

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

CARAPACE AUXILIAIRE
CETTE UNITÉ GAGNE CORIACE (1) AU PREMIER JET D'ARMURE DE CHAQUE ACTIVATION.

OBUS INCAPACITANTS
CETTE UNITÉ EN CHARGE A VITESSE -2 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

OBUS INCAPACITANTS
CETTE UNITÉ EN CHARGE A VITESSE -2 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

OBUS INCAPACITANTS
CETTE UNITÉ EN CHARGE A VITESSE -2 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

STATION COMSAT
LES UNITÉS ENNEMIES NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER DEPUIS CE BORD QUI N'EST PAS UN BORD D'ENTRÉE JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

ENFOUIE
À L'OBTENTION OU AU DÉBUT DE LA MANCHE : CACHÉE. TAILLE 0. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE. NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER.

CACHÉE
AU-DELÀ DE 4" : CETTE UNITÉ NE PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE À DISTANCE NI UNE CAPACITÉ À LDV. IMMUNISÉE CONTRE IMPACT. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE.

CACHÉE
AU-DELÀ DE 4" : CETTE UNITÉ NE PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE À DISTANCE NI UNE CAPACITÉ À LDV. IMMUNISÉE CONTRE IMPACT. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE.

CACHÉE
AU-DELÀ DE 4" : CETTE UNITÉ NE PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE À DISTANCE NI UNE CAPACITÉ À LDV. IMMUNISÉE CONTRE IMPACT. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE.

RECONSTRUCTION GLIALE
CETTE UNITÉ A VITESSE +1, OU +2 SUR LE MUCUS, JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

RECONSTRUCTION GLIALE
CETTE UNITÉ A VITESSE +1, OU +2 SUR LE MUCUS, JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

SALIVE DÉBILITANTE
LES ARMES À DISTANCE DE CETTE UNITÉ ONT TOUCHER -1 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

PUISSANCE DES NÉRAZIMS
APRÈS AVOIR PERDU CACHÉE : CETTE UNITÉ A VITESSE +2 ; SA PREMIÈRE ARME UTILISÉE A COUP CRITIQUE (2).

À L'AFFÛT
SI IMMOBILE : PEUT ESQUIVER LA PREMIÈRE ATTAQUE À DISTANCE QUI LA CIBLE CETTE MANCHE. +1 À CE JET D'ESQUIVE SUR LE MUCUS.

ASSISTANCE VITALE
CETTE UNITÉ A DÉJÀ UTILISÉ CETTE RÉACTION CETTE MANCHE. RETIREZ-LA PENDANT LE NETTOYAGE ET LA REMISE EN ÉTAT.

ASSISTANCE VITALE
CETTE UNITÉ A DÉJÀ UTILISÉ CETTE RÉACTION CETTE MANCHE. RETIREZ-LA PENDANT LE NETTOYAGE ET LA REMISE EN ÉTAT.

CACHÉE
AU-DELÀ DE 4" : CETTE UNITÉ NE PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE À DISTANCE NI UNE CAPACITÉ À LDV. IMMUNISÉE CONTRE IMPACT. PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE.

BILE CONCENTRÉE
AVANT LE JET D'ARMURE DE CETTE UNITÉ CONTRE DES TOUCHES DE BILE CORROSIVE, ELLE SUBIT MALUS ARMURE (1).

VOIE DES OMBRES
CETTE UNITÉ EST CACHÉE JUSQU'À CE QU'ELLE EFFECTUE UNE AUTRE ACTION.

VOIE DES OMBRES
CETTE UNITÉ EST CACHÉE JUSQU'À CE QU'ELLE EFFECTUE UNE AUTRE ACTION.

MODE VIGILANT
LES UNITÉS ENNEMIES DANS UN RAYON DE 6" DE CET INDICATEUR PERDENT CACHÉE.

FUSÉE ÉCLAIRANTE
LES ARMES À DISTANCE DE CETTE UNITÉ ONT PORTÉE -4 ET NE PEUVENT PAS UTILISER LONGUE PORTÉE JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

CARAPACE MUTANTE
KERRIGAN PEUT ESQUIVER CHAQUE ATTAQUE EFFECTUÉE PAR CETTE UNITÉ AVEC UN MODIFICATEUR DE +2.

PRÉSENCE IMPÉRIEUSE
CETTE UNITÉ A RAVITAILLEMENT +1 UNIQUEMENT POUR CONTRÔLER OU CONTESTER DES MARQUEURS DE MISSION ET POUR LES OBJECTIFS DE MISSION.

SENSEURS
LES UNITÉS ENNEMIES DANS UN RAYON DE 6" DE CET INDICATEUR PERDENT CACHÉE.

GLAIVES DE RÉSONANCE
LE CANON À DISQUES DE CETTE UNITÉ A CDA +1 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

PARÉ AU DÉCOLLAGE
À LA FIN DE LA MANCHE, VOUS POUVEZ DÉPLOYER UNE UNITÉ TERRESTRE DES RÉSERVES EN CONTACT SOCLE À SOCLE AVEC CET INDICATEUR.

ENFOUISSEMENT DU SACCAGEUR
À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ PEUT ÊTRE PLACÉE EN COHÉSION EN TRAITANT CE JETON COMME LA FIGURINE MENEUSE.

STIMULANTS
JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ A VITESSE +3 ET LES ARMES INDIQUÉES PAR STIMULANTS ONT PRÉCISION 2 OU 3.



PROTÉGÉE
LA PREMIÈRE FIGURINE DE CETTE UNITÉ A BOUCLIER. RETIREZ CE MARQUEUR SI LE TOTAL DES DÉGÂTS DÉPASSE LE BOUCLIER OU SI CETTE FIGURINE EST RETIRÉE.

PROTÉGÉE
LA PREMIÈRE FIGURINE DE CETTE UNITÉ A BOUCLIER. RETIREZ CE MARQUEUR SI LE TOTAL DES DÉGÂTS DÉPASSE LE BOUCLIER OU SI CETTE FIGURINE EST RETIRÉE.

PROTÉGÉE
LA PREMIÈRE FIGURINE DE CETTE UNITÉ A BOUCLIER. RETIREZ CE MARQUEUR SI LE TOTAL DES DÉGÂTS DÉPASSE LE BOUCLIER OU SI CETTE FIGURINE EST RETIRÉE.

SURVEILLANCE
LES UNITÉS ENNEMIES DANS UN RAYON DE 6" DE CET INDICATEUR PERDENT CACHÉE.

STIMULANTS
JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ A VITESSE +3 ET LES ARMES INDIQUÉES PAR STIMULANTS ONT PRÉCISION 2 OU 3.

STIMULANTS
JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ A VITESSE +3 ET LES ARMES INDIQUÉES PAR STIMULANTS ONT PRÉCISION 2 OU 3.

STIMULANTS
JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ A VITESSE +3 ET LES ARMES INDIQUÉES PAR STIMULANTS ONT PRÉCISION 2 OU 3.

STIMULANTS
JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, CETTE UNITÉ A VITESSE +3 ET LES ARMES INDIQUÉES PAR STIMULANTS ONT PRÉCISION 2 OU 3.

PRISON DU VIDE
LES UNITÉS ENNEMIES DANS UN RAYON DE 2" DE CET INDICATEUR SUBISSENT MALUS VITESSE (2).

POCHES VENTRALES
À LA FIN DE LA MANCHE, VOUS POUVEZ DÉPLOYER UNE UNITÉ TERRESTRE DES RÉSERVES EN CONTACT SOCLE À SOCLE AVEC CET INDICATEUR.

TRANSFUSION
CETTE UNITÉ A DÉJÀ UTILISÉ CETTE RÉACTION CETTE MANCHE. RETIREZ-LA PENDANT LE NETTOYAGE ET LA REMISE EN ÉTAT.

TRANSFUSION
CETTE UNITÉ A DÉJÀ UTILISÉ CETTE RÉACTION CETTE MANCHE. RETIREZ-LA PENDANT LE NETTOYAGE ET LA REMISE EN ÉTAT.

VERROUILLAGE DE LA CIBLE
LES CANONS AUTOMATIQUES DES GOLIATHS CIBLANT CETTE UNITÉ ONT POUR TYPE DE DÉFERLEMENT : LÉGER, BLINDÉ ; DÉ DE DÉFERLEMENT : D3+1.

VERROUILLAGE DE LA CIBLE
LES CANONS AUTOMATIQUES DES GOLIATHS CIBLANT CETTE UNITÉ ONT POUR TYPE DE DÉFERLEMENT : LÉGER, BLINDÉ ; DÉ DE DÉFERLEMENT : D3+1.

HORS COHÉSION
CETTE UNITÉ NE PEUT NI CONTRÔLER NI CONTESTER DES MARQUEURS DE MISSION JUSQU'À CE QU'ELLE TERMINE UNE ACTION DE REPOSITIONNEMENT EN COHÉSION.

CHARGE ZÉLÉE
CETTE UNITÉ A VITESSE +2 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

MUTATION SAUVAGE
CETTE UNITÉ A VITESSE +1 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE. SA PREMIÈRE ARME UTILISÉE A PRÉCISION 1.

ARMES DES PREMIERS-NÉS
LA PREMIÈRE ARME À DISTANCE UTILISÉE PAR CETTE UNITÉ TERRESTRE A PORTÉE +4 JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

CANAL DE TRANSFERT
À LA FIN DE LA MANCHE, VOUS POUVEZ DÉPLOYER UNE UNITÉ TERRESTRE DES RÉSERVES EN CONTACT SOCLE À SOCLE AVEC CET INDICATEUR.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.

RAVITAILLEMENT DÉTRUIT
RAVITAILLEMENT DÉTRUIT SUR CETTE UNITÉ PENDANT CETTE MANCHE. L'ENNEMI LE COMPTE À LA PHASE DE DÉCOMPTE.