

				
<p>Tir de couverture</p> <p>Cette carte permet à toute figurine Marine d'attaquer deux fois OU de se déplacer deux fois pendant ce tour. Elle ne peut pas se déplacer ET attaquer. Défausser cette carte après usage.</p>	<p>Chargez !</p> <p>Cette carte permet à toute figurine Marine de se déplacer deux fois pendant ce tour. Elle peut bouger, attaquer puis se déplacer à nouveau, OU se déplacer deux fois avant ou après d'attaquer. Défausser cette carte après usage.</p>	<p>Attaque forcenée !</p> <p>Cette carte permet à toute figurine Marine d'attaquer deux fois pendant ce tour. Elle peut attaquer, se déplacer puis attaquer à nouveau, ou attaquer deux fois avant ou après de se déplacer. Défausser cette carte après usage.</p>	<p>Retraite !</p> <p>Cette carte permet à toute figurine Marine d'attaquer puis de se déplacer deux fois pendant ce tour. Elle est obligée d'attaquer avant de se déplacer. Défausser cette carte après usage.</p>	<p>Cocons</p> <p>Les Marines ont découvert une zone contenant des cocons que les Tyranides utilisent pour hiberner durant leurs voyages dans l'espace. Le joueur Tyranide peut placer 1d6 figurines sur la Section où se passe cet événement. Les figurines doivent être placées sur des cases violettes : s'il n'y a pas assez de cases violettes pour disposer toutes les figurines, le reste est perdu.</p>
				
<p>Cocons</p> <p>Les Marines ont découvert une zone contenant des cocons que les Tyranides utilisent pour hiberner durant leurs voyages dans l'espace. Le joueur Tyranide peut placer 1d6 figurines sur la Section où se passe cet événement. Les figurines doivent être placées sur des cases rouges : s'il n'y a pas assez de cases violettes pour disposer toutes les figurines, le reste est perdu.</p>	<p>Cocons</p> <p>Les Marines ont découvert une zone contenant des cocons que les Tyranides utilisent pour hiberner durant leurs voyages dans l'espace. Le joueur Tyranide peut placer 1d6 figurines sur la Section où se passe cet événement. Les figurines doivent être placées sur des cases vertes : s'il n'y a pas assez de cases violettes pour disposer toutes les figurines, le reste est perdu.</p>	<p>Prisonnier</p> <p>Les Marines découvrent une chambre contenant des prisonniers dans des cocons. Un Archiviste des Faux de l'Empereur est vivant et se joint aux Marines. Le joueur Marine prend une figurine d'Archiviste et la place sur n'importe quelle case verte de la Section où a lieu cet événement. Le Terminator ne peut pas se déplacer pendant ce tour, mais il peut attaquer.</p>	<p>Prisonnier</p> <p>Les Marines découvrent une chambre contenant des prisonniers dans des cocons. Un Terminator des Faux de l'Empereur est vivant et se joint aux Marines. Le joueur Marine prend une figurine de Terminator et la place sur n'importe quelle case verte de la Section où a lieu cet événement. Le Terminator ne peut pas se déplacer pendant ce tour, mais il peut attaquer.</p>	<p>Kystes de Téléportation</p> <p>Le joueur Tyranide peut placer un kyste de téléportation sur n'importe quelle case verte de la Section où a lieu cet événement. Les renforts Tyranides peuvent être placés sur un kyste, même si des Marines sont sur la même Section (mais pas s'ils sont sur la case du kyste lui-même). Le kyste ne se déplace pas, et ne peut être ni attaqué, ni détruit.</p>

				
<p>Kystes de Téléportation</p> <p>Le joueur Tyranide peut placer un kyste de téléportation sur n'importe quelle case verte de la Section où a lieu cet évènement. Les renforts Tyranides peuvent être placés sur un kyste, même si des Marines sont sur la même Section (mais pas s'ils sont sur la case du kyste lui-même). Le kyste ne se déplace pas, et ne peut être ni attaqué, ni détruit.</p>	<p>Téléporteur</p> <p>Le marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a découvert un artefact. Il lui permet de se téléporter sur une courte distance à la place d'effectuer un déplacement normal. Jetez 1D6 si le Marine utilise le Téléporteur : 1, l'engin fonctionne mal et le marine est tué ; 2 à 6, vous pouvez déplacer le Marine sur une case vide de n'importe quelle Section.</p> <p>Pion d'Artéfact 2</p>	<p>Esclavagiste Mental</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a été infecté par un Esclavagiste Mental Tyranide. Ces horribles créatures prennent le contrôle du cerveau de toute créature infectée. Dès lors, le Marine infecté est déplacé pendant le tour du joueur Tyranide. Les autres Marines ne se rendent compte de rien, et ne peuvent l'attaquer avant qu'il n'ait lui-même attaqué un Marine.</p>	<p>Sphincter</p> <p>Un Sphincter s'ouvre devant le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration, révélant des corridors allant dans les entrailles du Vaisseau-Ruche. Jetez un dé. 1 à 3, le Marine se jette sur le côté juste à temps. Placez le Marine à terre sur une case adjacente. Cela lui coûtera tout son mouvement pour se relever. 4 à 6, le marine se tue dans sa chute.</p>	<p>Champ de Réflexion</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a découvert un artefact enkysté dans le mur du Vaisseau-Ruche. L'artéfact est un champ défensif qui génère un bouclier brillant à facettes qui dévie partiellement les attaques à distance. Le champ de Réflexion augmente la valeur d'Armure de la figurine de +1.</p> <p>Pion d'Artéfact 3</p>
				
<p>Assassinator</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a découvert un Artéfact. C'est un robot chercheur-tueur de la taille d'une tête d'homme, vibrant de lames et de petits lasers. Il utilise des moteurs anti-gravité pour flotter au dessus du sol. Utilisez le pion d'Artéfact pour représenter l'engin. Il a un mouvement de 10, pas d'attaque à distance, 4D pour le corps à corps, et une valeur d'Armure de 6.</p> <p>Pion d'Artéfact 1</p>	<p>Combi-arme</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a découvert un Artéfact enkysté dans le mur du Vaisseau-Ruche. L'artéfact est un engin à plusieurs canons qui peut être fixé à l'arme des Marines. Il augmente le nombre de dés que la figurine jette pour attaquer de +2.</p> <p>Pion d'Artéfact 5</p>	<p>Flaque d'acide</p> <p>Le joueur Tyranide peut placer un pion Flaque d'acide sur n'importe quelle case verte de la Section où a lieu l'évènement. Les flaques d'acide sont des créatures spécialement créées par les Tyranides pour nettoyer les salles et les corridors du Vaisseau-Mère. Les règles concernant les flaques d'acide sont dans la Liste des Forces.</p>	<p>Epée Energétique</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a découvert un Artéfact. L'artéfact est une épée de cristal, manifestation de manufacture extraterrestre. Le Marine qui l'a trouvée ajoute un bonus de +1 à son jet de dés pour les combats au corps à corps.</p> <p>Pion d'Artéfact 4</p>	<p>Larves</p> <p>Le Marine qui a déclenché la séquence d'Exploration a été infecté par les larves d'une bio-construction Tyranide, qui éclot et grandit rapidement dans son corps. Le marine connaît une mort atroce, dévoré de l'intérieur par les larves.</p>