

**EQUIPEMENT**

I.A.

A la fin de chacun de ses tours, le joueur I.A. peut regarder secrètement deux jetons blips du plateau de jeu.



*Valable toute la durée de la mission*

**Détecteur**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Le Nexus à un blindage de deux pour toute la durée de la mission.



*Valable toute la durée de la mission*

**Blindage renforcé**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Les drones X-2 peuvent se déplacer de huit cases au lieu de six.



*Valable toute la durée de la mission*

**Rétro-propulseurs**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Toutes les I.A. peuvent relancer un dé au corps à corps.



*Valable toute la durée de la mission*

**Programme combattant**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Après la résolution d'un tir ennemi, la cible peut choisir de riposter en tirant sur cet ennemi. C'est le résultat de l'I.A. qui est prioritaire.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Anticipation**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Toutes les figurines du jeu (sauf I.A.) possédant des systèmes électroniques (y compris les Space Marines), ne peuvent plus bouger ni tirer ce tour.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Interférences Electro-magnétiques**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Pour chaque modèle X-1 qui ne tir pas ce tour, un autre modèle X-1 peut tirer 2 fois (avant, entre, ou après le mouvement).



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Puissance partagée**

**SPACE CRUSADE**

**EQUIPEMENT**

I.A.

Vous piratez le système de bord. Vous pouvez ouvrir/fermer à votre guise toutes les portes du plateau de jeu non-détruites.



*Défaussez cette carte après utilisation*

**Piratage**

**SPACE CRUSADE**

