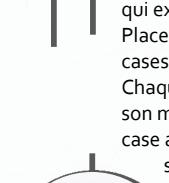


EQUIPEMENT XENOMORPHES  Les gardes possèdent un stocke de nourriture prédigérée à l'usage d'autres membres de la ruche. Lorsqu'une figurine xéno perd 1 point de vie, un garde peut se laisser dévorer. La figurine ne perd pas de points, mais le garde est éliminé. <i>Valable toute la durée de la mission</i> Trophallaxie SPACE CRUSADE	EQUIPEMENT XENOMORPHES *  La Reine ne peut plus bouger pour le reste de la partie. Chaque garde qui meurt peut renaître dans la zone d'influence de la Reine. Ils se déplaceront le tour suivant <i>Valable toute la durée de la mission</i> Pondeuse SPACE CRUSADE	EQUIPEMENT XENOMORPHES *  Tout les xénomorphes peuvent attaquer deux fois au corps à corps à ce tour, avant et/ou après le mouvement. <i>Défassez cette carte après utilisation</i> Frénésie aggressive SPACE CRUSADE	EQUIPEMENT XENOMORPHES  A chaque blessure, les xénomorphes libèrent un jet d'acide. Toutes les figurines adjacentes (sauf xéno) prennent deux dés blancs de dégât (doit passer l'armure). <i>Valable toute la durée de la mission</i> Acide SPACE CRUSADE
EQUIPEMENT XENOMORPHES *  La Reine dévore un licteur ou un écorcheur dans sa zone d'influence, et récupère ainsi tout ses points de vie. <i>Défassez cette carte après utilisation</i> Instinct de survie SPACE CRUSADE	EQUIPEMENT XENOMORPHES *  La Reine se laisse dévorer par ses enfants. Elle perd trois points de vie, mais tous les xénomorphes dans sa zone d'influence gagnent immédiatement un point de vie supplémentaire. <i>Défassez cette carte après utilisation</i> Mère nourricière SPACE CRUSADE	EQUIPEMENT XENOMORPHES  Les cadavres de xenos dégagent une phéromone qui excite ceux à proximité. Placer un marqueur sur les cases des xenos abattus. Chaque figurine qui comme son mouvement sur une case adjacente peut doubler son mouvement. <i>Valable toute la durée de la mission</i> Phéromones post-mortems SPACE CRUSADE	

