

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Vos soldats équipés d'armes légères sont particulièrement bien entraînés au combat rapproché. Ajoutez un dé blanc à tous leurs jets de CC.



*Valable toute la durée de la mission*

**Combat rapproché**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Votre capitaine s'est fait greffé sur le visage un œil artificiel augmentant son acquitté visuel. Il peut relancer un dé à tous ses jets de tir. Le deuxième résultat est obligatoirement gardé.



*Valable toute la durée de la mission*

**Implant oculaire**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Une de vos figurines peut jeter cette grenade vers l'adversaire juste avant de tirer. Cette action ajoute deux dés rouges au tir effectué.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Grenade à neutrons**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

En fouillant dans votre cale, vous avez découvert du matériel oublié depuis bien longtemps, provenant d'un vieil abordage. Au moment où elle est jouée, cette carte prend les caractéristiques d'un équipement mercenaire déjà défaussé.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Cargaison de fond de cale**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Deux cases alignées, dont l'une est au moins adjacente à un mercenaire, s'enflamment pour le reste de la partie :

- Retrancher 1 à tous les tirs passant à travers.
- Deux dés blancs (moins l'armure) de dégâts à toutes figurines qui traversent les flammes. Personne ne peut s'arrêter sur les flammes.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Pâte inflammable**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Deux cases alignées, dont l'une est au moins adjacente à un mercenaire, sont remplies de fumée pour le reste de la partie :

- Retrancher 2 à tous les tirs passant à travers ou provenant du nuage de fumée.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Fumigènes persistants**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Noter distinctement sur un papier gardé secret, une case où se trouve une de vos figurines. Durant la partie, entre le tour de deux joueurs, vous pouvez faire exploser cette case à la manière d'un lance-missile Space Marines (deux dés rouge de dégât + effet de zone).



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Mine télécommandée**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT  
MERCENAIRES**

Votre escouade possède le matériel nécessaire pour souder solidement une porte adjacente à un mercenaire. Celle-ci devient blindée et ne pourra s'ouvrir (définitivement) que si on l'attaque (blindage 4).



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Kit de soudure**

**SPACE CRUSADE**

