

**Quant !**

A ce tour, quand une unité Ennemie est dans la LdV d'une unité Xéno autre qu'un Oeuf, elle dépense un (+1) PA de plus pour chaque action de mouvement qu'elle effectue (voir 5.1).

4 \*

**Dis dans l'Ombre**

Placez un Drone n'importe où sur le plateau dans la LdV d'une autre unité Drone.

Défaussez 1 carte supplémentaire pour placer un Guerrier ou un Blaster au lieu d'un Drone.

3 \*

**Special**

Placez un Xéno Spécial de plus (ni un Drone, ni un Nouveau-Né) lors de la Phase Xéno de ce tour.

Défaussez une carte supplémentaire pour ajouter un Xéno Spécial de plus.

16 \*

**Croissance Rapide**

Remplacez un Nouveau-Né par un Drone ou un Drone par un Drone Spécial (Blaster ou Guerrier).

Défaussez 1 carte supplémentaire pour remplacer 2 unités ou la même 2 fois (Nouveau-Né à Xéno Spécial).

1 \*

**Soif de Sang**

Jouez cette carte à la fin de la Phase Xéno.

Tous les Drones et Nouveau-Nés peuvent dépenser jusqu'à 3 PM et déclencher leur attaque.

19 \*

**Crachat Acide**

Jouez cette carte avant une attaque en mêlée d'un Xéno.

Cette attaque Xéno ignore le Bonus Défensif.

Défaussez 1 carte supplémentaire pour reprendre en main cette carte.

2 \*

**Crocs Affutés**

Jouez cette carte après qu'un Xéno ait raté son attaque de mêlée.

Relancez les dés de combat Xéno.

Défaussez une carte supplémentaire pour lancer un dé de plus en combat.

20 \*

**Piques Rasoir**

Jouez cette carte au début de la Phase Xéno.

Les Drones et les Guerriers lancent un dé supplémentaire en combat lors de ce tour.

18 \*

**Oeufs Aliens**

Placez 2 Oeufs sur la plateforme dans la LdV d'autres unités Xénos et pas dans celle d'un Marine.

Défaussez 1 carte supplémentaire pour placer un total de 3 Oeufs de cette manière.

4 \*