

ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS

A Cooperative Survival Game



RULEBOOK



Écoutez, Marines!

Voici la situation.

La colonie de terraformation sur l'exomoon LV-426, Hadley's Hope, a rompu le contact de manière inattendue. Weyland-Yutani Corporation, en collaboration avec les Marines coloniaux, vous envoie dans le système binaire de Zeta Reticuli pour découvrir ce qui s'est passé...

Aperçu du jeu

Dans ce jeu, les joueurs représentent l'équipage de l'USS Sulaco, qui doivent travailler ensemble pour survivre et vaincre les Aliens au cours des différentes missions à Hadley's Hope.

Chacune des missions du jeu peut être jouée en mode autonome ou être reliée dans le cadre d'une campagne.

MATERIEL





4 jetons de spawn Alien



21 jetons Blip



4 jetons Blip de mission



4 jetons Tunnel



8 jetons Caisse



2 jetons Ordinateur



12 jetons Barricades



2 jetons mitrailleuse automatique



2 jetons Facehugger



21 jetons Aliens



2 jetons Exit



1 compteur munitions mitrailleuse automatique



7 fiches Personnage



6 cartes de référence



1 jeton joueur actif



6 compteurs de visée



Cpl. Dwayne Hicks



Pvt. William L Hudson



Lt. Scott Gorman



Pvt. Jenette Vasquez



Pvt. Ricco "Frosty" Frost



Ellen Ripley



Newt

7 personnages



16 Aliens



1 - Cartes mission

Les cartes Mission sont utilisées pour préparer le plateau de jeu, et vous indiquent les conditions de victoire dans la section "Game Over Man".

Ces cartes contiennent tout ce dont vous avez besoin pour jouer la mission, y compris les règles spéciales dont vous pourriez avoir besoin.

IMPORTANT

Les missions vous indiquent ce que vous devez faire pour gagner la partie, alors soyez attentif aux conditions de victoire!

2 - Plateau de jeu

Il y a quatre tuiles recto-verso qui vous permettent de configurer le plateau de jeu.

D'un côté, ils recréent la base Hadley's Hope et de l'autre, la station de traitement de l'atmosphère infestée d'Aliens.

Chaque carte Mission contient des instructions qui vous indiqueront comment configurer le plateau de jeu.



3 et 4 - Cartes personnage

Les joueurs jouent le rôle d'un personnage dans le jeu. Toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer ce personnage se trouvent sur sa carte Personnage. Chaque carte Personnage a deux faces: la face Héros et la face Grunt. Utilisez le côté Héros pour le personnage de chaque joueur. Tous les personnages non utilisés par les joueurs utilisent à la place le côté Grunt. Il y a 2 types de personnage : Marine ou Civil.



3 - Les héros

Chaque joueur contrôle un personnage héros. Les héros ont de meilleures caractéristiques que leur version Grunt. Ils ont également accès à des capacités et des règles spéciales pour les aider dans leur mission. Les héros Marine ont également un rang qui détermine l'ordre de jeu et permet aux joueurs de contrôler un certain nombre de personnages Grunt pendant leur tour.

4 - Grunt

Les Grunts sont des personnages qui ne sont pas attribués à un joueur mais qui sont activés par le groupe. Ils peuvent être activés par les personnages héros (p. 19). Si le héros d'un joueur meurt ou est capturé, il peut choisir un Grunt pour remplacer son héros (p. 21). **REMARQUE:** les Grunts n'ont jamais de cartes en main.

Si un quelconque effet de jeu mettait une carte dans la main d'un Grunt, il la mettrait à la place au bas de la pile d'épuisement.



NEWT

Newt n'est pas disponible tant que vous n'avez pas terminé la première mission.

Si le héros d'un joueur est Ripley, alors ce joueur utilise également Newt comme héros.

Si Ripley est un Grunt, alors Newt est également un Grunt.

Ripley et Newt partagent une main de cartes mais ont des activations séparées.

Newt ne peut pas s'équiper de cartes Armes.



5 - Equiper les personnages (Héros et Grunts)

Au début d'une mission de campagne, les joueurs peuvent équiper gratuitement les Héros et Grunts utilisés dans la mission, avec des cartes Arme ou Équipement, à partir du deck de cartes Endurance.

Un personnage peut équiper jusqu'à deux cartes Arme.

La première arme est placée à gauche de la carte Personnage.

La deuxième arme doit avoir le mot-clé "Backup" (p. 27) et est placée à droite.

De plus, un personnage peut équiper jusqu'à deux équipements.

Par exemple, Hicks a équipé un fusil à impulsion M41A comme arme et un fusil Ithaca 37 comme arme de secours "Backup".

Pour son équipement, il a un casque M4 et une armure corporelle.

REMARQUE: dans une mission de chasse aux Aliens, les joueurs ne reçoivent aucun équipement de départ ni aucune arme autre qu'un pistolet HK VP70.



6 - Construction du deck de cartes Endurance

Le deck Endurance est la ressource essentielle que les joueurs utiliseront tout au long du jeu pour suivre les munitions, les ressources et l'endurance du groupe.

Pendant le jeu, les cartes sortiront du deck d'endurance pour se diriger vers le deck "Exhaust" et vice versa pendant que vous jouez.

Au début du jeu, mélangez toutes les cartes Endurance inutilisées pour former le deck Endurance et placez-le dans l'organisateur de cartes à l'extrême gauche, avec des espaces à droite pour le deck de cartes "Exhaust" et le deck de cartes défaussées (DISCARD). Enfin, placez la carte "Reshuffle" sous le deck Endurance.

IMPORTANT

Si à n'importe quel moment il n'y a plus de carte dans le Deck Endurance et le deck "Exhaust", tous les joueurs perdent immédiatement la partie, donc la gestion du Deck Endurance est essentielle à votre survie!



7 - Compteur de visée

Chaque personnage utilise un compteur de visée pour indiquer avec quelle précision il peut tirer à ce tour.

Le compteur de visée commence généralement avec le nombre inscrit (AIM) sur la fiche du personnage.

Pour atteindre votre cible lors d'un tir, le résultat doit être égal ou inférieur au nombre inscrit sur votre compteur de visée. Après chaque tir, réduisez de 1 la valeur de votre compteur de visée.

REMARQUE: le compteur de visée d'un personnage ne peut pas descendre en dessous de 1 ou monter au-dessus de 10.



8 - Deck de cartes Motion Tracker

Le deck de cartes Motion Tracker génère de nouveaux Aliens (ou Bilps) et leur donne des capacités spéciales.

Le nombre de jetons Bilps ajoutés au plateau de jeu est inscrit sur la carte.



Le lieu est le point d'apparition où vous placerez les jetons Blip.

Après avoir placé les jetons Blip, suivez ses instructions du texte de la carte.

Vous pouvez avoir une idée du danger à venir en regardant le dos des cartes Motion Tracker.

Il y a trois niveaux de menace différents affichés au dos des cartes.

Ces niveaux indiquent à quel point la carte est susceptible d'être difficile.

Types de cartes Motion Tracker

 CARTE TUNNEL: Ces cartes placent des jetons Tunnel sur le plateau de jeu.

 CARTE MENACE CACHÉE: Cette carte est placée en ligne de vue d'un personnage.

 CARTE MENACE ACTIVE: Cette carte gagne un bonus si ses Bilps sont placés dans la ligne de vue d'un personnage.

 CARTE DRONE: Ces cartes ont des effets variés.



9 - Points de Spawn et jeton Blip

Les jetons de point de Spawn sont placés sur le plateau de jeu selon les instructions de la carte Mission. Ce sont les endroits où les Aliens entrèrent en jeu.



Les jetons Blip représentent des contacts non confirmés. Ils ont deux côtés, le côté Blip et le côté numéro.

Au début du jeu, placez tous les jetons Blips avec la face Blip visible, pour former la réserve de jetons Blip.



10 - figurines et jetons Aliens

Lorsqu'un jeton Blip est en ligne de vue d'un personnage, retournez-le sur sa face numérotée. Cela sera le nombre d'Aliens qui remplaceront le jeton Blip.

Certains Blips feront apparaître plusieurs Aliens qui formeront un essaim.

Ce dernier est composé d'une figurine Aliens et de jetons Aliens.

Les jetons sont placés sous la figurine Alien.

A chaque fois qu'un Alien de l'essaim sera tué, retirez un jeton.

L'essaim sera détruit lorsque qu'il ne restera que la figurine et que cette dernière sera tuée.



11 Emplacement de départ pour les personnages

Les joueurs doivent placer leurs personnages n'importe où dans la zone de départ comme indiquée sur la carte Mission.



12 Compteur de tour

Certaines missions ont des événements qui se produisent pendant certains tours.

Le compteur de tour est utilisé pour suivre plus facilement les tours de jeu afin que vous ne manquiez pas d'événements importants.



13 Jetons Exit (sortie)

Les jetons de sortie sont placés sur les bords du plateau de jeu selon les instructions de la carte Mission. Les personnages se déplaceront sur ces jetons de sortie pour quitter le plateau de jeu et terminer la mission. Certaines missions auront deux points de sortie, et vous utiliserez les côtés Exit-A et Exit-B.



14 Jeton d'activation

Le jeton d'activation indique le tour du joueur actif.

Au début de la phase Marine, le joueur avec le rang le plus élevé choisit n'importe quel joueur et lui donne le jeton Activation. Ce joueur prend la première activation pour cette phase.

Une fois que ce joueur a terminé son activation, il passe le jeton Activation au joueur à sa gauche, jusqu'à ce que tout le monde ait activé ses personnages.



Le deck de cartes Endurance

C'est la ressource essentielle des joueurs pour effectuer une mission.

Pendant le jeu, les cartes sortiront du deck Endurance pour se diriger vers le deck "Exhaust" et vice versa.

C'est ce deck que vous utiliserez si vous avez besoin de piocher, épuiser, révéler ou payer une carte.

Vous ne pouvez pas piocher de carte lorsque le deck Endurance est vide.

Le deck Endurance est composé de quatre types de cartes différents: arme, équipement, événement et danger.

RAPPEL

Si à n'importe quel moment il n'y a plus de carte dans le Deck Endurance et le deck "Exhaust", tous les joueurs perdent immédiatement la partie. La gestion du Deck Endurance est essentielle à votre survie!

Il y a 4 types de cartes différentes.



Cartes Arme

Les cartes Arme donnent aux personnages la capacité de combattre les Aliens.

Certaines armes sont faciles à utiliser, tandis que d'autres peuvent être un peu plus difficiles.

Les cartes Arme sont marquées de l'icône: 

Cartes Equipement

Les cartes d'équipement permettent aux personnages de leurs donner des capacités ou des équipements pour les aider pendant leur mission.

Les cartes d'équipement sont marquées de l'icône: 

Cartes Evènement

Les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur ou du tour des Aliens).

Suivez les instructions sur la carte, puis placez-la face cachée sur le dessus du deck de défausse (DISCARD).

Les cartes d'événement sont marquées de l'icône: 

Cartes Danger

Les cartes de danger doivent être jouées lorsqu'elles sont piochées ou révélées par un joueur. Vous ne jouez pas ces cartes si une carte Motion Tracker la révèle.

Vous devez suivre les instructions sur la carte.

Les cartes de danger sont marquées de l'icône: 

Carte "RESHUFFLE" (Remélanger les cartes)

Cette carte démarre le jeu sous le deck Endurance. Au fur et à mesure que vous recyclez et révéléz des cartes, de plus en plus de cartes seront placées sous la carte "Reshuffle".

Lorsque la carte Reshuffle atteint le sommet du Deck Endurance, prenez toutes les cartes sous la carte "Reshuffle", mélangez-les et placez-les au-dessus de la carte "Reshuffle" pour créer un nouveau Deck Endurance.



Révélér une carte (REVEALING CARDS)

Certaines cartes vous demanderont de Révéler une carte afin de déclencher des effets si le bon type de carte est Révélé.

Pour révéler une carte, retournez la carte du dessus du deck Endurance et vérifiez son type de carte:

CORRESPONDANCE: si le type de carte Révélée est celui que vous recherchez, résolvez tous les effets de jeu correspondant au type de la carte Révélée.

NE CORRESPOND PAS: Si le type de carte Révélée ne fait pas partie du type de cartes nécessaires, alors rien ne se passe.

DANGER: Si le type de carte Révélée est un Danger, après avoir résolu le Révéler, résolvez immédiatement le Danger. Une fois l'effet de jeu résolu, placez la carte Révélée au bas du Deck Endurance sous la carte "Reshuffle".

REMARQUE: s'il n'y a plus de carte dans le paquet Endurance, utilisez le pile deck "Exhaust" pour révéler les cartes, en renvoyant la carte révélée au dessous du deck de défausse (DISCARD).

Par exemple, Vasquez a une capacité qu'elle doit utiliser lorsqu'elle s'active.

Sa capacité vous oblige à révéler une carte.

Vous regardez la carte du dessus du paquet et c'est une carte Arme, donc la capacité de Vasquez lui permet d'effectuer une action de tir gratuite.

Vous placez ensuite la carte Révélée face cachée sous le Deck Endurance.



Deck de cartes "EXHAUST"

Les cartes du jeu vous obligeront à épuiser les cartes du deck Endurance, soit pour payer le coût de la carte, soit dans le cadre de la capacité de la carte.

Lorsque vous avez des cartes épuisées, elles sont placées face cachée sur le deck "Exhaust", qui est située entre le deck Endurance et le deck de défausse.

Au début du jeu, il n'y a aucune carte dans cette pile.

CARTES "EXHAUST"

Pour épuiser une carte, déplacez la carte du dessus du paquet Endurance, sans la regarder, sur le dessus du deck de cartes "EXHAUST".

Par exemple, pour tirer avec un Smart Gun, vous devez épuiser trois cartes. Pour ce faire, déplacez les trois cartes du dessus du paquet Endurance et placez-les face cachée au-dessus du deck "EXHAUST".



DECK ENDURANCE VIDE

Si un effet de jeu vous oblige à épuiser des cartes, vous devez d'abord épuiser autant de cartes que possible du deck Endurance. Si, à un moment donné, il ne reste plus de cartes dans le deck Endurance, alors vous devez défausser le nombre de cartes restantes du deck "Exhaust" dans le deck de défausse.

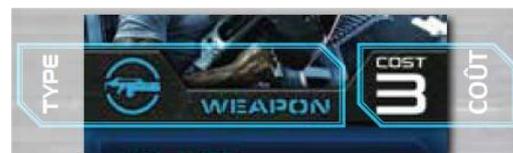
MANQUE DE CARTES

Si à tout moment il n'y a aucune carte à la fois dans le Deck Endurance et dans le deck "Exhaust", tous les joueurs perdent cette Mission et la partie se termine.

PAYER LE COÛT (COST) D'UNE CARTE

Lorsque vous jouez une carte, vous devez payer le coût de cette carte en épuisant le nombre de cartes indiqué.

Le coût pour jouer ou équiper la carte se trouve à droite du type de carte (COST).



CARTES DE RECYCLAGE

À chaque fois qu'une carte ou une action vous permet de recycler une carte, déplacez la carte du dessus du deck "Exhaust" vers le dessous du deck Endurance.

Certains effets de jeu vous permettent de recycler les cartes de votre main. Pour ce faire, placez les cartes de votre main face cachée sous le deck Endurance.

Par exemple, vous effectuez une action de repos et vous choisissez de recycler trois cartes.

Vous pouvez recycler les cartes de votre main ou du deck "Exhaust". Dans ce cas, vous choisissez de prendre les deux cartes du dessus du deck "Exhaust" et une carte de votre main pour les recycler en les plaçant face cachée sous le deck Endurance.



Deck de défausse (DISCARD PILE)

Le deck de défausse se trouve à droite du deck "Exhaust". Lorsque vous défaussez des cartes, elles sont placées face visible sur le deck de défausse. Vous pouvez consulter les cartes de ce deck à tout moment de la partie.

Au début du jeu, il n'y a aucune carte dans ce deck.

Défausser une carte (DISCARD A CARD)

Certains effets de jeu vous obligeront à défausser des cartes du jeu.

Pour ce faire, prenez la quantité requise de cartes de votre Main ou du Deck d'Endurance et placez-les face visible sur la Défausse.

Si une carte Danger est défaussée de cette manière, résolvez-la immédiatement.

Certains effets vous indiquent de défausser uniquement les cartes de votre main.

Si un effet de carte vous dit de défausser une carte et qu'il ne reste plus de cartes dans le Deck d'Endurance ou dans votre main, vous devez alors défausser une carte du dessus du deck "Exhaust".

Par exemple, si une carte vous dit de défausser une carte, prenez la carte du dessus du deck Endurance et placez-la face visible sur le deck de défausse.



Éléments du plateau de jeu

Les espaces

Les espaces où les figurines peuvent se déplacer sur le plateau de jeu sont des carrés délimités par de fines lignes blanches.

Certains espaces auront des bords irréguliers, mais ils sont toujours considérés comme des espaces, les figurines peuvent donc toujours les utiliser. Les zones marquées d'une épaisse ligne blanche ne bloquent pas la ligne de vue, mais sont infranchissables et ne peuvent pas être déplacées.



Les murs

Les figurines ne peuvent pas se déplacer au travers des murs et bloquent la ligne de vue. Les murs n'auront pas de quadrillage et sont indiqués par une ligne noire épaisse comme illustré ci-dessous. Les personnages et les Aliens ne peuvent jamais interagir avec des objets de l'autre côté d'un mur.



Les portes

Les portes sont situées entre deux espaces. Ceux-ci sont indiqués sur les plateaux de jeu comme indiqué ci-dessous. Les portes agissent comme des murs lorsqu'elles sont fermées. Elles ne bloquent pas la ligne de vue ou le mouvement lorsqu'elles sont ouvertes.

Les portes s'ouvriront automatiquement lorsqu'une figurine ou un Blip se trouve dans un espace à côté de la porte. De même, les portes se referment si aucune figurine ou Blip ne se trouve à côté.



Les portes barricadées

Les portes barricadées sont des portes fermées en permanence qui agissent comme des murs. Les figurines ne peuvent ni bouger ni voir à travers elles (mais elles peuvent tenter de les ouvrir).

Les portes barricadées sont marquées par un jeton Barricade.



Tour de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en trois phases principales:

La phase Marine, la phase des Aliens et la phase Terminale.

Pendant la phase Marine, les joueurs activent à tour de rôle les personnages jusqu'à ce que tous les personnages aient été activés. Pendant la phase Alien, tous les Aliens se déplacent et attaquent, puis de nouveaux blips sont générés sur le plateau de jeu.

Pendant la phase Terminale, les joueurs vérifient les conditions de victoire ou de défaite.

Une fois toutes les phases terminées, un nouveau tour de jeu commence.

Séquence d'un tour de jeu

Phase Marine (MARINE PHASE)

Ordre d'activation (ACTIVATION ORDER)

Activation des personnages (CHARACTER ACTIVATIONS)

Phase Alien (ALIEN PHASE)

Phase Terminale (FINISH PHASE)



Phase Marine

Pendant la phase Marine, les joueurs activent à tour de rôle les personnages. Chaque personnage est activé une fois par phase Marine.

Une fois que tous les personnages ont été activés, vous passez à la phase Alien.

Ordre d'activation

Le joueur contrôlant le personnage avec le rang le plus élevé choisit un joueur pour commencer la phase, en lui donnant le jeton Activation.

Une fois l'activation de ce joueur terminée, il passe le jeton d'activation au joueur à sa gauche.

Activation des personnages

Lorsqu'un joueur reçoit le jeton Activation, il active son héros.

Il y a sept étapes d'activation pour chaque personnage à suivre:

7 étapes

- 1- Réinitialiser le compteur de visée
- 2- Résoudre toutes les capacités d'activation
- 3- Equiper les cartes Endurance
- 4- Réaliser jusqu'à 2 actions
- 5- Résoudre toutes les capacités de fin d'activation
- 6- Activer un ou des Grunts suivant son rang de commandement
- 7- Passer le jeton d'activation au joueur suivant



1- Réinitialiser le compteur de visée

Au début de votre activation, tournez la molette de visée pour qu'elle corresponde au numéro de visée (AIM) inscrit sur la carte de votre personnage.

Par exemple, la molette de visée de Hicks est sur 4 (reste du tour précédent).

Sa carte Personnage indique qu'il a un numéro de visée de 7, donc au début de l'activation de Hicks, le joueur fait pivoter le compteur de visée sur 7 pour correspondre à la valeur inscrite sur sa fiche de personnage.



2- Résoudre toutes les capacités d'activation

Certaines cartes ont des capacités qui se produisent "ON ACTIVATION" dès que le personnage est activé.

Résolvez immédiatement cette capacité avant de passer à l'étape suivante.

S'il y a plus d'une capacité d'activation, le joueur actif peut décider dans quel ordre elles se produisent.



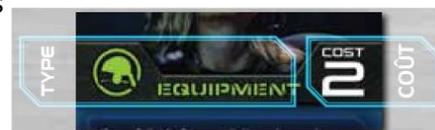
3- Equiper les cartes Endurance

Au cours de cette étape, vous pouvez effectuer tout ou partie des actions suivantes dans n'importe quel ordre:

CARTES D'ÉQUIPEMENT: Vous pouvez équiper n'importe quelle carte Arme ou Équipement de votre main sur un emplacement vide de votre carte Personnage en payant le coût de la carte (p. 12).

CARTES DÉSEQUIPÉES: vous pouvez renvoyer dans votre main toute carte Arme ou équipement équipée de votre carte Personnage.

ÉQUIPER D'AUTRES PERSONNAGES: Vous pouvez équiper d'autres personnages qui se trouvent à moins de deux cases de votre personnage avec des cartes Arme ou équipement dans votre main, en payant leur coût normalement et avec leur accord du joueur si ce sont des héros.



REMARQUE: un personnage peut équiper jusqu'à deux cartes Arme.

La deuxième arme doit avoir le mot-clé "Backup" (p. 7).

Par exemple, Hicks a équipé un fusil à impulsion M41A comme arme et un fusil Ithaca 37 comme arme de secours.

Pour son équipement, il a un casque M4 et une armure corporelle.



4- Réaliser jusqu'à 2 actions

Chaque personnage peut effectuer deux actions à chaque tour.

Il peut s'agir de la même action deux fois ou de deux actions différentes.

Les actions que vous pouvez entreprendre avec votre personnage sont:

DEPLACEMENT - déplacez votre personnage de sa vitesse

ATTAQUE - Attaquez les Aliens avec vos armes

BARRICADE - Tentative de Barricader ou Débloquer une porte, un point de spawn ou un tunnel

AIM - Augmentez votre compteur de visée de +1

INTERAGIR - Interagissez avec quelque chose sur le plateau de jeu

ACTION SUR CARTE - Effectuez une action spéciale à partir d'une carte

REPOS - Piocher des cartes et / ou recycler des cartes épuisées

REMARQUE: certains effets de carte vous donnent une action supplémentaire.

Ces actions supplémentaires ne comptent pas dans vos deux Actions que vous pouvez effectuer à chaque activation.

Test de TECH (Technique)

Certaines actions nécessitent que vous réussissiez un test technique pour les exécuter.

Pour ce faire, vérifiez le numéro de TECH inscrit sur votre fiche de personnage et lancez un dé Marine. Si le résultat est égal ou inférieur à votre valeur de TECH de votre personnage, vous réussissez le test. Sinon, vous échouez et vous pouvez réessayer en utilisant une autre action une autre action.



DEPLACEMENT

Les personnages effectuant une action de déplacement peuvent se déplacer au maximum de leur vitesse (SPEED) inscrite sur leur fiche de personnage.

Les personnages peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale.

Un personnage ne peut pas se déplacer à travers les murs, les portes barricadées, les terrains infranchissables ou les Aliens, ni terminer son mouvement dans le même espace qu'un autre personnage.

Un personnage doit immédiatement arrêter son action de déplacement s'il pénètre dans une case adjacente à un Alien ou à un jeton Blip.

Par exemple, Gorman effectue une action de déplacement et avance de quatre espaces.



ATTAQUE

Un personnage effectuant une action d'attaque peut attaquer n'importe quelle figurine ou jeton Alien en ligne de vue avec l'une de ses cartes Arme équipée. Vous pouvez tirer sur les Aliens mais vous ne pouvez pas tirer sur les personnages.

Pour faire une attaque avec une arme, lancez un dé Marine et comparez-le avec le nombre sur le compteur de visée de votre personnage.

Si le résultat est égal ou inférieur à ce nombre, vous tuez l'Alien. Retirez la figurine Alien ciblée du jeu, ou si la figurine Alien a des jetons Alien sous elle, supprimez-en un à la place.

Si vous obtenez un nombre supérieur à celui de votre compteur de visée, votre attaque échoue.

Chaque fois que vous effectuez un jet d'attaque, que vous touchiez ou non, diminuez de 1 le nombre de votre compteur de visée.

Par exemple, Hudson épuise une carte pour tirer avec son fusil à impulsion sur un Alien.

Le compteur de visée de Hudson est réglé sur 6.

Il lance le dé Marine et obtient un 4.

L'alien est tué et retiré du plateau de jeu.

Hudson change ensuite son compteur de visée de 6 à 5.



FULL AUTO: certaines armes ont le mot-clé "Full Auto". Après avoir réussi un tir avec une arme "Full Auto", le joueur peut épuiser une carte pour effectuer une autre attaque contre un Alien. Il peut continuer à tirer jusqu'à ce qu'il manque sa cible ou qu'il décide de s'arrêter.

Par exemple, l'arme "Hudson's Pulse Rifle" a la capacité Full Auto, le joueur peut donc continuer à tirer jusqu'à ce qu'il rate un tir.

Il choisit un autre Alien en ligne de vue, épuise une carte et lance à nouveau un dé Marine.

Cette fois, il doit obtenir un 5 ou moins. Il fait 2 pour toucher le deuxième Alien, modifiant son compteur de visée de 5 à 4.

Il tire sur un troisième Alien, épuisant une autre carte. Il fait 8 et rate, modifiant son compteur de visée de 4 à 3.

Parce qu'il a raté, son action d'attaque se termine ici.

LIGNE DE VUE

Une figurine a une ligne de vue vers une autre figurine, un jeton ou un objet sur le plateau de jeu si elle peut tracer une ligne droite depuis n'importe quelle partie de son espace vers n'importe quelle partie de l'espace de la cible sans passer par un autre personnage, un mur ou une porte fermée.

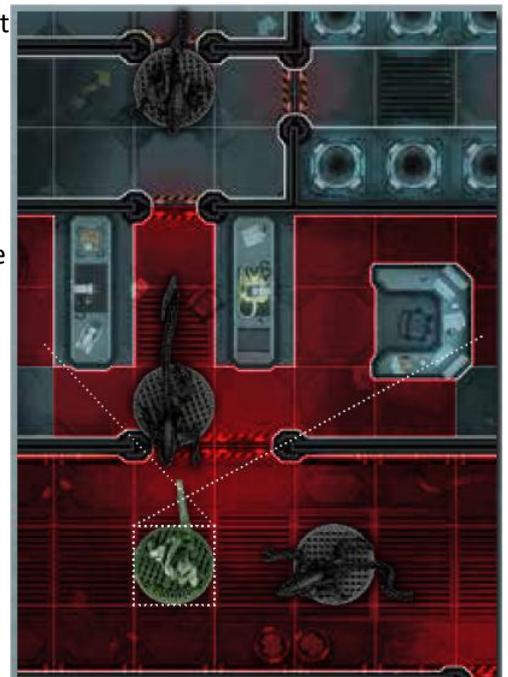
Par exemple, Vasquez peut tracer une ligne de vue sur tous les espaces ombrés en rouge.

Les lignes pointillées montrent les extrêmes de sa ligne de vue, des coins de son espace aux espaces dans la pièce opposée.

Elle ne peut pas voir les espaces obscurcis par les murs.

Elle peut tirer sur l'Alien dans la même pièce qu'elle et sur l'Alien dans la pièce voisine parce que l'Alien se tient à côté de la porte de cette pièce qui est donc ouverte.

Elle ne peut pas tirer sur l'Alien dans la pièce éloignée car il n'y a pas de figurine à côté de la porte de cette pièce, elle est donc fermée.



BARRICADE

Les personnages utilisent des actions de barricade pour construire ou supprimer des barricades sur les portes, les tunnels et les points de spawn. Pour ce faire, le personnage doit se trouver dans un espace à côté de l'objet qu'il essaie de barricader ou de débloquer et faire un test TECH.

Si le test est réussi, placez un marqueur Barricade sur la porte, le pion Tunnel ou le Point d'apparition, ou retirez un marqueur Barricade s'il en a déjà un.

Par exemple, Hicks veut barricader une porte pour empêcher un Alien de passer, il fait un test Tech, obtenant un 4.

Sa valeur Tech est 5, il a donc réussi à barricader la porte.



DEBLOQUER LES PORTES BARRIQUÉES: Les Aliens et les jetons Blip qui doivent passer par une porte barricadée pour atteindre un personnage s'arrêteront dans un espace à côté de la barricade et essaieront de la démolir. Lancez le dé Alien. Sur un résultat de 4 ou plus, retirez le marqueur Barricade. Sur un résultat de 3 ou moins, l'Alien (ou Blip) ne parvient pas à démolir la barricade et termine immédiatement leur tour.

SPAWN D'ALIENS (ou Blip) SUR UN TUNNEL OU UN POINT DE SPAWN BARRIQUÉS:

Si un Alien (ou Blip) devait entrer en jeu sur un jeton Tunnel ou un Point d'apparition qui est Barricadé, lancez le dé Alien. Sur un résultat de 4 ou plus, retirez le marqueur Barricade et placez le Blip.

Sur tout autre jet, le jeton Blip est défaussé.

AIM

Un personnage effectuant l'action de visée augmente de un le nombre de son compteur de visée.

Cela peut faire en sorte que le numéro du compteur de visée soit supérieur au numéro de visée sur sa carte de personnage.

Par exemple, Hudson effectue une action de visée.

Son compteur de visée est actuellement réglé sur 6, il passe donc de 6 à 7.



REMARQUE: le compteur de visée d'un personnage ne peut pas tomber en dessous de 1 ou être supérieur à 10.

INTERAGIR

Certaines missions auront des objets ou des espaces sur le plateau de jeu avec lesquels vous pourrez interagir. Pour ce faire, un personnage qui se trouve dans un espace adjacent à l'objet peut effectuer une action d'interaction. Les effets de cette interaction sont détaillés dans la carte de mission, avec tous les autres effets du jeu.

REPOS

Un Personnage Héros effectuant une Action de Repos peut piocher jusqu'à deux cartes du Deck d'Endurance, puis recycler jusqu'à trois cartes du deck "Exhaust" ou de sa main (p. 12).

Un personnage Grunt effectuant une action de repos recycle trois cartes du deck "Exhaust", mais ne pioche pas de carte.





5- Résoudre toutes les capacités de fin d'activation

Certaines cartes ont des capacités qui se produisent à la fin de l'activation du joueur. Résolez immédiatement ces capacités avant de passer à l'étape suivante.

Vous pouvez décider de l'ordre dans lequel elles se produisent s'il y a plus d'une capacité de fin d'activation.



6- Activer un ou des Grunts suivant son rang de commandement

Une fois qu'un personnage héros s'est activé, il peut activer des personnages Grunt.

Le nombre de Grunts qu'ils peuvent activer dépend de leur rang, indiqué en haut du côté Héros des cartes Personnage.



 RANG 1: le personnage héros peut activer un grunt.

 RANG 2: Le personnage de héros peut activer jusqu'à deux Grunts.

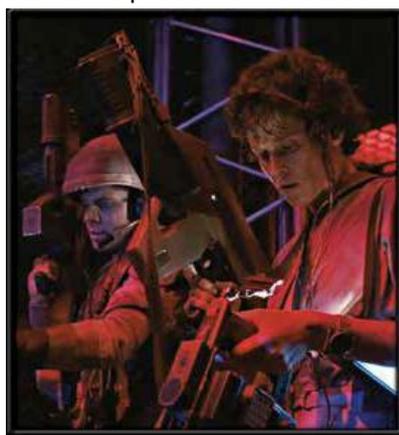
 RANG 3: Le personnage de héros peut activer jusqu'à trois Grunts.

7- Donner le jeton d'activation au joueur suivant

Si le joueur à votre gauche n'a pas activé son personnage ce tour-ci, passez-lui le jeton d'activation.

Si ce joueur a déjà activé son personnage à ce tour, donnez le jeton Activation au joueur avec le rang le plus élevé à la place.

Ce joueur active alors tous les Grunts restants. La phase Marine est terminée.



Phase Alien

Une fois que tous les personnages ont joué leur tour, les Aliens jouent à leur tour.

Les Aliens et les jetons Blip se déplacent et attaquent, puis un joueur pioche une carte "Motion Tracker", avant de terminer la phase Alien. La phase Alien est divisée en trois étapes:

Etapes de la phase Alien

Etape 1 : Activation des Aliens

Etape 2: Activation des jetons Blip

Etape 3: Piocher et résoudre des cartes Motion Tracker

Etape 1 : Activation des Aliens

Tous les Aliens s'activent un par un, en commençant par l'Alien le plus proche des Marines et ainsi de suite. Si deux ou plusieurs Aliens sont à la même distance d'un personnage, le joueur avec le rang le plus élevé choisit quel Alien s'active en premier.

Lorsqu'il est activé, un Alien se déplacera toujours puis attaquera s'il le peut.

Terminez l'activation d'un Alien avant de passer au suivant.

Déplacement des Aliens

Si un Alien n'est pas dans une case adjacente à un personnage, il se déplacera. Sinon, il passera directement à l'attaque.

Tous les Aliens ont une vitesse de 6.

Les Aliens doivent se diriger vers le personnage le plus proche, en empruntant le chemin le plus court possible.

Un Alien arrêtera son déplacement lorsque:

- Il aura dépensé tous ses points de vitesse.
- Il sera déplacé dans un espace adjacent à un personnage.
- Il ne parviendra pas à franchir une porte barricadée.

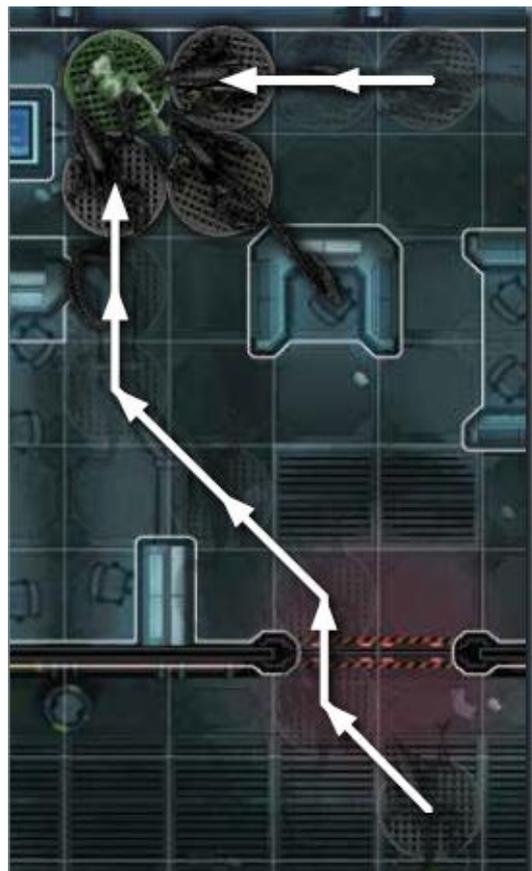
Les Aliens ne peuvent pas se déplacer dans un espace contenant un autre Alien ou un jeton Blip.

Par exemple, le personnage le plus proche des trois Aliens est Hudson, donc ils se déplacent tous vers lui en utilisant le chemin le plus court.

Un Alien est déjà à côté d'Hudson et ne bouge pas.

Un deuxième Alien se déplace de 2 espaces et s'arrête à côté d'Hudson.

Le troisième Alien utilise ses 6 points de vitesse pour atteindre Hudson.



TIR DEFENSIF

Lorsqu'un Alien se déplace dans une case adjacente à un personnage, avant qu'il n'attaque, tous les personnages situés à quatre espaces maximum et dans la ligne de vue de l'Alien peuvent faire un tir défensif.

En commençant par le personnage le plus proche de l'Alien, les joueurs effectuent à tour de rôle une action d'attaque normale (p. 17) contre l'Alien. N'oubliez pas d'épuiser toutes les cartes requises et de réduire le numéro du compteur de visée du personnage (comme une action d'attaque normale)



ATTAQUE

Si l'Alien survit au tir défensif, le personnage ciblé doit alors se défendre immédiatement contre l'attaque de l'Alien.

TEST DE DÉFENSE: Le joueur lance le dé Marine et compare le résultat du dé à son numéro de Défense sur sa fiche de personnage.

Si le résultat est égal ou inférieur au nombre de Défense, il esquive à l'attaque.

Ajoutez +1 au résultat du dé Marine pour chaque jeton Alien sous la figurine Alien (essaim).

CONTRE-ATTAQUE (uniquement si le test de défense est réussi): si le résultat de ce dé Marine est égal ou inférieur au nombre de mêlée inscrit sur la fiche de personnage, l'Alien est tué.

Si sous la figurine Alien, il y a des jetons Alien, retirez un jeton et non la figurine.

DÉFENSE ÉCHOUÉE: si le personnage échoue à son test de défense, il est KO.

Si vous obtenez un 10 ou plus sur le test de défense, le personnage est tué et il est retiré du jeu.

KO

Lorsqu'un personnage est KO, placez sa figurine sur le côté.

Un personnage KO ne pourra pas s'activer à son tour de jeu.

Un personnage se lèvera automatiquement au début de la phase Alien s'il n'est pas dans un espace adjacent à un Alien.

CAPTURE

Un personnage KO qui commence la phase Alien avec au moins un Alien dans un espace adjacent est capturé et retiré du jeu, ainsi que l'un des Aliens adjacents (retirez également les jetons sous la figurine s'il y en a).

Les personnages capturés peuvent être sauvés en jouant à la mission de sauvetage.



PERDRE UN HEROS

Lorsqu'un personnage héros est tué ou capturé, ce joueur défausse toutes les cartes qu'il a en main et toutes les cartes équipées du personnage. Son joueur peut alors choisir un personnage Grunt à retourner sur sa face Héros et le jouer normalement.

S'il ne reste plus de personnage Grunt, ce joueur est éliminé.

Le compteur de visée du personnage reste sur le numéro sur lequel il se trouve lorsque la carte est retournée.

Réinitialisez le compteur de visée au début de l'activation du personnage comme d'habitude.

Par exemple, Hudson se défend et tue 2 Aliens.

Le dernier Alien l'attaque et Hudson fait 2 sur le dé Marine.

Comme sa valeur de défense est 6, il se défend et comme sa valeur de mêlée



est 2, il tue le dernier Alien.

Etape 2: Activation des jetons Blip

Une fois que tous les Aliens ont été activés, choisissez une tuile du plateau de jeu et activez tous les jetons Blip dessus avant de choisir une autre tuile, et ainsi de suite.

Activez les Blips un par un, en commençant par le Blip le plus proche des Personnages. Si deux ou plusieurs Blips sont à la même distance d'un personnage, le joueur avec le rang le plus élevé choisit quel Blip s'active en premier.

Lorsqu'il est activé, un Blip se déplacera toujours puis attaquera s'il est capable de le faire. Terminez l'activation complète d'un Blip avant de passer au suivant.

DEPLACEMENT DES BLIPS

Après avoir choisi une tuile du plateau de jeu, lancez le dé Alien. Pour ce tour, tous les Blips de cette tuile ont une Vitesse égale au résultat du dé.

Comme les Aliens, les jetons Blip doivent également se déplacer vers le personnage le plus proche, en empruntant le chemin le plus court possible.

Un Blip s'arrêtera de bouger lorsque:

- Il n'aura plus de points de vitesse
- S'il se déplace dans un espace adjacent à un personnage
- S'il ne parvient pas à franchir une porte barricadée

Un jeton Blip ne peut pas se déplacer dans un espace contenant un Alien ou un jeton Blip.

INTERRUPTION DE DEPLACEMENT

Repérer un blip

Le jeton peut interrompre brièvement le déplacement d'un personnage ou son propre déplacement.

Dès qu'il est repéré, retournez le jeton pour voir combien d'Aliens sont générés puis terminer le déplacement suivant les règles normales.

Par exemple, le résultat du dé Alien est 6 pour le déplacement des Blips de cette tuile.

Les deux Blips se déplacent vers Hicks (personnage le plus proche).

Un blip a son déplacement interrompu lorsqu'une porte s'est ouverte et le blip est maintenant dans la ligne de vue de Hicks. Ce Blip s'est déplacé de 4 espaces. Il lui restera deux points de vitesse.



BLIP EN VUE

Un jeton Blip est repéré dès qu'il entre dans la ligne de vue d'un personnage.

Quand un jeton Blip est repéré, retournez-le face visible et révélez le nombre d'Aliens générés par le Blip.

Si le nombre révélé est un, remplacez le jeton Blip par une figurine Alien.

Si le nombre révélé est supérieur à un, il devient un essaim d'Aliens.

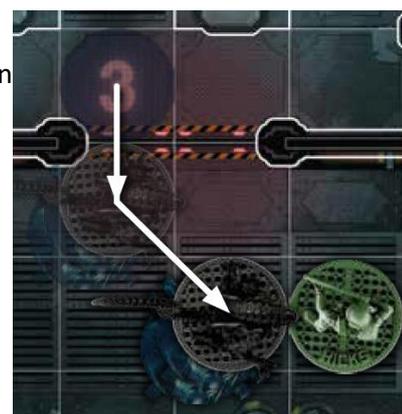
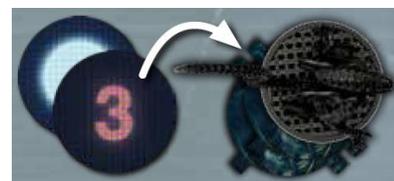
Remplacez le jeton Blip par une figurine Alien et placez les jetons Alien en dessous de sorte que le total de la figurine et des jetons de la pile soit égal au nombre révélé.

Après avoir placé la figurine Alien et les jetons Alien, mélangez le jeton Blip dans la réserve de jetons Blip.

Par exemple, le Blip qui s'est déplacé dans la Ligne de Vue de Hicks est retourné et affiche un 3.

Remplacez le Blip par une figurine Alien et deux jetons Alien en dessous pour former un Essaim de 3 Aliens.

Le déplacement initial du Blip, peut maintenant continuer. L'essaim Aliens se déplace de deux espaces (6 - 4) vers Hicks.



ATTAQUE

Une fois qu'un Blip a été repéré, la figurine Alien terminera son déplacement et attaquera un personnage si possible (p. 21).

ESSAIM D'ALIENS

Lorsqu'un jeton Blip génère plus d'un Alien, il devient un essaim Aliens.

DÉPLACEMENT: les essaims Aliens se déplacent comme un Alien.

ATTAQUE: lors d'une attaque, un essaim Alien ajoute +1 au jet de défense du personnage cible pour chaque jeton Alien sous la figurine. L'essaim Aliens a une seule attaque, quel que soit le nombre de jetons Aliens sous la figurine.

DÉFENSE: Lorsqu'un essaim Alien est touché par une arme à distance ou de mêlée, retirez un jeton Alien au lieu de retirer la figurine.

Si un essaim perd tous ses jetons Alien, il restera un seul Alien représenté par la figurine Alien.

Par exemple, un essaim Aliens avec deux jetons Alien attaque Hicks.

Hicks jette un dé Marine et obtient 5. Il faut ajouter +2 pour les jetons Alien, ce qui donne un résultat de 7.

La valeur de défense est 6, donc il échoue son jet de défense.



Etape 3: Piocher et résoudre une carte "Motion Tracker"

Une fois que tous les Aliens et les blips ont été activés, chaque joueur à son tour pioche et résout une carte "Motion Tracker".

Dans une partie à un ou deux joueurs, chaque joueur pioche deux cartes "Motion Tracker".

Chaque carte "Motion Tracker" contient des informations sur l'apparition de nouveaux jetons Blip, où ils apparaîtront et a parfois un effet spécial.

Les cartes "Motion Tracker" sont défaussées après avoir été activées.



APPARITION DE BLIPS

Chaque carte "Motion Tracker" a un nombre de blip et un emplacement. C'est le nombre de jetons Blip que la carte fait apparaître en jeu. L'emplacement vous indique sur quel point de spawn, les blips seront placés.

Piochez au hasard le nombre de jetons Blip indiqué, dans la réserve de jetons Blip et placez-les face cachée sur le point de spawn, ou aussi près que possible du point de spawn, avec un blip dans chaque espace.

Les jetons Blip ne peuvent jamais être empilés les uns sur les autres.

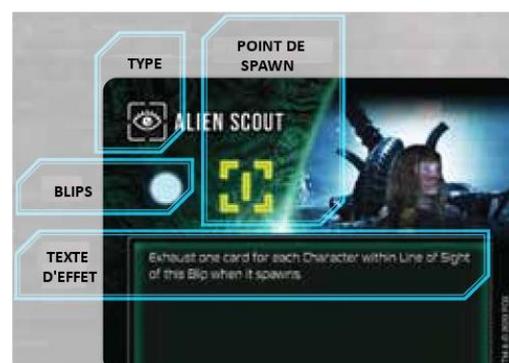
S'il y a plusieurs possibilités pour placer un Blip, c'est le joueur avec le rang le plus élevé qui choisit.

EFFETS DE JEU: lors de la résolution des cartes Motion Tracker, assurez-vous de lire et de résoudre également le texte des cartes.

APPARITION DE BLIP DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PERSONNAGE

Un jeton Blip peut parfois être repéré lorsqu'il est généré.

Dans ce cas, résolvez immédiatement le repérage conformément aux règles du jeu (p 22).



Une fois que tous les joueurs ont pioché et résolu leur carte Motion Tracker, c'est la phase de fin de tour. Elle comporte trois étapes qui doivent être réalisées dans l'ordre:

PHASE DE FIN DE TOUR

Etape 1: RÉSOUDRE LES EFFETS DE FIN DE TOUR

Certaines cartes ont des capacités qui se produisent pendant cette étape. Résolez immédiatement ces capacités avant de passer à l'étape suivante.

Vous pouvez décider dans quel ordre elles se produisent s'il y a plus d'une de ces capacités.

Etape 2 : VERIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE OU DE DEFAITE

Avez-vous satisfait à toutes les exigences de la mission?

Si c'est le cas, les Marines gagnent!

Tous les personnages ont-ils été tués, assommés ou capturés? Si c'est le cas, les Aliens gagnent immédiatement.

Si la réponse à ces deux questions est non, la mission n'est pas encore terminée!

Etape 3: PREPARATION D'UN NOUVEAU TOUR

Si la mission utilise un compteur de tour, augmentez-le de 1, puis commencez le tour suivant avec la phase Marine.

JOUER EN MODE CAMPAGNE

Bien que les missions puissent être jouées individuellement, les jouer mode campagne est encore plus intéressant. Pendant une campagne, les joueurs jouent plusieurs missions dans un ordre bien précis, en gardant une trace des personnages tués et des cartes Endurance défaussées d'une mission à l'autre.

Après une campagne, les joueurs déterminent un score final en fonction de leurs performances.

JOUER LES MISSIONS

Dans une campagne, vous configurez et jouez chaque mission normalement.

Cependant, après chaque mission, vous aurez moins de ressources pour la mission suivante. Vous perdrez des cartes de votre deck Endurance et les personnages peuvent avoir été tués ou capturés.

Gardez ces choses à l'esprit lorsque vous jouez en mode campagne

Généralement, vous jouerez les missions dans cet ordre:

Mission 1: NEWT

Mission 2: ESCAPE (s'échapper)

Mission 3: SURVIVE (Survivre)



Vous pouvez également jouer la mission de sauvetage et la mission de ravitaillement entre les missions de campagne normales pour essayer de récupérer les personnages qui ont été capturés ou récupérer des ressources indispensables pour reconstituer votre Deck de cartes Endurance.

PERDRE UNE MISSION

Si vous perdez une mission (hormis la mission de sauvetage ou de ravitaillement), la campagne est terminée et c'est un échec.

PERDRE UNE CARTE ENDURANCE

Après avoir terminé une mission, suivez ces étapes:

- 1: Chaque joueur choisit une carte dans le deck de défausse et la replace dans le deck Endurance.
 - 2: Remettez toutes les cartes Danger (HAZARD) du deck de défausse dans le deck Endurance.
 - 3: Mélangez les cartes du deck de défausse et retirez la moitié (arrondie au supérieur) de ces cartes de la partie.
- Ces cartes ne seront plus utilisées pour le reste de la campagne.
- 4: Remettez les cartes restantes du deck de défausse dans le deck Endurance pour la prochaine mission.



PERSONNAGE TUE

Les personnages tués dans une mission de campagne sont retirés du jeu et ne peuvent pas être utilisés pour le reste de la campagne.

SCORE FINAL DE CAMPAGNE

Après la mission finale de la campagne, il est temps de voir à quel point vous avez réussi. Suivez les instructions ci-dessous pour connaître le score final de votre campagne:

- 1: Mettez toutes les cartes du deck "Exhaust" et toutes les cartes entre les mains des joueurs sur le deck Endurance.
- 2: Défaussez 5 cartes du deck Endurance pour chaque personnage (autre que Newt) tué (y compris les victimes des Facehuggers) ou capturé à la fin de la campagne.
- 3: Défaussez 10 cartes si Newt a été tué pendant la campagne, ou remettez 10 cartes du deck de défausse sur le deck Endurance si elle survit.
- 4: Retirez le deck de défausse du jeu.
- 5: Votre score final est égal au nombre de cartes restantes dans le deck Endurance.

MISSIONS SUPPLEMENTAIRES

MISSION DE SAUVETAGE

Pendant une campagne, certains de vos personnages peuvent être assommés et capturés. Ils ont été emmenés pour devenir les hôtes d'Alien Facehuggers.

Vous pouvez tenter la mission de sauvetage entre les missions de campagne pour les sauver. En cas de succès, les personnages sauvés reviennent dans la campagne.

Vous pouvez tenter cette mission autant de fois que vous le souhaitez tant que vous avez des personnages qui ont été capturés. Cependant, souvenez-vous simplement que vous dépenserez des ressources à chaque tentative que vous ne pourrez pas récupérer!

MISSION DE RAVITAILLEMENT

Au cours d'une campagne, vous risquez de perdre des équipements et des ressources dont vous pourriez avoir besoin pour la suite de la campagne.

Si tel est le cas, vous pouvez jouer une mission de ravitaillement pour essayer de récupérer ces cartes Endurance. Vous pouvez tenter une mission de ravitaillement une seule fois par campagne.

MISSION CHASSE AUX ALIENS

Les missions de chasse aux Aliens sont des missions indépendantes qui opposent vos Marines aux Aliens dans un combat à mort.

Vos Marines doivent survivre jusqu'à ce que toutes les cartes du deck "Motion Tracker" défaussées et que tous les Aliens (y compris les jetons BLIP) aient été tués.

Si au moins un personnage survit, la mission est un succès.

Si tous les personnages sont tués ou si vous manquez de cartes Endurance, tous les joueurs perdent.

Dans les missions de chasse aux Aliens, les personnages reçoivent uniquement un pistolet HK VP70 chacun. N'utilisez pas Newt dans ce type de mission.





JETONS DE MISSION

ORDINATEURS ET CAISSES

Certaines missions utilisent les jetons Ordinateur et Caisse. Reportez-vous à la carte Mission pour découvrir l'utilisation de ces jetons.



MITRAILLEUSES AUTOMATIQUES

Les mitrailleuses automatiques sont utilisés dans la mission 3: Survivre et dans toutes les missions de chasse aux Aliens.

Pendant la configuration, les joueurs placent les jetons Sentry Gun n'importe où sur le plateau, dans n'importe quelle direction.

Les mitrailleuses automatiques tirent uniquement sur des cibles devant elles.

Elles n'ont pas de ligne de vue sur les figurines placées sur leurs côtés ou derrière elles.

À chaque fois qu'une figurine Aliens, un personnage ou un jeton Blip se déplace en ligne de vue d'une mitrailleuse automatique, elle leur tirera dessus.

Si elle manque et que la cible continue de bouger, elle tirera à nouveau pour chaque espace parcouru par la cible jusqu'à ce que cette dernière quitte sa ligne de vue.

Ne retournez pas les jetons Blip qui sont ciblés par une mitrailleuse automatique; le nombre exact d'Aliens dans le Blip reste inconnu.

Réglez les compteurs Sentry Gun sur 450 au début de la mission.

Chaque fois qu'une mitrailleuse automatique tire, diminuez le cadran correspondant jusqu'au numéro suivant. Une fois qu'il atteint zéro, elle n'a plus de munitions et ne peut plus tirer.

Lorsqu'une mitrailleuse automatique tire, le joueur avec le rang le plus élevé lance 2 dés Marines, rejetant le résultat le plus élevé. Si le score maximum est de 7 ou moins, la cible est tuée.

LARVES D'ALIENS (Facehuggers)

Les Facehuggers agissent exactement de la même manière que les Aliens. Cependant, lorsqu'un personnage échoue son jet de défense contre une attaque facehugger, il n'est pas tué. À la place, placez le jeton Facehugger sur la carte de ce personnage.

Si le personnage survit à cette mission, il est néanmoins compté comme tué à la fin de cette campagne.



Autres règles

Au choix des joueurs

Parfois, il peut y avoir plusieurs possibilités d'effet de jeu (déplacement Alien ou Blip, attaque d'Aliens, etc..), dans ces cas, le joueur avec le rang le plus élevé détermine ce que feront les Aliens.

S'il y a égalité de rang entre 2 personnages, ces joueurs devront résoudre la question ensemble.

RELANCER 1 OU PLUSIEURS DÉS

Certaines cartes et capacités permettent aux joueurs de relancer le résultat d'un dé. Ce nouveau résultat remplace toujours le résultat original et ne compte que pour un seul jet (par exemple, un dé de tir relancé ne fait qu'abaisser le compteur de visée d'un personnage de 1, pas de deux). Le résultat relancé est définitif et ne peut pas être relancé.

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

MOTS CLES DE PERSONNAGE

À L'ACTIVATION (ON ACTIVATION): cette capacité se produit au début de l'activation du personnage.

PENDANT L'ACTIVATION (DURING ACTIVATION): cette capacité peut être utilisée à tout moment pendant l'activation du personnage.

FIN D'ACTIVATION (END OF ACTIVATION): cette capacité se produit à la fin de l'activation du personnage.

PASSIF (PASSIVE): Cette capacité est toujours active et peut être utilisée à tout moment.

MOTS CLES EVENEMENT

ACTION: Cette carte jouée compte comme l'une des 2 actions d'un personnage.

ACTION GRATUITE (FREE ACTION): Cette carte jouée ne compte pas l'une des 2 actions d'un personnage.

MOTS CLES ARME

SAUVEGARDE (BACKUP): cette arme peut tirer à la place de votre arme principale. Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme avec le mot-clé Sauvegarde équipée à la fois.

BULKY (Arme encombrante): Tant que cette arme est équipée, vous ne pouvez pas équiper d'arme de secours (backup).

CUMBERSOME (Arme lourde): cette arme ne peut pas être utilisée en tant que tir défensif pendant la phase Alien.

FULL AUTO: Après avoir réussi un tir avec cette arme, vous pouvez épuiser une carte Endurance pour effectuer une autre attaque.

Vous pouvez continuer à faire des attaques jusqu'à ce que vous manquiez votre cible ou que vous décidiez d'arrêter de tirer.

N'oubliez pas de diminuer votre compteur de visée pour chaque tir.

GRENADE: Ce mot-clé est référencé par d'autres cartes, comme le fusil à impulsion M41A.

CLOSE (Arme de courte portée): Certaines armes sont utiles pour les combats rapprochés. Les détails pour utiliser ces armes sont expliqués sur sa carte.

REFERENCES RAPIDES

Phase des Marines

1- Réinitialiser le compteur de visée

Au début de votre activation, tournez votre compteur de visée pour qu'il corresponde au numéro de visée sur la carte de votre personnage.

2- Résoudre toutes les capacités d'activation

Résolvez immédiatement toutes les capacités d'activation avant de passer à l'étape suivante.

3- Equiper les cartes Endurance

Au cours de cette étape, vous pouvez effectuer tout ou partie des actions suivantes dans n'importe quel ordre:

- CARTES D'ÉQUIPEMENT: cartes d'équipement et d'arme.
- CARTES NON ÉQUIPÉES: supprimez les cartes équipées indésirables.
- ÉQUIPER D'AUTRES PERSONNAGES: vous pouvez équiper des personnages situés à deux cases maximum de votre personnage.

4- Réaliser jusqu'à 2 actions

Chaque personnage peut effectuer deux actions à chaque tour.

Les actions que vous pouvez entreprendre avec votre personnage sont:

DÉPLACER: Augmentez la vitesse du personnage.

ATTAQUE: attaquez les modèles Alien.

BARRICADE: Tentative de barricader ou de dégager une ouverture.

OBJECTIF: Augmentez votre compteur de visée de +1.

INTERAGIR: Interagissez avec quelque chose.

ACTION DE CARTE: effectuez une action spéciale de carte.

REPOS: Piocher et / ou recycler des cartes.

5- Résoudre toutes les capacités de fin d'activation

Résolvez immédiatement les capacités de fin d'activation avant de passer à l'étape suivante.

6- Activer un ou des Grunts suivant son rang de commandement

Le nombre de Grunts que vous pouvez activer dépend du rang de votre héros.

RANG 1: Activez un Marine Grunt.

RANG 2: Activez jusqu'à deux Marines Grunts.

RANG 3: Activez jusqu'à trois Marines Grunts.

7- Passer le jeton d'activation au joueur suivant

Passez le jeton d'activation au joueur à votre gauche.

Si ce joueur a déjà activé son personnage ce tour-ci, donnez le jeton Activation au joueur avec le rang le plus élevé à la place.

Ce joueur active alors tous les Marines Grunts restants.

Phase des Aliens

Etape 1 : Activation des Aliens

Au cours de cette étape, procédez comme suit dans l'ordre:

- DÉPLACER LES ALIENS: les Aliens ont une vitesse de 6.
- FEU DÉFENSIF: les personnages attaquent les Aliens.
- ATTAQUE ALIENS: les personnages se défendent.

Etape 2: Activation des jetons Blip

Au cours de cette étape, procédez comme suit dans l'ordre:

- DÉPLACER LES BLIPS: choisissez une tuile du plateau de jeu et lancez le dé Alien.

Tous les Blips de cette tuile ont une vitesse égale à ce résultat.

- SPOTTING BLIPS: Un Blip est repéré quand il se déplace dans la ligne de vue d'un personnage.

Remplacez le Blip par un Alien (et des jetons Alien si nécessaire).

L'Alien termine alors son déplacement et réalise une attaque si possible.

- FEU DÉFENSIF: les personnages attaquent les Aliens.
- ATTAQUE ALIENS: les personnages se défendent.

Etape 3: Piocher et résoudre une carte Tracker

Chaque joueur à son tour pioche et résout une carte Motion Tracker.

Dans une partie à un ou deux joueurs, chaque joueur pioche deux cartes Motion Tracker.

Phase de fin de tour

Etape 1: Résoudre les effets de fin de tour

Certaines cartes ont des capacités qui se produisent pendant cette étape.

Résolvez immédiatement ces capacités avant de passer à l'étape suivante.

Etape 2 : Vérifier les conditions de victoire ou de défaite de la mission

Avez-vous satisfait à toutes les exigences de la mission?

Si c'est le cas, les Marines gagnent!

Tous les personnages ont-ils été tués, assommés ou capturés? Si c'est le cas, les extraterrestres gagnent immédiatement.

Si la réponse à ces deux questions est non, la mission n'est pas encore terminée.

Etape 3: Préparation d'un nouveau tour

Au cours de cette étape, procédez comme suit dans l'ordre:

- Augmentez le compteur de tour de 1 (si utilisé dans la mission actuelle).
- Commencez le prochain tour avec la phase Marines.

