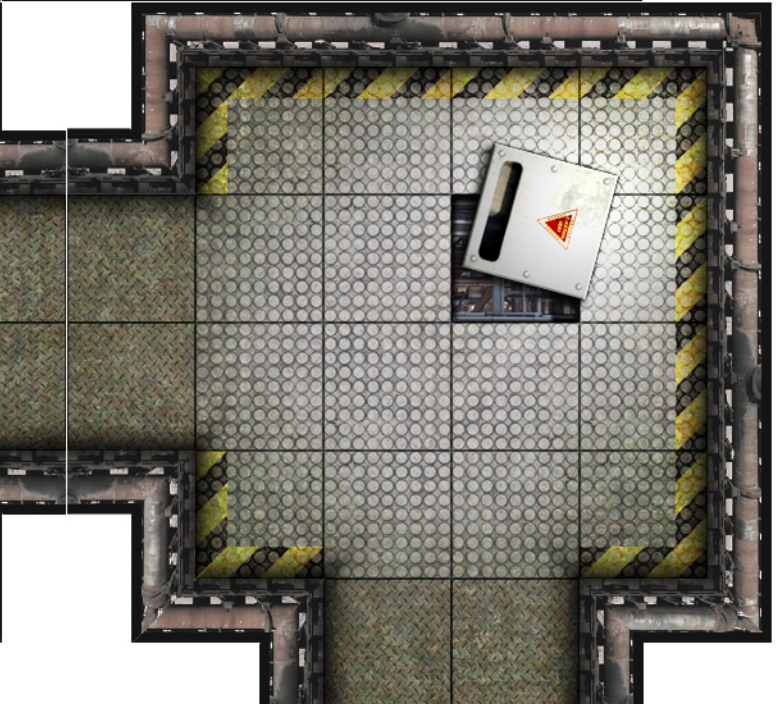
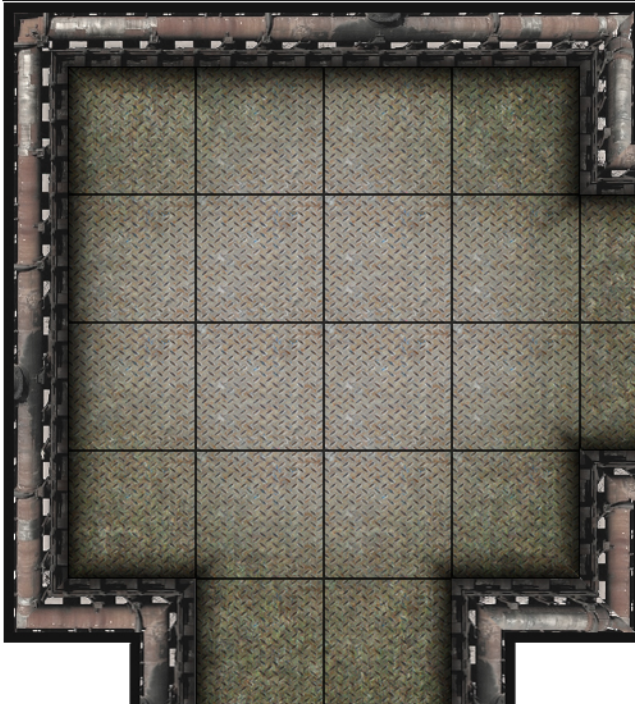
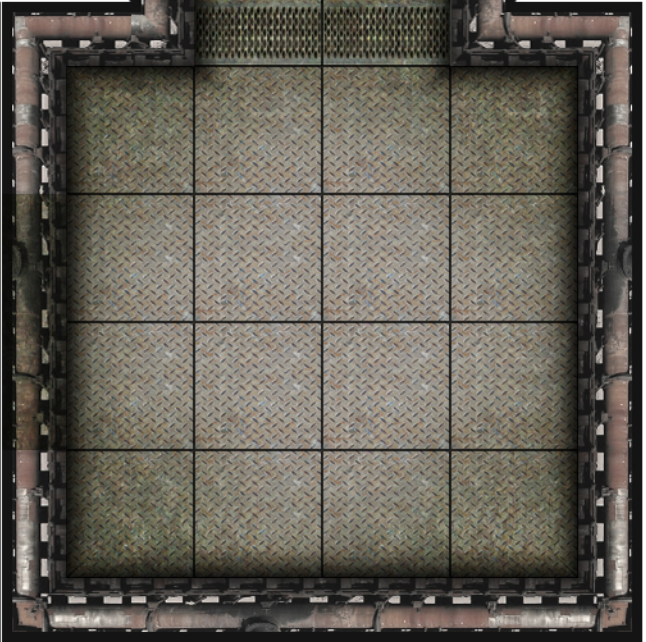
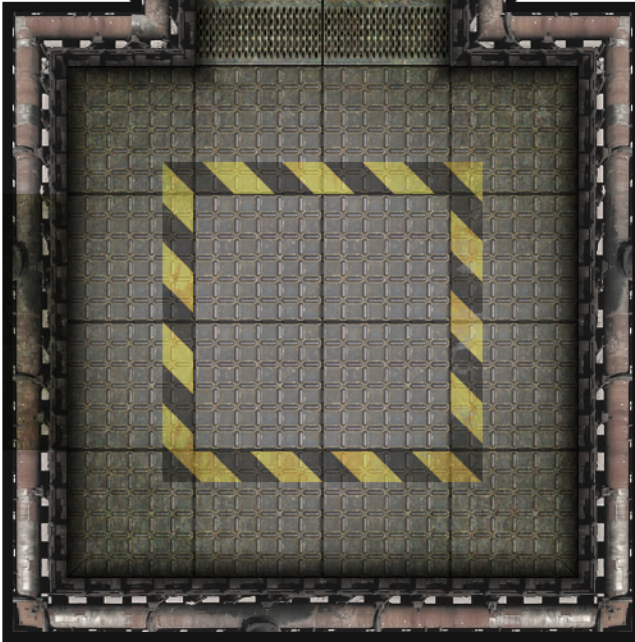
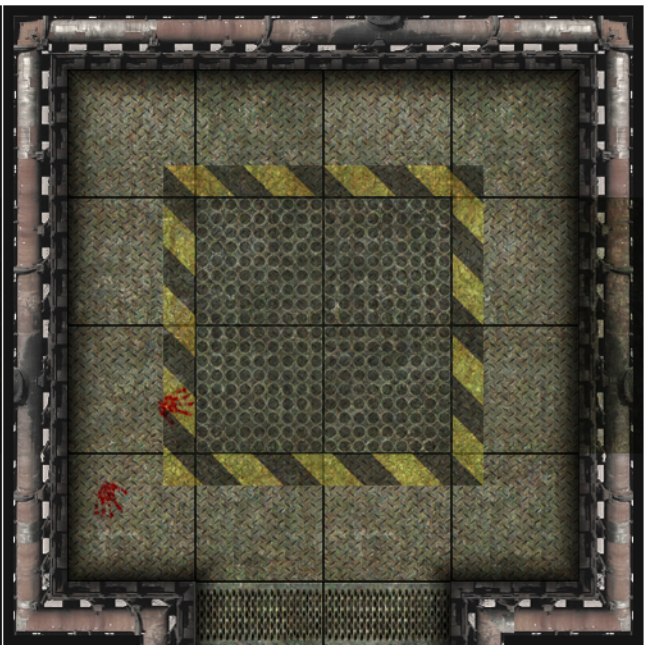
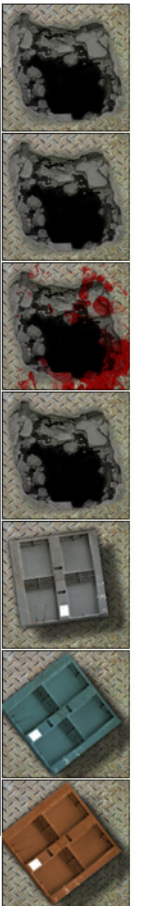
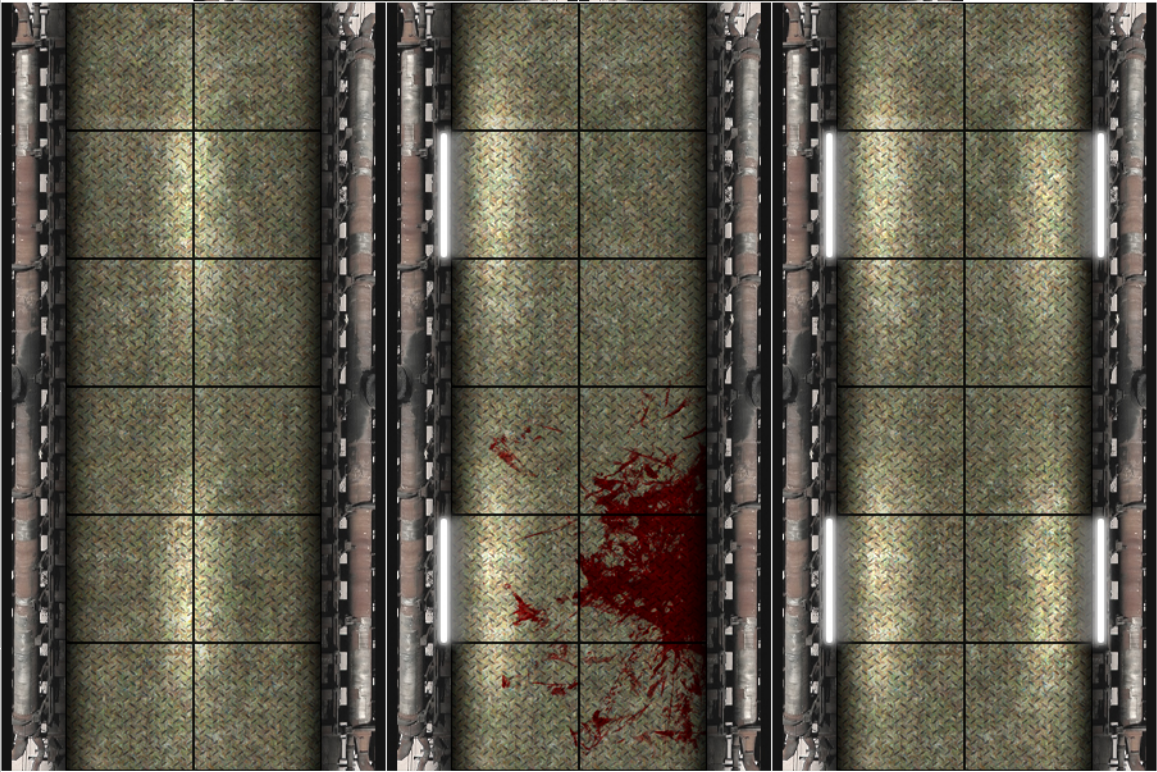
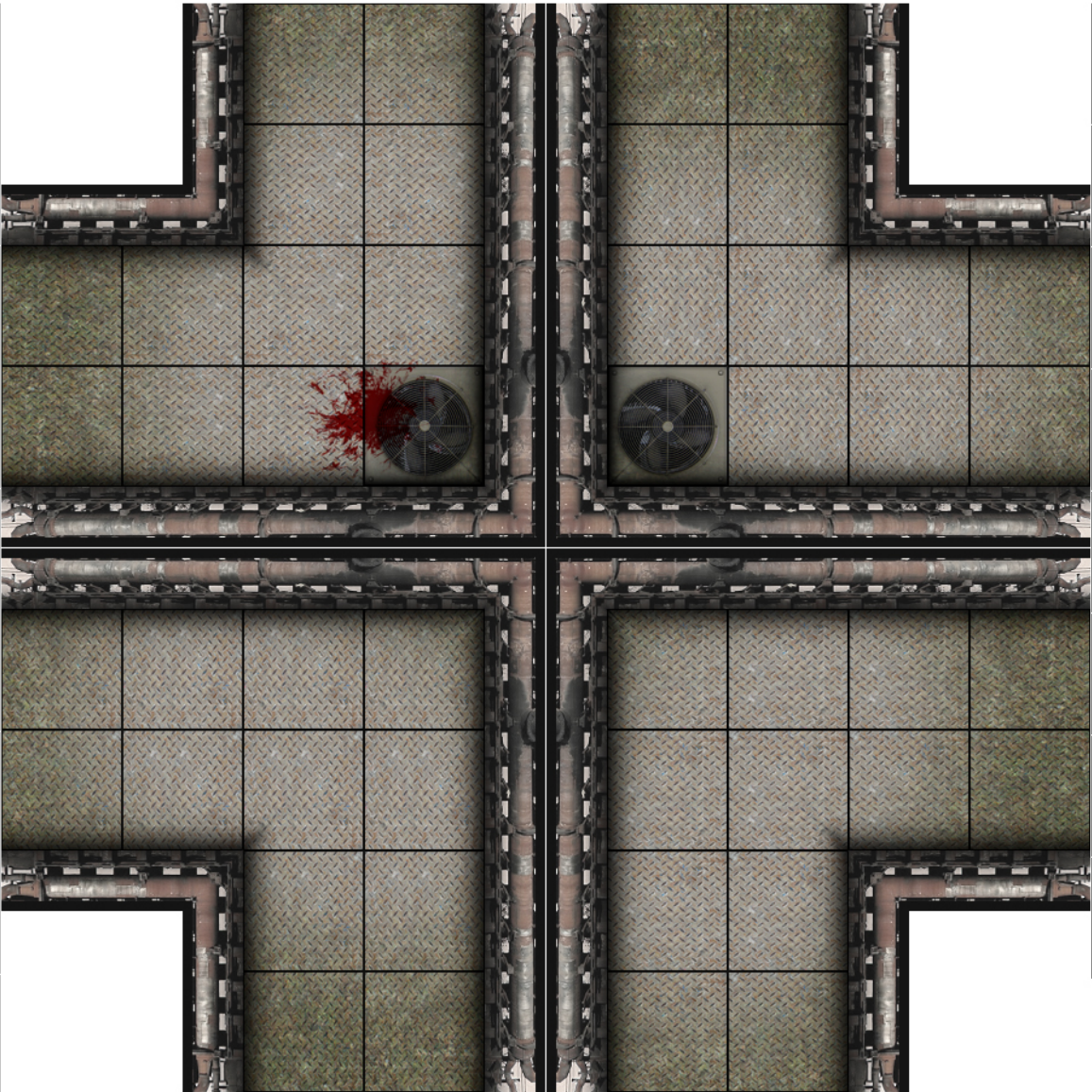
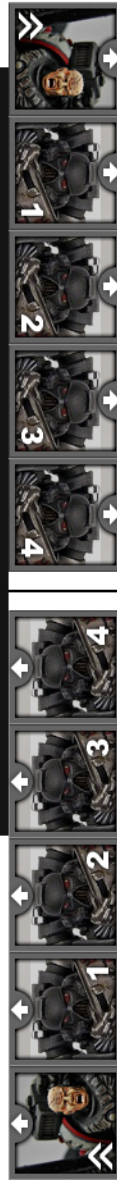
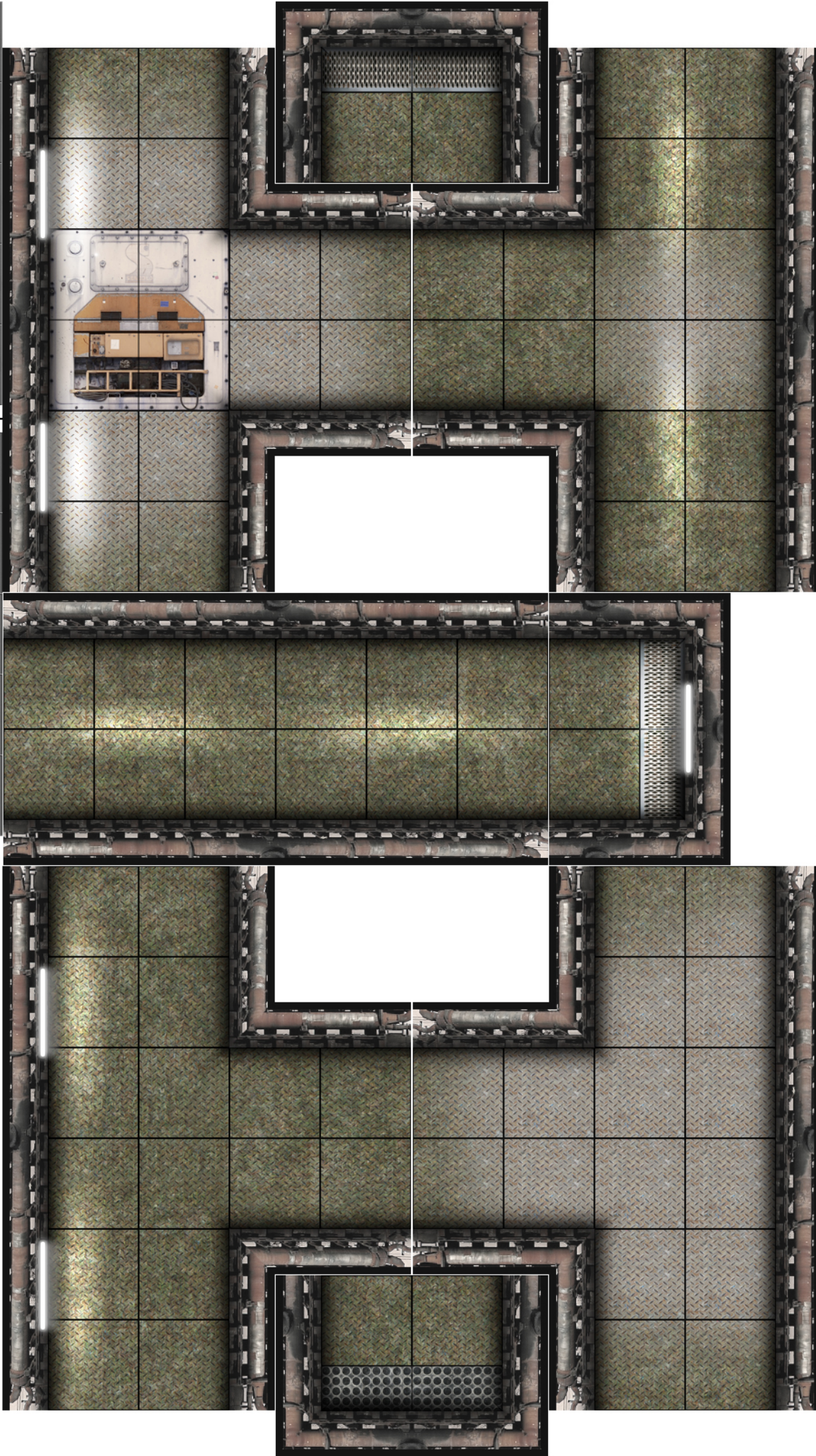
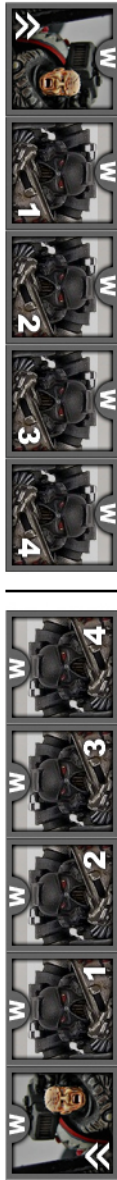






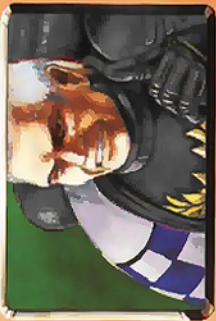






DESTACAMENTO GRIS

ORDEN



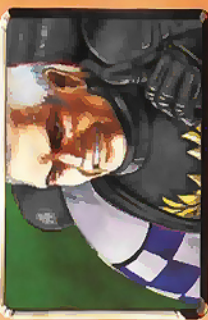
ARMA PESADA

Permite que concentres la potencia de fuego de un arma pesada. Esto te permite fijar la posición del arma o retirar al Marine después de haber disparado.



DESTACAMENTO GRIS

ORDEN



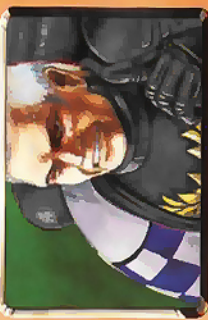
¡FUEGO!

La orden ¡Fuego! se utiliza cuando hay muchos alienígenas a la vista. Esto hará aumentar al máximo el efecto de fuego de su escuadrón y hará posible eliminar un mayor número de alienígenas.



DESTACAMENTO GRIS

ORDEN



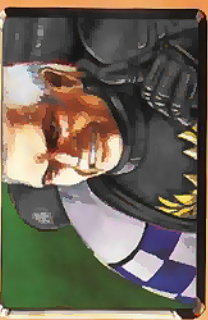
¡MOVEOS!

Esta orden debe usarse cuando quieres sacar a tu escuadrón de una posición comprometida, o asegurar posiciones avanzadas de fuego rápidamente.



DESTACAMENTO GRIS

ORDEN



GRANADA DE FOTONES

La granada de fotones descarga energía luminica que aturde. Normalmente la utilizan los legionarios antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo.



ARMA PESADA

Uno de tus Legionarios con arma pesada podrá moverse dos veces y disparar dos veces, y puede hacerlo en el orden que desees. Retira esta carta después de usarla.



¡FUEGO!

Cada uno de tus Legionarios puede disparar dos veces. Podrá disparar, moverse y disparar de nuevo, o disparar dos veces antes o después de moverse. Retira esta carta después de usarla.



¡MOVEOS!

Cada uno de tus Legionarios podrá moverse dos veces. Podrá moverse, disparar, y moverse de nuevo, o mover dos veces antes o después de disparar. Retira esta carta después de usarla.



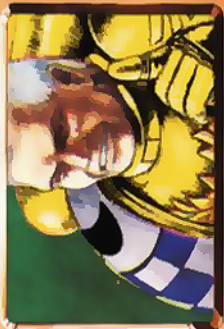
GRANADAS DE FOTONES

Cualquier alienígena que ataques en combate cuerpo a cuerpo, en este turno tendrá que tirar un dado menos que normalmente. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



ARMA PESADA

Permite que concentres la potencia de fuego de un arma pesada. Esto te permite fijar la posición del arma o retirar al Marine después de haber disparado.



ARMA PESADA

Uno de tus Legionarios con arma pesada podrá moverse dos veces y disparar dos veces. Y puede hacerlo en el orden que desees. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡POR SECCIONES!

Esta orden es muy útil. Permite que muevas aquellos Legionarios que están descolocados mientras que los otros pueden brindar apoyo de fuego efectivo.



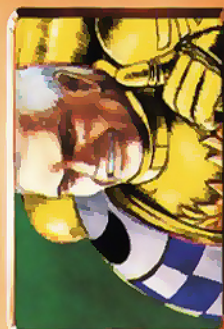
¡POR SECCIONES!

Cada uno de tus Legionarios podrá mover o disparar dos veces. No podrá moverse y disparar. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡FUEGO!

La orden ¡Fuego! se utiliza cuando hay muchos alienígenas a la vista. Esto hará aumentar al máximo el efecto de fuego de su escuadrón y hará posible eliminar un mayor número de alienígenas.



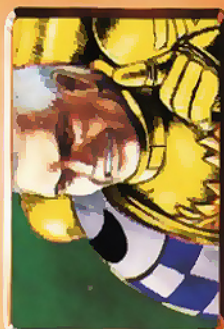
¡FUEGO!

Cada uno de tus Legionarios puede disparar dos veces. Podrá disparar, moverse y disparar de nuevo, o disparar dos veces antes o después de moverse. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡MOVEOS!

Esta orden debe usarse cuando quieras sacar a tu escuadrón de una posición comprometida, o asegurar posiciones avanzadas de fuego rápidamente.



¡MOVEOS!

Cada uno de tus Legionarios podrá moverse dos veces. Podrá moverse, disparar, y moverse de nuevo, o mover dos veces antes o después de disparar. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



BOMBA DE FUSIÓN

Este artilugio explota una vez haya sido fijado el blanco, produciendo una descarga de ultra-calor que lo atomiza. Es especialmente útil contra los Androides y el Dreadnought.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



ANTIGRAVITATORIOS

Los antigraavitatorios son artilugios pequeños que se usan para cancelar el peso de las armas y equipos pesados.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



OJO BIÓNICO

Algunos Comandantes utilizan el ojo biónico. Combina un intensificador de imagen con un amplio espectro de visión que localiza el blanco.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



ARMA-COMBI

Las Armas-Combi son raras y muy apreciadas. Son la combinación de varias armas juntas y son mortales en manos de un Comandante Legionario experimentado.



BOMBA DE FUSIÓN

Cualquiera de tus Legionarios puede tirar dos dados de armas pesadas adicionales en un ataque cuerpo a cuerpo. Retira esta carta después de usarla.



ANTIGRAVITATORIO

Todos tus Legionarios equipados con armas pesadas podrán moverse como si fuesen Bolters. Se utiliza durante toda la Misión.



OJO BIÓNICO

Tu Comandante podrá tirar de nuevo un dado, para intentar mejorar su tanteo, cada vez que dispare. Se utiliza durante toda la Misión.



ARMA-COMBI

Para poder usar esta carta, tu Comandante tendrá que estar armado con un Bolter Pesado. Entonces podrá disparar el Bolter Pesado con normalidad, o como si fuese un Fusil Plasma. Se utiliza durante toda la Misión.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



PISTOLAS BOLT

La pistola Bolt es una versión más pequeña que el standard Bolter. Es especialmente útil en combates a distancias cortas.



DESTACAMENTO GUALDA

EQUIPO



GRANADAS CEGADORAS

Las granadas cegadoras descargan un gran espectro de interferencias electromagnéticas que evitan que los Legionarios sean vistos o detectados.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tirado tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



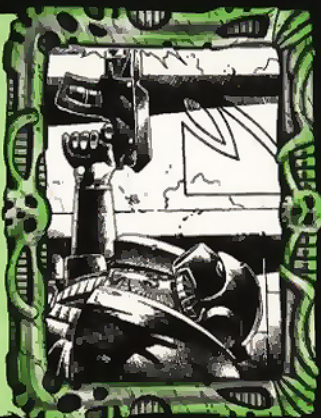
TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tirado tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



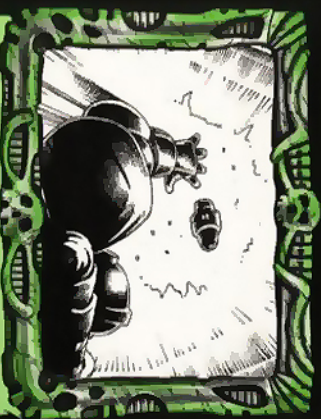
PISTOLAS BOLT

Todos tus Legionarios armados con Bolters también llevan pistolas Bolt y pueden tirar un dado adicional de armas ligeras en combates cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



GRANADA CEGADORA

Usa esta carta al final de tu turno. El jugador Alien no podrá atacar ninguna de tus figuras en su próximo turno. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GRIS
EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



DESTACAMENTO GRIS
EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



DESTACAMENTO GRIS
EQUIPO



OJO BIÓNICO

Algunos Comandantes utilizan el ojo biónico. Combina un intensificador de imagen con un amplio espectro de visión que localiza el blanco.



DESTACAMENTO GRIS
EQUIPO



ARMA-COMBI

Las Armas-Combi son raras y muy apreciadas. Son la combinación de varias armas juntas y son mortales en manos de un Comandante Legionario experimentado.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tanto tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tanto tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



OJO BIÓNICO

Tu Comandante podrá tirar de nuevo un dado, para intentar mejorar su tanteo, cada vez que dispare. Se utiliza durante toda la Misión.



ARMA-COMBI

Para poder usar esta carta, tu Comandante tendrá que estar armado con un Bolter Pesado. Entonces podrá disparar el Bolter Pesado con normalidad, o como si fuese un Fusil Plasma. Se utiliza durante toda la Misión.



DESTACAMENTO GRIS

EQUIPO



BRAZO BIÓNICO

El brazo proporciona al Comandante Legionario una enorme fuerza, donde mejor puede aprovecharse en los combates cuerpo a cuerpo.



DESTACAMENTO GRIS

EQUIPO



GRANADAS CEGADORAS

Las granadas cegadoras descargan un gran espectro de interferencias electromagnéticas que evitan que los Legionarios sean vistos o detectados.



DESTACAMENTO GRIS

EQUIPO



PISTOLAS BOLT

La pistola Bolt es una versión más pequeña que el standard Bolter. Es especialmente útil en combates a distancias cortas.



DESTACAMENTO GRIS

EQUIPO



BOMBA DE FUSIÓN

Este artefacto explota una vez haya sido fijado el blanco, produciendo una descarga de ultra-calor que lo atomiza. Es especialmente útil contra los Andróides y el Dreadnought.



BRAZO BIÓNICO

Tu Comandante puede tirar de nuevo un dado, intentando mejorar su tanto cuando ataque en combate cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



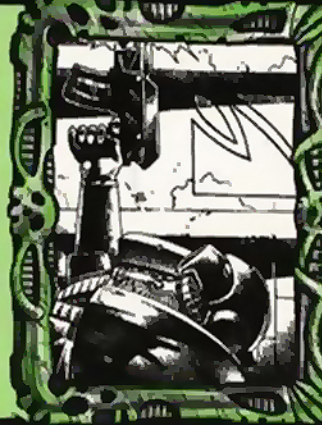
GRANADA CEGADORA

Usa esta carta al final de tu turno. El jugador Alien no podrá atacar ninguna de tus figuras en su próximo turno. Retira esta carta después de usarla.



PISTOLAS BOLT

Todos tus Legionarios armados con Bolters también llevan pistolas Bolt y pueden tirar un dado adicional de armas ligeras en combates cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



BOMBA DE FUSIÓN

Cualquiera de tus Legionarios puede tirar dos dados de armas pesadas adicionales en un ataque cuerpo a cuerpo. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡ASALTO CERRADO!

Esta orden se utiliza con mayor eficacia cuando hay que forzar un camino a través de una fuerza de alienígenas. Los Legionarios están entrenados a disparar al tiempo que corren al combate.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡FUEGO!

La orden ¡Fuego! se utiliza cuando hay muchos alienígenas a la vista. Esto hará aumentar al máximo el efecto de fuego de su escuadrón y hará posible eliminar un mayor número de alienígenas.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



¡MOVEOS!

Esta orden debe usarse cuando quieres sacar a tu escuadrón de una posición comprometida, o asegurar posiciones avanzadas de fuego rápidamente.



DESTACAMENTO GUALDA

ORDEN



GRANADA DE FOTONES

La granada de fotones descarga energía luminica que aturde. Normalmente la utilizan los legionarios antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo.



¡ASALTO CERRADO!

Cualquiera de tus Legionarios armados con Bolters podrán dispararlos y atacar en combate cuerpo a cuerpo en este turno. Retira esta carta después de usarla.



¡FUEGO!

Cada uno de tus Legionarios puede disparar dos veces. Podrá disparar, moverse y disparar de nuevo, o disparar dos veces antes o después de moverse. Retira esta carta después de usarla.



¡MOVEOS!

Cada uno de tus Legionarios podrá moverse dos veces. Podrá moverse, disparar, y moverse de nuevo, o mover dos veces antes o después de disparar. Retira esta carta después de usarla.



GRANADAS DE FOTONES

Cualquier alienígena que ataques en combate cuerpo a cuerpo en este turno tendrá que tirar un dado menos que normalmente. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GRANA
EQUIPO



BRAZO BIÓNICO

El brazo proporciona al Comandante Legionario una enorme fuerza, donde mejor puede aprovecharse en los combates cuerpo a cuerpo.



DESTACAMENTO GRANA
EQUIPO



BOMBA DE FUSIÓN

Este artificio explota una vez hay sido fijado el blanco produciendo una descarga de ultra-calor que lo atomiza. Es especialmente útil contra los Androides y el Dreadnought.



DESTACAMENTO GUALDA
EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



DESTACAMENTO GUALDA
EQUIPO



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



BRAZO BIÓNICO

Tu Comandante puede tirar de nuevo un dado, intentando mejorar su tanto cuando ataque en combate cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



BOMBA DE FUSIÓN

Cualquiera de tus Legionarios puede tirar dos dados de armas pesadas adicionales en un ataque cuerpo a cuerpo. Retira esta carta después de usarla.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tanto tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tanto tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



DESTACAMENTO GRANA

EQUIPO



PISTOLAS BOLT

La pistola Bolt es una versión más pequeña que el standard Bolter. Es especialmente útil en combates a distancias cortas.



PISTOLAS BOLT

Todos tus Legionarios armados con Bolters también llevan pistolas Bolt y pueden tirar un dado adicional de armas ligeras en combates cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



DESTACAMENTO GRANA

EQUIPO



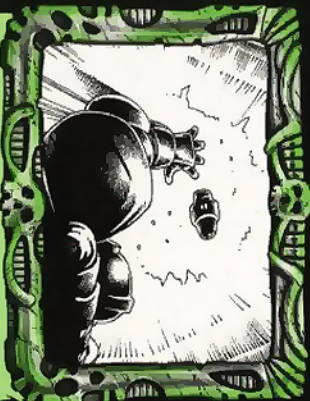
GRANADAS CEGADORAS

Las granadas cegadoras descargan un gran espectro de interferencias que electromagnéticas que evitan que los Legionarios sean vistos o detectados.



GRANADA CEGADORA

Usa esta carta al final de tu turno. El jugador Alien no podrá atacar ninguna de tus figuras en su próximo turno. Retira esta carta después de usarla.



DESTACAMENTO GRANA

EQUIPO



BAYONETA DE ASALTO

Estas bayonetas son más pesadas que las normales de las Bolters, y solo se dan a Legionarios que han recibido entrenamiento avanzado en combate cuerpo a cuerpo.



BAYONETA DE ASALTO

Todos tus Legionarios armados con Bolters podrán atacar diagonalmente en combates cuerpo a cuerpo. Cuando lo hacen, el oponente tira un dado menos que normalmente. Se utiliza durante toda la Misión.



DESTACAMENTO GRANA

EQUIPO



CAMPO DE FUERZA

El Campo de Fuerza proviene de un generador portátil de cinturón. La pantalla no es inaccesible al ataque pero la energía que emite es suficiente para reducir la velocidad de todo tipo de proyectiles o golpes.

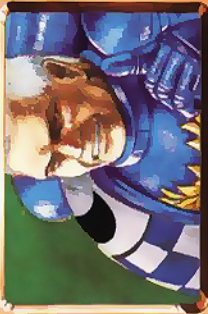


CAMPO DE FUERZA

Tu Comandante está equipado con un generador de campo de fuerza que aumenta el valor de sus fuerzas a 3. Se utiliza durante toda la Misión.



AZULES
ORDEN



¡ASALTO CERRADO!

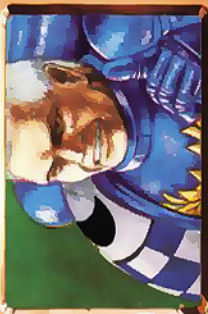
Esta orden se utiliza a mayor ventaja cuando hay que forzar un camino a través de una fuerza de alienígenas. Los Legionarios están entrenados a disparar al tiempo que corren al combate.



¡ASALTO CERRADO!
Cualquiera de tus Legionarios armados con Bolters podrán dispararlos y atacar en combate cuerpo a cuerpo en este turno. Retira esta carta después de usarla.



AZULES
ORDEN



¡MOVEOS!

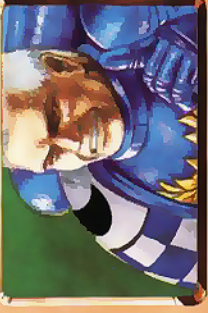
Esta orden debe usarse cuando quieres sacar a tu escuadrón de una posición comprometida, o asegurar posiciones avanzadas de fuego rápidamente.



¡MOVEOS!
Cada uno de tus Legionarios podrá moverse dos veces. Podrá moverse, disparar, y moverse de nuevo, o mover dos veces antes o después de disparar. Retira esta carta después de usarla.



AZULES
ORDEN



¡POR SECCIONES!

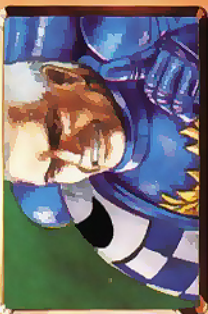
Esta orden es muy útil. Permite que muevas aquellos Legionarios que están descolocados mientras que los otros pueden brindar apoyo de fuego efectivo.



¡POR SECCIONES!
Cada uno de tus Legionarios podrá mover o disparar dos veces. No podrán moverse y disparar. Retira esta carta después de usarla.



AZULES
ORDEN



¡FUEGO!

La orden ¡Fuego! se utiliza cuando hay muchos alienígenas a la vista. Esto hará aumentar al máximo el efecto de fuego de su escuadrón y hará posible eliminar un mayor número de alienígenas.



¡FUEGO!
Cada uno de tus Legionarios puede disparar dos veces. Podrá disparar, moverse y disparar de nuevo, o disparar dos veces antes o después de moverse. Retira esta carta después de usarla.



**AZULES
EQUIPO**



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



**AZULES
EQUIPO**



PISTOLAS BOLT

La pistola Bolt es una versión más pequeña que el standard Bolter. Es especialmente útil en combates a distancias cortas.



**AZULES
EQUIPO**



TELE-OBJETIVO

Este teleobjetivo avanzado combina un intensificador de imágenes con un amplio espectro de visión.



**AZULES
EQUIPO**



ARMA DIGITAL

Estas son armas miniaturizadas que se colocan en los dedos o en los nudillos. Activadas por los propios dedos, dan al Comandante mayor habilidad total en combate.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use este arma podrá intentar mejorar su tiraje tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.



PISTOLAS BOLT

Todos tus Legionarios armados con Bolters también llevan pistolas Bolt y pueden tirar un dado adicional de armas ligeras en combates cuerpo a cuerpo. Se utiliza durante toda la Misión.



TELE-OBJETIVO

Designa una de las cuatro casillas de armas en tu Scanner. Cualquiera de tus Legionarios que use esta arma podrá intentar mejorar su tiraje tirando de nuevo un dado después de haber disparado. Se utiliza durante toda la Misión.

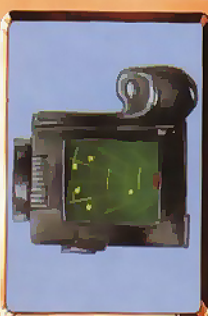


ARMAS DIGITALES

Tu Comandante podrá tirar los dados de nuevo, para intentar mejorar su puntuación cada vez que ataque, tanto si dispara como si lucha cuerpo-a-cuerpo. Pueden usarse durante toda la Misión.



**AZULES
EQUIPO**



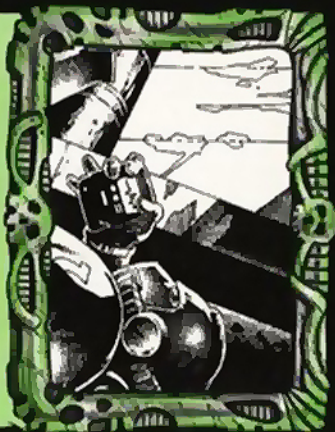
BIO-SCANNER

Este avanzado scanner puede identificar las pistas que detecta. Sin embargo tiene una capacidad limitada y deberás usarlo para identificar las pistas que representan la mayor amenaza.



BIO SCANNER

Al principio de cada uno de tus turnos podrás inspeccionar tres Blips en cualquier lugar del tablero, para saber qué son. Se utiliza durante toda la misión.



**AZULES
EQUIPO**



KIT-MÉDICO

Este equipo médico es un botiquín portátil de cinturón. Contiene un sofisticado sistema que evalúa el daño sufrido y administra medicación hasta que el Comandante pueda volver a la Nave Madre.



KIT-MÉDICO

El Kit-Médico restablecerá todos los Puntos Vida de tu Comandante. No puede ser usado si han sido reducidos a cero. Retira esta carta después de usarla.



**AZULES
EQUIPO**



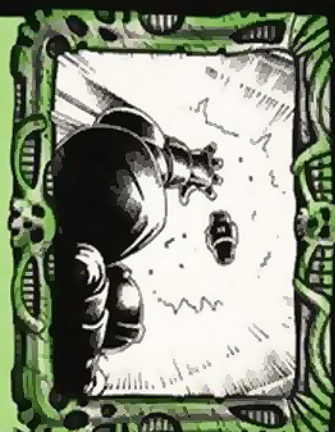
**GRANADAS
CEGADORAS**

Las granadas cegadoras descargan un gran espectro de interferencias electromagnéticas que evitan que los Legionarios sean vistos o detectados.



GRANADA CEGADORA

Usa esta carta al final de tu turno. El jugador Alien no podrá atacar ninguna de tus figuras en su próximo turno. Retira esta carta después de usarla.



**AZULES
EQUIPO**



BOMBA DE FUSIÓN

Este artefacto explota una vez haya sido fijado el blanco, produciendo una descarga de ultra-calor que lo atomiza. Es especialmente útil contra los Androides y el Dreadnought.



BOMBA DE FUSIÓN

Cualquiera de tus Legionarios puede tirar dos dados de armas pesadas adicionales en un ataque cuerpo a cuerpo. Retira esta carta después de usarla.



