

MISSION 1: NEWT

OBJECTIF DE LA MISSION

Pour gagner cette mission, vous devez localiser et récupérer Newt puis vous échapper du plateau avec elle, en vie.

Dans cette mission, Newt ne fait pas partie de votre équipe. Au lieu de cela, son jeton et les trois autres jetons Mission Blip sont retournés face cachée, mélangés et placés aux endroits indiqués sur le plateau.

EXTRACTION

Les figurines peuvent quitter le plateau au point d'extraction lorsque Newt a été récupérée.

JETON COMPUTER



Ce jeton indique un ordinateur avec lequel les personnages peuvent interagir sur le plateau de jeu. Un personnage dans un espace situé près de l'ordinateur peut alors effectuer une action d'Interaction et effectuer un test technique (Tech). S'il réussit, vous pouvez regarder n'importe quel jeton Blip, face cachée.

LE JEU EST FINI, MEC!

La mission se termine par un échec si Newt meurt.

Une fois que tous les personnages survivants et Newt se sont déplacés vers la sortie, la mission se termine. Si Newt et deux autres personnages ou plus survivent, la mission est réussie. Sinon, la mission est un échec.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez cinq cartes de Menace Niveau 1 et cinq cartes de Menace Niveau 2 et mettez ces dix cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les dix cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Ne tirez pas de cartes Motion Tracker avant le tour 3.

NOTE DE CAMPAGNE

Si vous réussissez cette mission, vous pouvez passer à la mission suivante. Cependant, selon les événements qui se sont passés dans cette partie, vous pourriez avoir moins de ressources pour combattre. Suivez les instructions ci-dessous pour vous préparer à la prochaine mission:

1: Chaque joueur recherche dans la pile *Discard* et sélectionne une carte qui retourne dans le deck d'*Endurance*.

R: Remettez toutes les cartes de danger qui sont *Discard* dans le deck.

3: Mélangez la pile de cartes *Discard* et remettez la moitié (arrondie au plus haut) en jeu. L'autre moitié des cartes ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la campagne.

4: Remettez les cartes restantes de la pile *Discard* dans le deck d'*Endurance* pour les utiliser lors de la prochaine mission.



NEWT

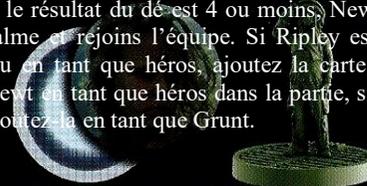
Newt est cachée parmi les quatre Blips de la mission. Ces Blips sont découverts comme d'habitude mais contrairement aux Blips réguliers, ceux-ci ne bougent pas pendant la Phase Alien.

Lorsque vous retournez un de ces jetons Blip, révéléz Newt et placez-y sa figurine. Elle est dorénavant un personnage actif du jeu.

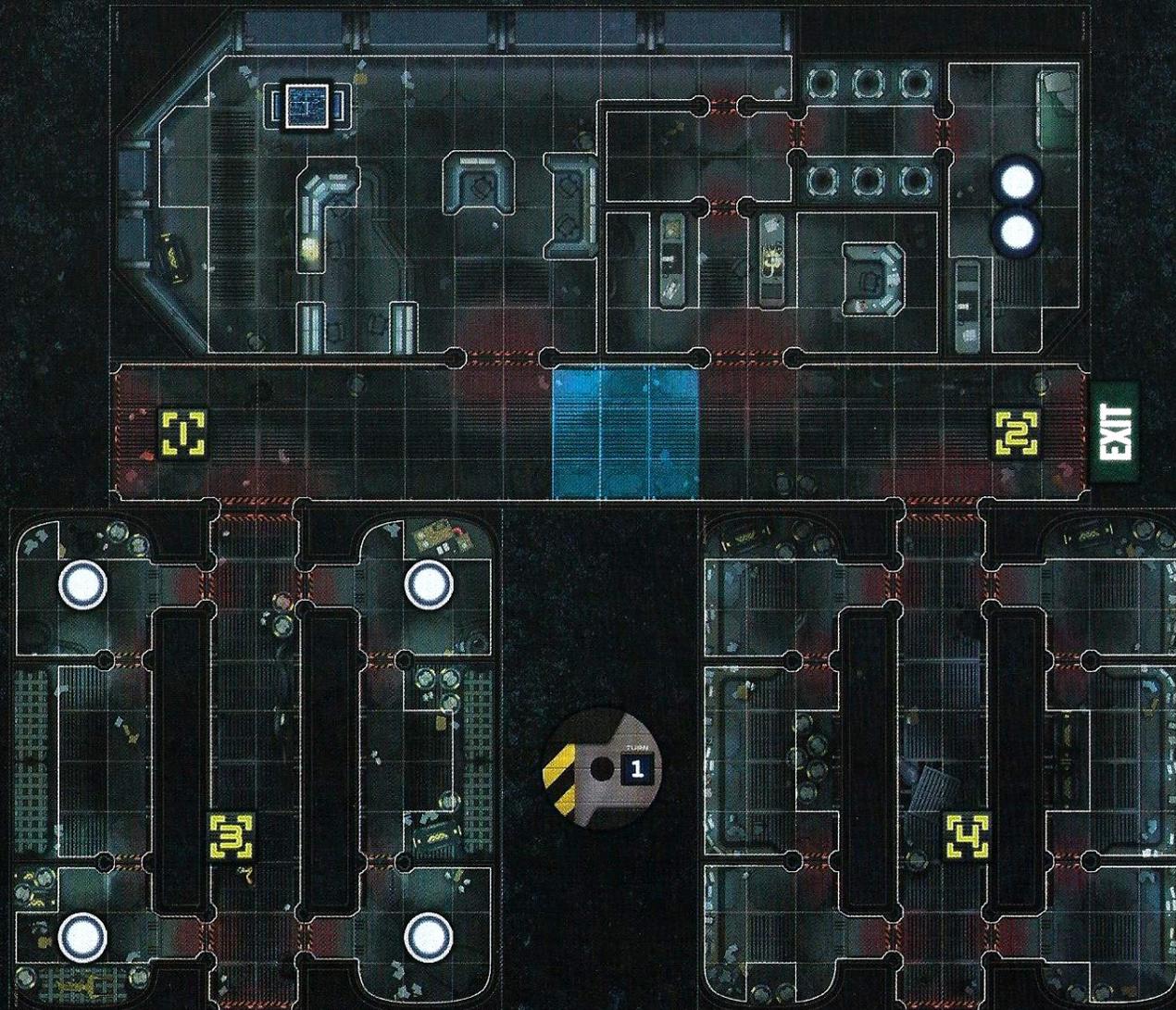
Elle s'active une fois que tous les personnages ont été activés dans le tour. À chaque tour, elle effectue deux actions de mouvement en empruntant un chemin qui se termine aussi loin que possible de tout Marine mais pas de Ripley.

Tout personnage qui se trouve à moins de deux cases et en ligne de vue de Newt peut effectuer une action d'Interaction pour la calmer. Pour ce faire, jetez un dé Marine:

si le résultat du dé est 4 ou moins, Newt se calme et rejoins l'équipe. Si Ripley est en jeu en tant que héros, ajoutez la carte de Newt en tant que héros dans la partie, sinon ajoutez-la en tant que Grunt.



MISSION 1: NEWT



MISE EN PLACE



Mélanger les 4 jetons Blips de mission en incluant Newt et placez-les aux endroits désignés sur la tuile.



Placez les jetons Blips, ici.



Placez les points d'apparition (Spawns), ici.



Placez le jeton Computer, ici.



Placez le jeton Exit, ici.



Démarrez à cet endroit.



Positionnez le compteur de tour sur 1.

MISSION 2: EVASION

OBJECTIF DE LA MISSION

Pour gagner cette mission, les Marines sont pris au piège, ils doivent retourner à l'APC et quitter le plateau au point d'extraction.

EXTRACTION

Les figurines peuvent quitter la carte au point d'extraction à tout moment.

JETON COMPUTEUR



Ce jeton indique un ordinateur avec lequel les personnages peuvent interagir sur le plateau. Un personnage situé dans un espace près du jeton Computer peut effectuer une action d'Interaction et effectuer un test technique. S'ils réussit, vous pouvez révéler n'importe quel Blip face cachée.

LE JEU EST FINI, MEC !

La mission est un échec si tous les Marines sont tués ou capturés.

Si tous les personnages se déplacent vers la sortie, la mission prend fin. Si au moins, un des Marines sort du plateau de jeu, la mission réussit. Sinon, c'est un échec.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 3 cartes de Menace Niveau 1 et 3 cartes de Menace Niveau 2 et mettez ces dix cartes de côté pour le moment. Mélangez les autres cartes Motion Tracker ensemble puis placez les six cartes au-dessus du Deck Motion Tracker.

TIRAGE DE CARTES MOTION TRACKER

Ne tirez pas de cartes Motion Tracker avant le tour 2.

NOTE DE CAMPAGNE

Si vous réussissez dans cette mission, vous pouvez passer à la mission suivante.

- 1: Chaque joueur cherche dans la pile *Discard* et sélectionne une nouvelle carte pour retourner dans le Deck d'*Endurance*
- 2: Remettez toutes les cartes de danger de la défausse (*Discard*) dans le deck d'*Endurance*.
- 3: Mélangez la pile *Discard* et retirez la moitié des cartes arrondie au plus haut, du jeu. Les autres cartes seront utilisées pour le reste de la campagne.
- 4: Remettez les cartes restantes de la pile *Discard* dans le deck d'*Endurance* pour les utiliser lors de la prochaine mission.



TRAVERSER LES ALIENS

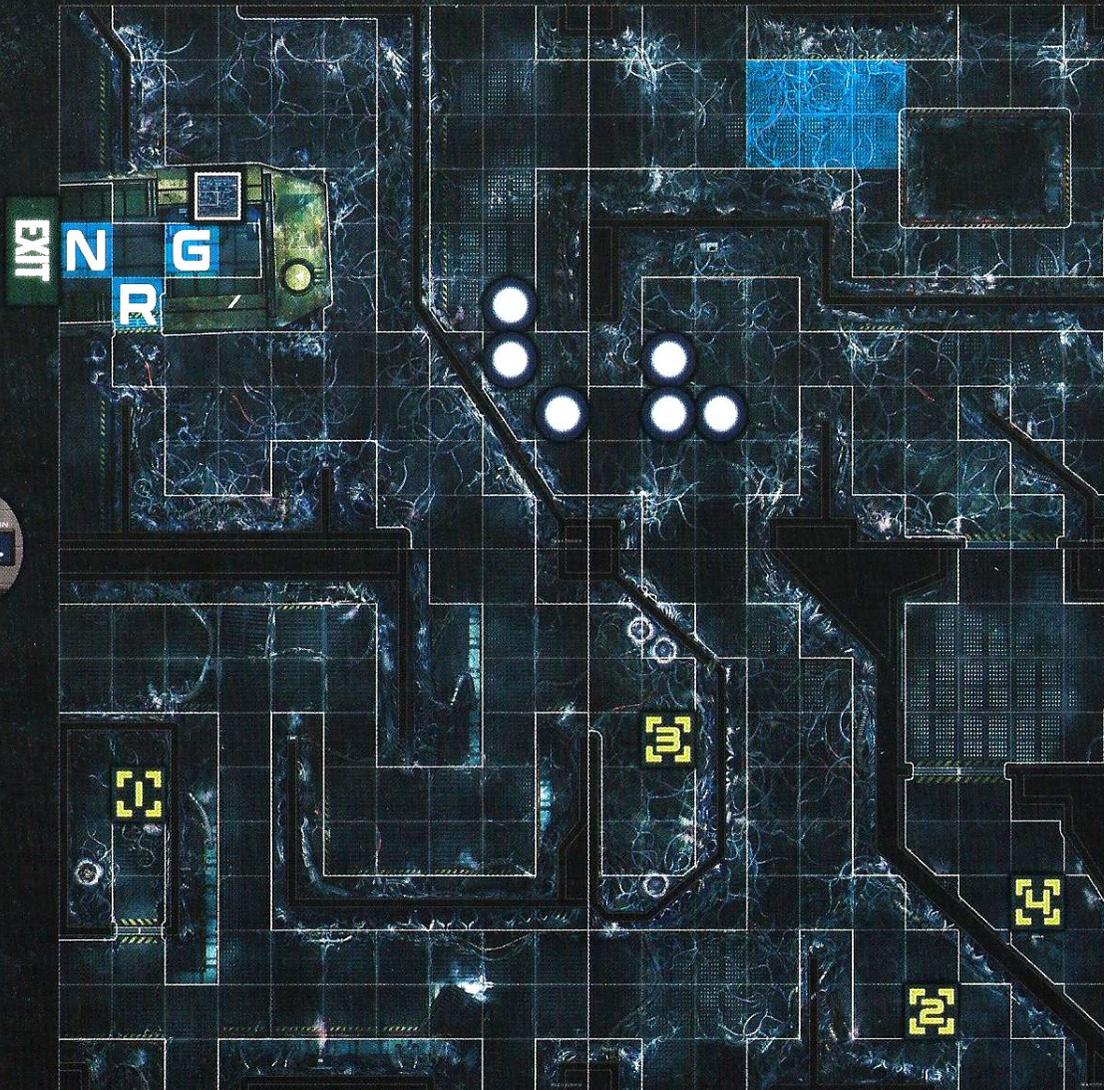
Normalement, un personnage doit immédiatement arrêter son action de déplacement, s'il entre dans un espace adjacent à un extraterrestre ou d'un Blip. Cependant, dans cette mission, vous pouvez traverser les figurines Alien.

Dès qu'un personnage entre dans une case adjacente à une figurine extraterrestre et souhaite continuer à se déplacer, lancez un dé Marine (D6 10).

Sur un résultat de 6 ou moins, le personnage est indemne et achève le reste de son mouvement. Sinon, le personnage s'arrête et perd toutes les autres actions de son activation.

Vous n'avez besoin de faire ce jet qu'une seule fois par action de mouvement, quel que soit le nombre de figurines extraterrestres que vous traversez.

MISSION 2: EVASION



MISE EN PLACE



Placez les jetons Blips, ici.



Placez les points d'apparition (Spawns), ici.



Placez le jeton Computer, ici.



Placez le jeton Exit, ici.



Endroit du départ de Ripley.



Next démarre, ici.



Gorman démarre, ici.



Les Marines restants sont piégés et démarrent dans cette zone.



Positionnez le compteur de tour sur 1.

MISSION 3: SURVIVRE

BUT DE LA MISSION

Ripley et Newt ont été piégés dans une pièce avec des Facehuggers! Pendant ce temps, les Marines se préparent à occuper le terrain pendant que Bishop aligne l'antenne parabolique pour piloter à distance la navette de secours afin que tous puissent quitter cet endroit.

Pour gagner cette mission, au moins un personnage doit survivre et quitter la map au point d'extraction.

EXTRACTION: BISHOP

Au début de chaque tour, à partir du tour 4, lancez un dé Marine. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au numéro du compteur de tour, alors Bishop a réussi à appeler la navette de secours et une porte Exit est débloquée. Lorsque cela se produit, placez deux jetons Blip sur chaque jeton Exit, puis lancez un dé Alien pour savoir quelle sortie est ouverte: sur 1/2/3, utilisez la porte Exit A, sur 4/5/6, utilisez la porte de sortie B.

PIÉGÉES!

Newt et Ripley (Si elles sont toujours en vie dans la Campagne) sont piégées dans le laboratoire avec une porte barricadée. Elles ne peuvent pas effectuer d'Action de Barricade et ne sont pas équipées avec des cartes Arme, il faut que Ripley effectue une action d'Interaction avec le jeton Caisse.

MITRAILLEUSES SENTINELLES

Avant le début du jeu, les joueurs posent deux jetons Sentry Gun sur la map, à n'importe quel endroit, excepté la salle où Ripley et Newt sont piégées.

JETON CAISSE



Ripley peut effectuer une action d'Interaction avec le jeton Caisse pour prendre gratuitement une arme dans le Deck d'Endurance.

JETON COMPUTER



Le jeton Computer indique que les personnages peuvent interagir sur le plateau de jeu. Un personnage adjacent au Computer peut effectuer une action Tech.

Si le test est réussi, il peut retourner n'importe quel jeton Blip pour le révéler (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

LE JEU EST FINI, MEC!

La mission est un échec si tous les personnages sont tués ou capturés.

La mission prend fin quand un ou des personnages survivants traversent la porte Exit libre, désignée en début de mission.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 3 cartes de Menace Niveau 1 et 3 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 6 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Ne tirez pas de cartes Motion Tracker avant le tour 2.

NOTE DE CAMPAGNE

C'était la mission finale pour cette Campagne, Maintenant, c'est le moment de savoir où vous en êtes. Suivez les instructions pour évaluer le résultat définitif de votre Campagne.

1. Prenez les cartes de la pile *Exhaust*, les cartes des mains des joueurs et posez-les sur le deck d'Endurance.
2. Discard 5 cartes du deck d'Endurance pour chaque personnage, excepté Newt, qui ont été tués, capturés ou contaminés par un Facehugger, à la fin de cette mission.
3. Discard 10 cartes si Newt a été tuée durant la Campagne ou remettez 10 cartes de la pile *Discard* sur le dessus de la pile du Deck d'Endurance si Newt a survécu.
4. Supprimer la pile *Discard* du jeu.
5. Votre score final est égal au nombre de cartes restantes dans le deck d'Endurance.

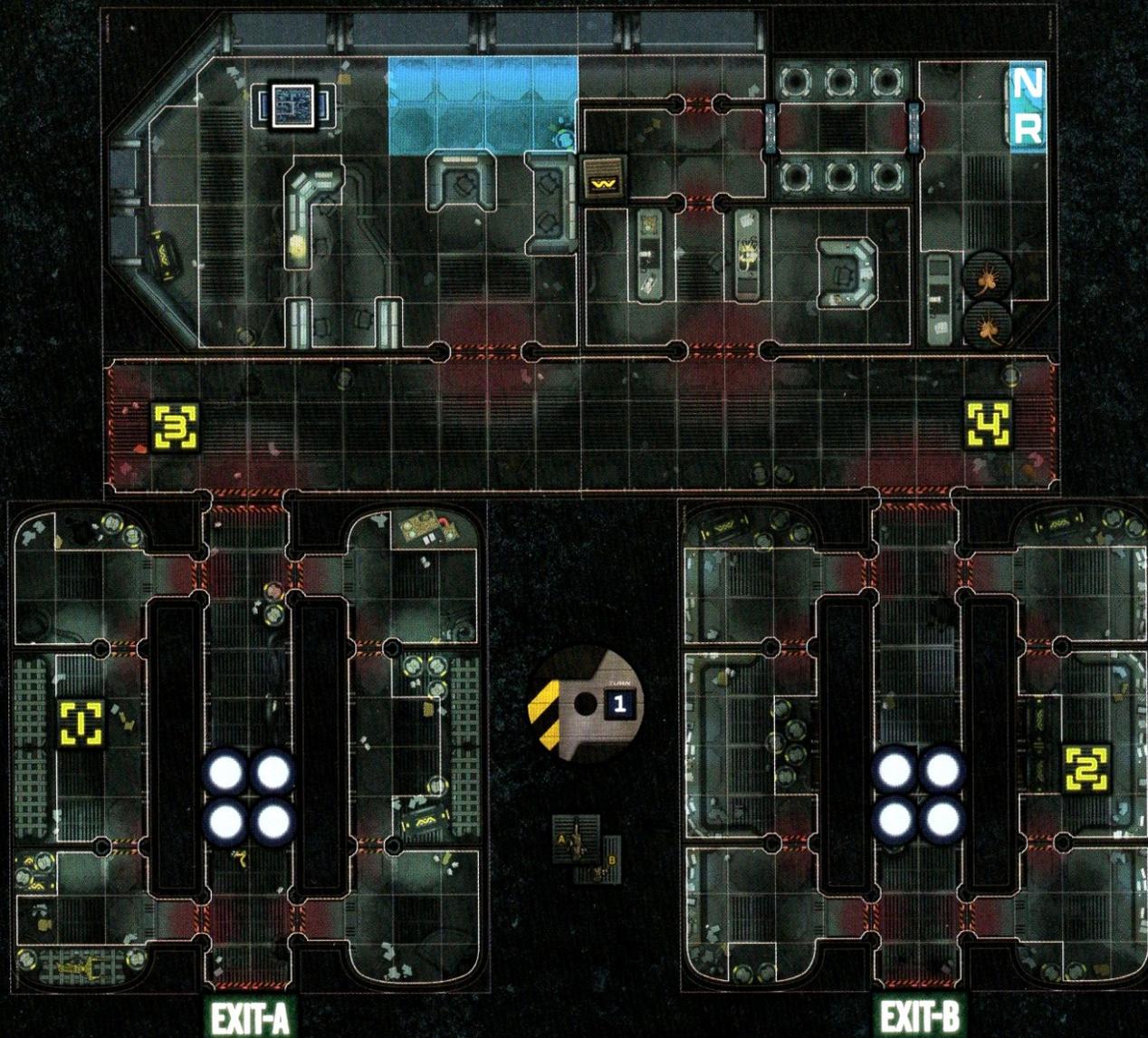


FACEHUGGER



Le jeton Facehugger se comporte comme une figurine Alien. Si un personnage échoue dans sa défense contre l'attaque d'un Facehugger, il n'est ni tué, ni capturé. On posera simplement le jeton Facehugger sur la fiche du personnage. Si le personnage survit à la fin de la mission, il sera néanmoins considéré comme mort dans un futur proche, à la fin de la partie.

MISSION 3: SURVIVRE



MISE EN PLACE

-  Placez les jetons Blips, ici.
-  Placez les points d'apparition (Spawns), ici.
-  Placez le jeton Computer, ici.
-  Placez les jetons Exit, ici.
-  Endroit du départ de Ripley et de Newt.
-  Les Marines démarrent, ici.
-  Position des Facehuggers.
-  Posez un jeton Caisse, ici.
-  Cette porte est barricadée.
-  Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.
-  Positionnez le compteur de tour sur 1.

MISSION: PORTER SECOURS

BUT DE LA MISSION

Personne ne sera laissé pour compte dans les profondeurs extraterrestres. Vous vous préparez à libérer vos camarades capturés. Votre mission est celle-ci, les sauver tous ou périr.

EXTRACTION

Les figurines peuvent s'extraire de la mission par le Point Exit à tout moment.

JETON COMPUTER



Un personnage adjacent au Computer peut effectuer une action d'Interaction Tech. Si le test est réussi, il peut retourner n'importe quel jeton Blip pour le révéler (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi, peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

JETON CAISSE



Chaque personnage peut Interagir avec un jeton Caisse pour choisir une carte d'Endurance supprimée à la dernière mission et la remettre dans la pile de cartes Exhaust. Enlevez le jeton Caisse de la map, après cette action.

LE JEU EST FINI, MEC!

La mission est un échec si tous les personnages sont tués ou capturés. Si au moins, un personnage capturé sort du terrain de jeu par la porte Exit, la mission est réussie, autrement, vous avez échoué.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 3 cartes de Menace Niveau 1 et 3 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 6 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

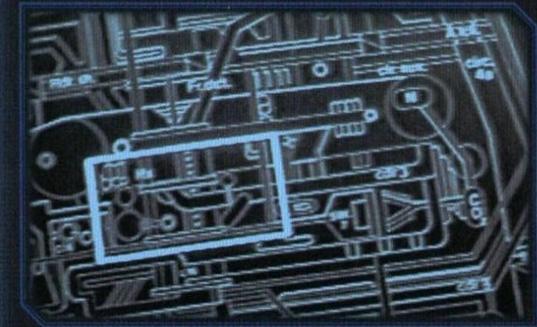
TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Ne tirez pas de cartes Motion Tracker avant le tour 2.

NOTE DE CAMPAGNE

Si vous réussissez cette mission, vous pouvez passer à la mission suivante. Cependant, selon les événements qui se sont passés dans cette partie, vous pourriez avoir moins de ressources pour combattre. Suivez les instructions ci-dessous pour vous préparer à la prochaine mission:

- 1: Chaque joueur recherche dans la pile *Discard* et sélectionne une carte qui retourne dans le deck d'*Endurance*
- 2: Remettez toutes les cartes de danger qui sont *Discard* dans le deck d'*Endurance*.
- 3: Mélangez la pile de cartes *Discard* et remettez la moitié (arrondie au plus haut) en jeu. L'autre moitié des cartes ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la campagne.
- 4: Remettez les cartes restantes de la pile *Discard* dans le deck d'*Endurance* pour les utiliser lors de la prochaine mission.



PERSONNAGES CAPTURES

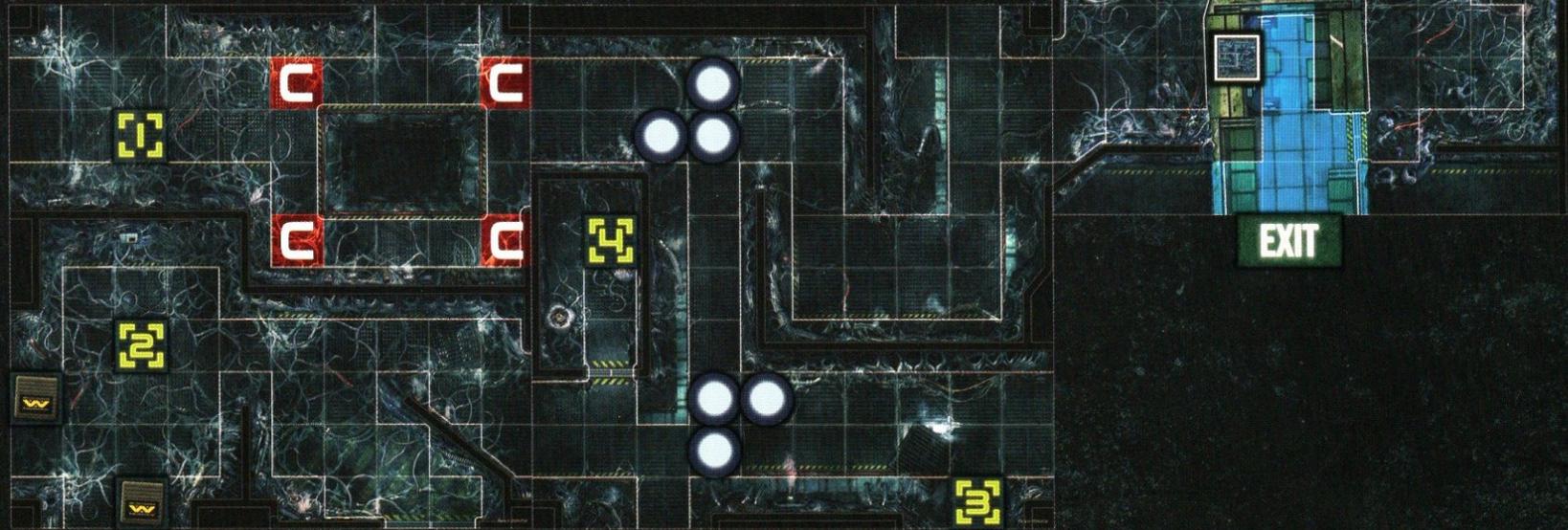
Au départ de la mission, placez 4 personnages capturés sur le plateau de jeu. Ces personnages ne font pas partie de votre équipe tant qu'ils ne sont pas libérés et sauvés.

Un personnage adjacent à un personnage capturé peut effectuer une action d'Interaction. Si elle réussit, le personnage est libéré et rejoint votre équipe.

Avant leur libération, ces personnages ne peuvent pas être activés. Les Aliens les ignorent totalement tant qu'ils ne sont pas sauvés par votre équipe.



MISSION: PORTER SECOURS



MISE EN PLACE



Placez les jetons Blips, ici.



Placez le jeton Computer, ici



Les Marines démarrent, ici.



Posez les jetons Caisse, ici.



Placez les points d'apparition (Spawns), ici.



Placez le jeton Exit, ici.



Les personnages capturés sont à ces emplacements



Positionnez le compteur de tour sur 1.



MISSION D'APPROVISIONNEMENT

BUT DE LA MISSION

D'accord, soldats, les munitions et nos ressources sont à court! Nous avons besoin d'explorer le terrain pour trouver des ressources. Soyez rapides et prenez ce que vous pouvez et essayez de ne pas utiliser tout ce que nous avons trouvé.

EXTRACTION

Les figurines peuvent s'extraire de la mission par le Point Exit à tout moment.

LE JEU EST FINI, MEC!

La mission est un échec si tous les personnages sont tués ou capturés. Si au moins, un personnage capturé sort du terrain de jeu par la porte Exit, la mission est réussie, autrement, vous avez échoué.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 5 cartes de Menace Niveau 1 et 5 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 10 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 10 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Ne tirez pas de cartes Motion Tracker avant le tour 3.

NOTE DE CAMPAGNE

Si vous réussissez cette mission, vous pouvez passer à la mission suivante. Cependant, selon les événements qui se sont passés dans cette partie, vous pourriez avoir moins de ressources pour combattre. Suivez les instructions ci-dessous pour vous préparer à la prochaine mission:

- 1: Chaque joueur recherche dans la pile *Discard* et sélectionne une carte qui retourne dans le deck d'*Endurance*
- 2: Remettez toutes les cartes de danger qui sont *Discard* dans le deck d'*Endurance*.
- 3: Mélangez la pile de cartes *Discard* et remettez la moitié (arrondie au plus haut) en jeu. L'autre moitié des cartes ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la campagne.
- 4: Remettez les cartes restantes de la pile *Discard* dans le deck d'*Endurance* pour les utiliser lors de la prochaine mission.



TROUVER DES RESSOURCES

JETON ORDINATEUR



Ce jeton indique la présence d'un Ordinateur avec lequel les personnages peuvent interagir. Un personnage adjacent à un jeton Ordinateur peut effectuer une action d'Interaction et réaliser un test Tech. Si le test est réussi, jeter le dé des Marines: si le résultat est:

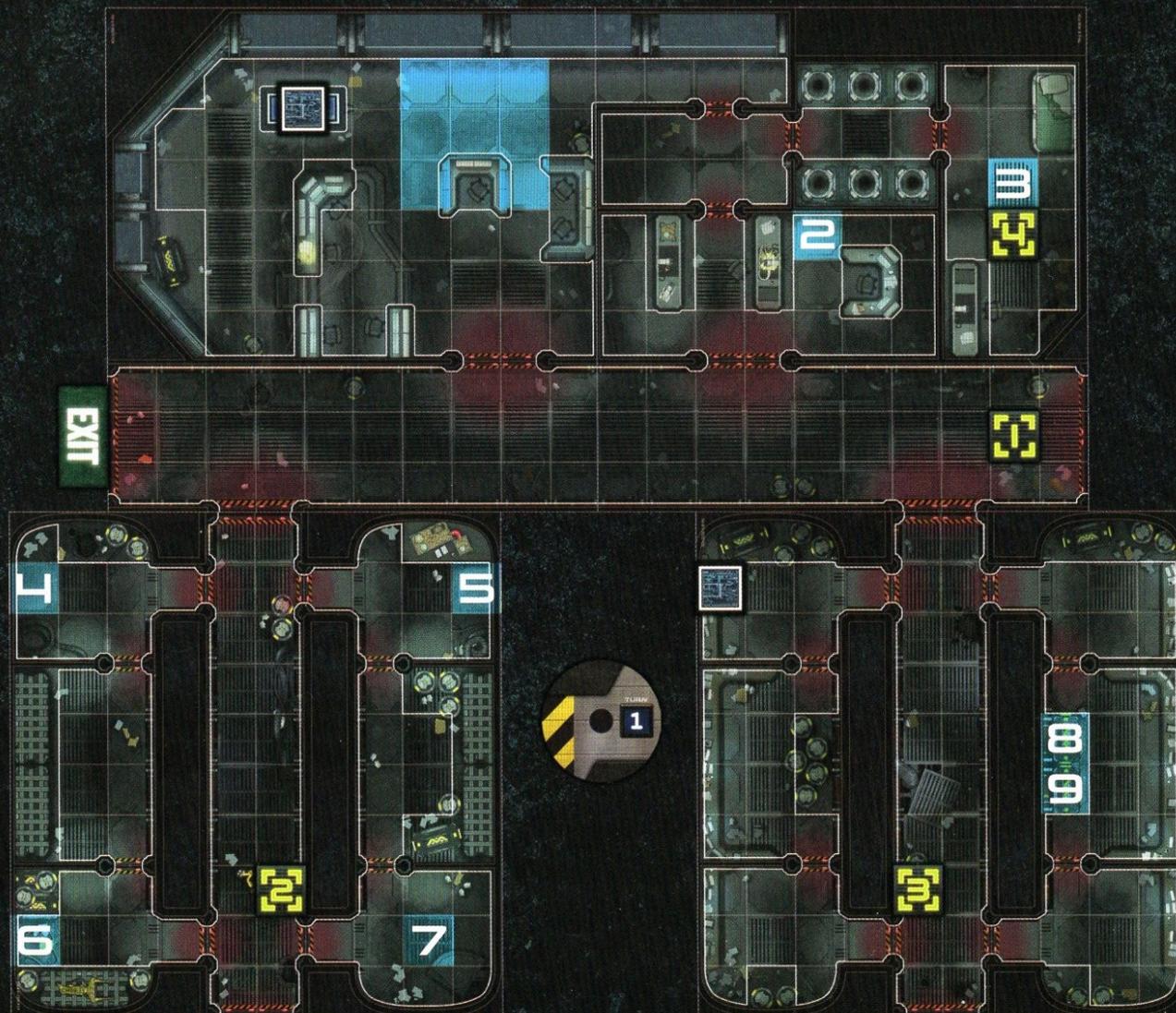
- 1: Placez un jeton Caisse sur un emplacement vide de Caisse.
- 2-9: Placez un jeton Caisse sur un emplacement non pourvu de Caisse selon le résultat du dé. Si l'emplacement est déjà occupé par une Caisse, relancez le dé.
- 10: Recycler 2 cartes.

JETON CAISSE



Ce jeton Caisse permet d'obtenir, durant la partie, des ressources. Un personnage, adjacent à une Caisse, qui réalise et réussit un test Tech, a le droit de fouiller la pile *Exhaust* et de prendre et d'ajouter à sa main une carte Equipement (Equipment) ou une carte Arme (Weapon). Le jeton Caisse est ensuite enlevé de la map.

MISSION D'APPROVISIONNEMENT



MISE EN PLACE



Placez les points d'apparition (Spawns), ici.



Placez le jeton Computer, ici.



Démarrez à cet endroit.



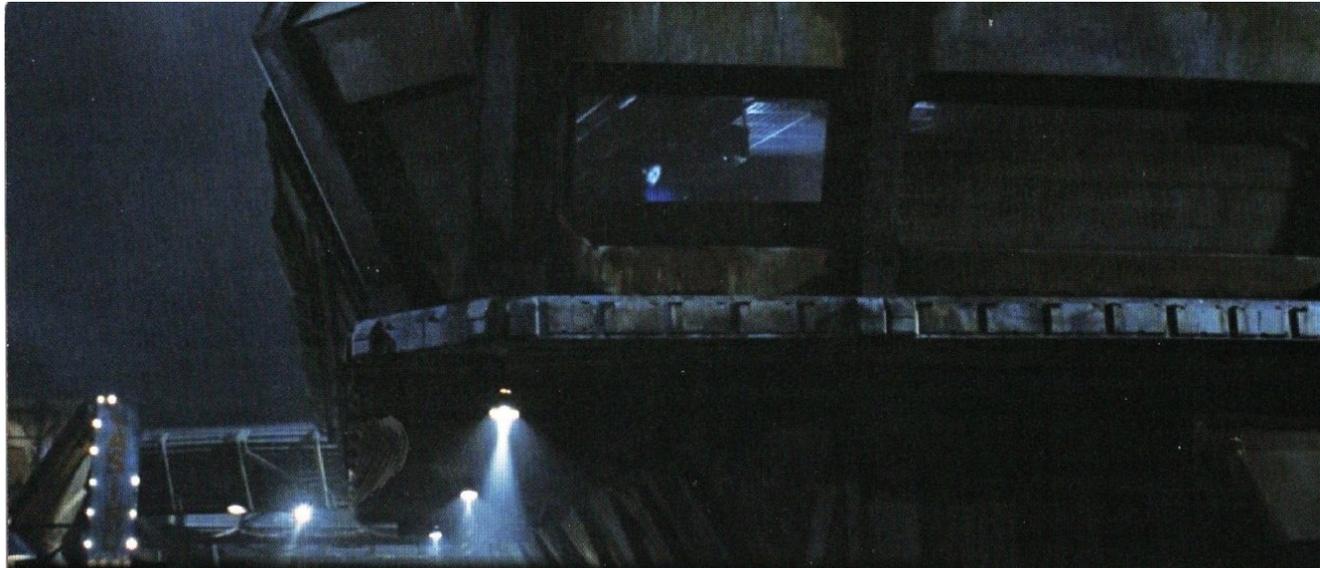
Emplacement des Caisses.



Placez le jeton Exit, ici.



Positionnez le compteur de tour sur 1.



BUG HUNT: HASLEY'S HOPE

MODE DE SURVIE

Vous êtes piégés dans Hadley's Hope et vous devez survivre aussi longtemps que vous le pouvez, face aux attaques des Aliens Xénomorphes.

JETON ORDINATEUR



Ce jeton indique la présence d'un ordinateur avec lequel les personnages peuvent Interagir. Un personnage adjacent à un jeton Ordinateur peut effectuer une action d'Interaction et un test Tech. Si le test est réussi, n'importe quel jeton Blip est révélé (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

JETON CAISSE



Un personnage peut effectuer une action d'Interaction avec le jeton Caisse pour s'équiper gratuitement avec une carte Arme ou une carte Equipement. Cette carte peut venir de la main du joueur ou du Deck d'Endurance (Mélanger le deck d'Endurance, ensuite). Enlevez le jeton Caisse de la map, après cette action.

LE JEU EST FINI, MEC!

Dans cette partie, il n'y a pas de sortie Exit. Votre équipe doit survivre jusqu'à l'épuisement des cartes Blips du deck Motion Tracker et que tous les Aliens, y compris les jetons d'Aliens soient éliminés du plateau de jeu. Si un personnage survit, tous les joueurs gagnent. Si tous les personnages meurent, les joueurs perdent. Si le Deck d'Endurance est épuisé, les joueurs perdent également.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 5 cartes de Menace Niveau 1 et 5 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 10 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Tirez des cartes Motion Tracker dès le tour 1.

Au tour 3, chaque joueur doit tirer 2 cartes Motion Tracker ou 4 cartes Motion Tracker s'il n'y a qu'un ou deux joueurs durant la partie.



CONSERVER VOTRE SCORE

A la fin de la partie, que vous ayez survécu ou non, il est temps de vous évaluer. Pour déterminer votre résultat, suivez ces instructions:

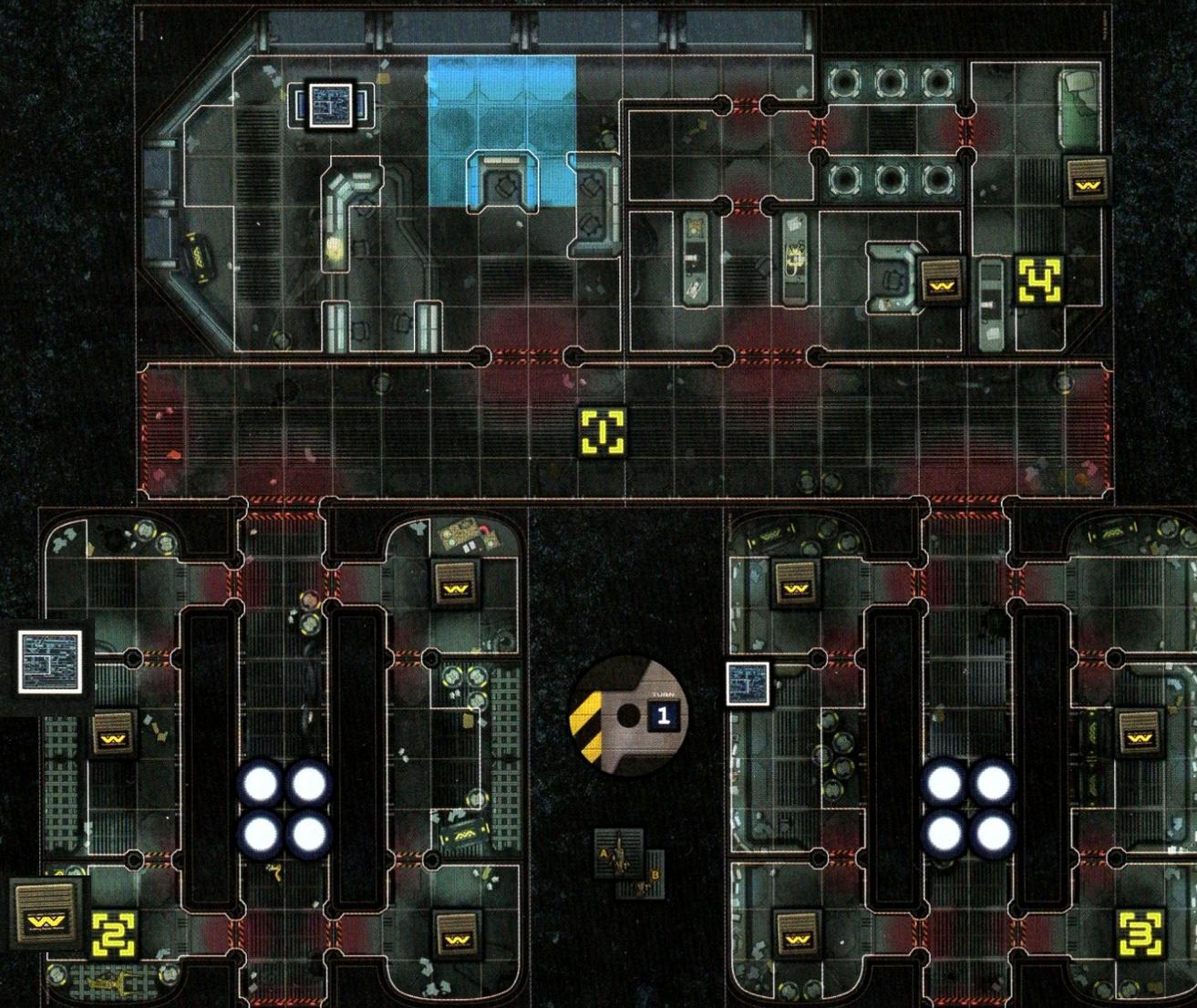
Enlever toutes les cartes False Alarm du deck de défausse Motion Tracker et mettez-les de côté. Enlevez 5 cartes du dessus de la pile de défausse Motion Tracker pour chaque personnage qui a été tué ou capturé.

Compter les cartes restantes de la pile de défausse selon cette règle:

- Menace Niveau 1: 1 point
- Menace Niveau 2: 2 points
- Menace Niveau 3: 3 points

Conservez votre score pour tenter d'obtenir un nouveau score plus élevé, la prochaine fois que vous jouez à cette mission.

BUG HUNT: HADLEY'S HOPE



MISE EN PLACE

-  Placez les jetons Blips, ici.
-  Placez les points d'apparition (Spawns), ici.
-  Placez le jeton Computer, ici
-  Départ des Marines.
-  Posez les jetons Caisse, ici.
-  Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.
-  Positionnez le compteur de tour sur 1.



BUG HUNT: OUTPOST ALPHA 116

MODE DE SURVIE

Vous êtes piégés dans Outpost Alpha 116 et vous devez survivre aussi longtemps que vous le pouvez, face aux attaques des Aliens Xénomorphes.

Les personnages débutent la partie sans Arme, ni Equipement. Chaque personnage dispose d'un VP70 Pistol. N'utilisez pas Next dans cette partie.

JETON ORDINATEUR



Ce jeton indique la présence d'un ordinateur avec lequel les personnages peuvent Interagir. Un personnage adjacent à un jeton Ordinateur peut effectuer une action d'Interaction et un test Tech. Si le test est réussi, n'importe quel jeton Blip est révélé (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

JETON CAISSE



Un personnage peut effectuer une action d'Interaction avec le jeton Caisse pour s'équiper gratuitement avec une carte Arme ou une carte Equipement. Cette carte peut venir de la main du joueur ou du Deck d'Endurance (Mélanger le deck d'Endurance, ensuite). Enlevez après cette action le jeton Caisse de la map.

LE JEU EST FINI, MEC!

Dans cette partie, il n'y a pas de sortie Exit. Votre équipe doit survivre jusqu'à l'épuisement des cartes Blips du deck Motion Tracker et que tous les Aliens, y compris les jetons d'Aliens soient éliminés du plateau de jeu. Si un personnage survit, tous les joueurs gagnent. Si tous les personnages meurent, les joueurs perdent. Si le Deck d'Endurance est épuisé, les joueurs perdent également.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 5 cartes de Menace Niveau 1 et 5 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 10 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Tirez des cartes Motion Tracker dès le tour 1.

Au tour 3, chaque joueur doit tirer 2 cartes Motion Tracker ou 4 cartes Motion Tracker s'il n'y qu'un ou deux joueurs durant la partie.



CONSERVER VOTRE SCORE

A la fin de la partie, que vous ayez survécu ou non, il est temps de vous évaluer. Pour déterminer votre résultat, suivez ces instructions:

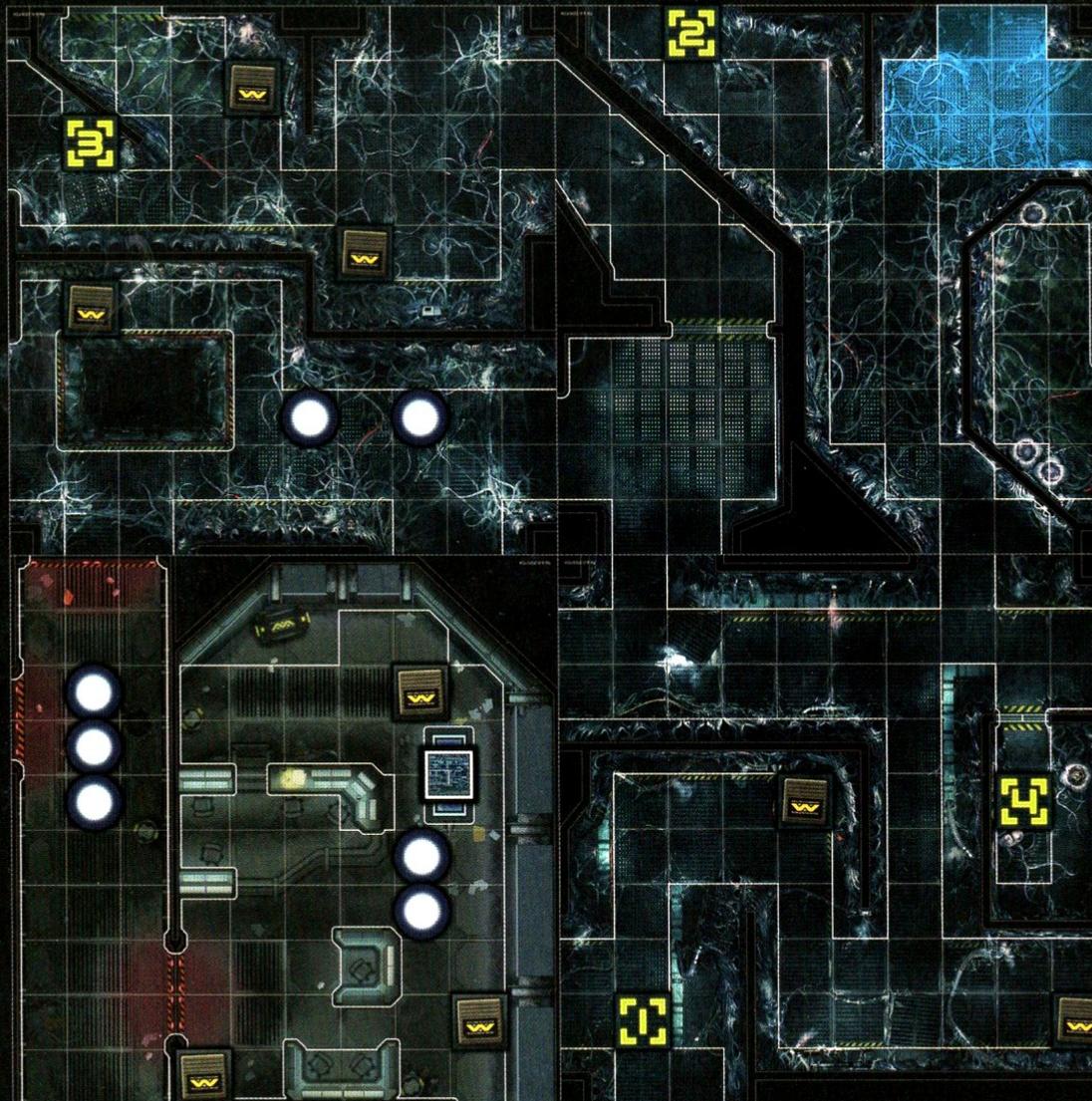
Enlever toutes les cartes False Alarm du deck de défausse Motion Tracker et mettez-les de côté. Enlevez 5 cartes du dessus de la pile de défausse Motion Tracker pour chaque personnage qui a été tué ou capturé.

Compter les cartes restantes de la pile de défausse selon cette règle:

- Menace Niveau 1: 1 point
- Menace Niveau 2: 2 points
- Menace Niveau 3: 3 points

Conservez votre score pour tenter d'obtenir un nouveau score plus élevé, la prochaine fois que vous jouez à cette mission.

BUG HUNT: OUTPOST ALPHA 116



MISE EN PLACE

 Placez les jetons Blips, ici.

 Placez les points d'apparition (Spawns), ici.

 Placez le jeton Computer, ici

 Départ des Marines.

 Posez les jetons Caisse, ici.

 Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.

 Positionnez le compteur de tour sur 1.



BUG HUNT: ATMOSPHERE PROCESSING PLANT

MODE DE SURVIE

Vous êtes piégés dans Atmosphere Processing Plant et vous devez survivre aussi longtemps que vous le pouvez, face aux attaques des Aliens Xénomorphes.

Les personnages débutent la partie sans Arme, ni Equipement. Chaque personnage dispose d'un VP70 Pistol. N'utilisez pas Next dans cette partie.

JETON ORDINATEUR



Ce jeton indique la présence d'un ordinateur avec lequel les personnages peuvent Interagir. Un personnage adjacent à un jeton Ordinateur peut effectuer une action d'Interaction et un test Tech. Si le test est réussi, n'importe quel jeton Blip est révélé (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

JETON CAISSE



Un personnage peut effectuer une action d'Interaction avec le jeton Caisse pour s'équiper gratuitement avec une carte Arme ou une carte Equipement. Cette carte peut venir de la main du joueur ou du Deck d'Endurance (Mélanger le deck d'Endurance, ensuite). Enlevez après cette action le jeton Caisse de la map.

LE JEU EST FINI, MEC!

Dans cette partie, il n'y a pas de sortie Exit. Votre équipe doit survivre jusqu'à l'épuisement des cartes Blips du deck Motion Tracker et que tous les Aliens, y compris les jetons d'Aliens soient éliminés du plateau de jeu. Si un personnage survit, tous les joueurs gagnent. Si tous les personnages meurent, les joueurs perdent. Si le Deck d'Endurance est épuisé, les joueurs perdent également.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 5 cartes de Menace Niveau 1 et 5 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 10 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Tirez des cartes Motion Tracker dès le tour 1.

Au tour 3, chaque joueur doit tirer 2 cartes Motion Tracker ou 4 cartes Motion Tracker s'il n'y qu'un ou deux joueurs durant la partie.



CONSERVER VOTRE SCORE

A la fin de la partie, que vous ayez survécu ou non, il est temps de vous évaluer. Pour déterminer votre résultat, suivez ces instructions:

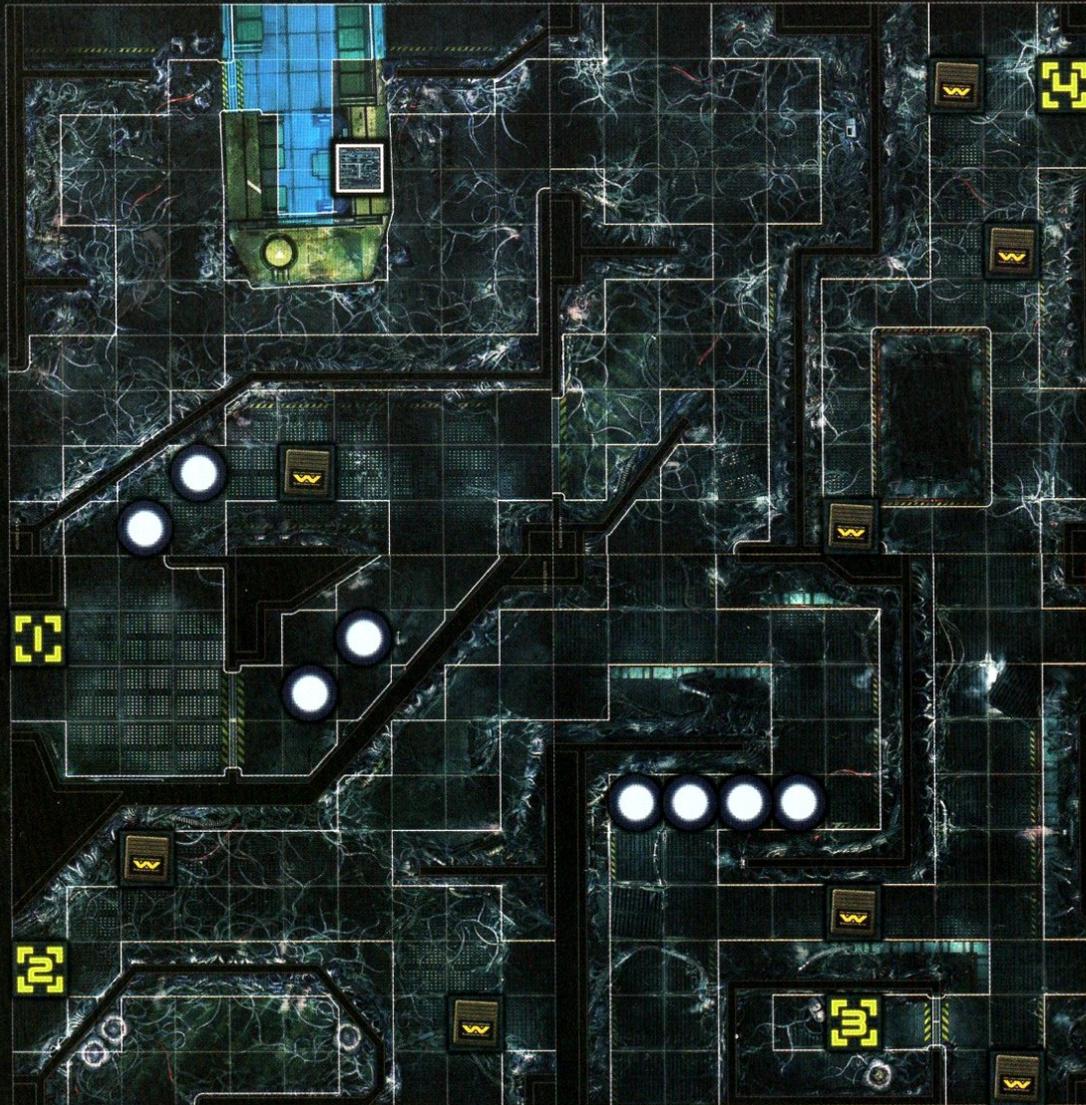
Enlever toutes les cartes False Alarm du deck de défausse Motion Tracker et mettez-les de côté. Enlevez 5 cartes du dessus de la pile de défausse Motion Tracker pour chaque personnage qui a été tué ou capturé.

Compter les cartes restantes de la pile de défausse selon cette règle:

- Menace Niveau 1: 1 point
- Menace Niveau 2: 2 points
- Menace Niveau 3: 3 points

Conservez votre score pour tenter d'obtenir un nouveau score plus élevé, la prochaine fois que vous jouez à cette mission.

BUG HUNT : ATMOSPHERE PROCESSING PLANT



MISE EN PLACE

 Placez les jetons Blips, ici.

 Placez les points d'apparition (Spawns), ici.

 Placez le jeton Computer, ici.

 Départ des Marines.

 Posez les jetons Caisse, ici.

 Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.

 Positionnez le compteur de tour sur 1.



BUG HUNT: SUPPLY DEPOT

MODE DE SURVIE

Vous êtes piégés dans Supply Depot et vous devez survivre aussi longtemps que vous le pouvez, face aux attaques des Aliens Xénomorphes.

Les personnages débutent la partie sans Arme, ni Equipement. Chaque personnage dispose d'un VP70 Pistol. N'utilisez pas Next dans cette partie.

JETON ORDINATEUR



Ce jeton indique la présence d'un ordinateur avec lequel les personnages peuvent Interagir. Un personnage adjacent à un jeton Ordinateur peut effectuer une action d'Interaction et un test Tech. Si le test est réussi, n'importe quel jeton Blip est révélé (Règle additionnelle et optionnelle: un test Tech réussi peut barricader ou ôter une barricade à une porte choisie par le personnage testeur).

JETON CAISSE



Un personnage peut effectuer une action d'Interaction avec le jeton Caisse pour s'équiper gratuitement avec une carte Arme ou une carte Equipement. Cette carte peut venir de la main du joueur ou du Deck d'Endurance (Mélanger le deck d'Endurance, ensuite). Enlevez après cette action le jeton Caisse de la map.

LE JEU EST FINI, MEC!

Dans cette partie, il n'y a pas de sortie Exit. Votre équipe doit survivre jusqu'à l'épuisement des cartes Blips du deck Motion Tracker et que tous les Aliens, y compris les jetons d'Aliens soient éliminés du plateau de jeu. Si un personnage survit, tous les joueurs gagnent. Si tous les personnages meurent, les joueurs perdent. Si le Deck d'Endurance est épuisé, les joueurs perdent également.

DECK MOTION TRACKER

Mélangez 5 cartes de Menace Niveau 1 et 5 cartes de Menace Niveau 2, Mettez ces 10 cartes de côté pour le moment. Mélangez le reste des cartes du deck Motion Tracker puis placez les 6 cartes sur le dessus du deck Motion Tracker.

TIRER DES CARTES MOTION TRACKER

Tirez des cartes Motion Tracker dès le tour 1.

Au tour 3, chaque joueur doit tirer 2 cartes Motion Tracker ou 4 cartes Motion Tracker s'il n'y qu'un ou deux joueurs durant la partie.

CONSERVER VOTRE SCORE

A la fin de la partie, que vous ayez survécu ou non, il est temps de vous évaluer. Pour déterminer votre résultat, suivez ces instructions:

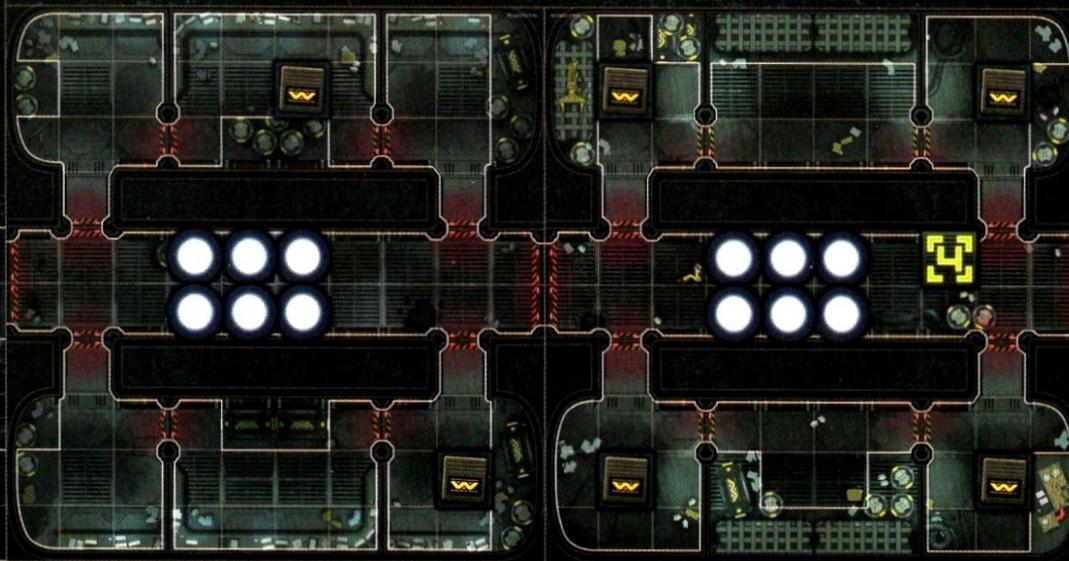
Enlever toutes les cartes False Alarm du deck de défausse Motion Tracker et mettez-les de côté. Enlevez 5 cartes du dessus de la pile de défausse Motion Tracker pour chaque personnage qui a été tué ou capturé.

Compter les cartes restantes de la pile de défausse selon cette règle:

- Menace Niveau 1: 1 point
- Menace Niveau 2: 2 points
- Menace Niveau 3: 3 points

Conservez votre score pour tenter d'obtenir un nouveau score plus élevé, la prochaine fois que vous jouez à cette mission.

BUG HUNT: SUPPLY DEPOT



MISE EN PLACE



Placez les jetons Blips, ici.



Placez les points d'apparition (Spawns), ici.



Placez le jeton Computer, ici



Départ des Marines.



Posez les jetons Caisse, ici.



Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.



Positionnez le compteur de tour sur 1.