

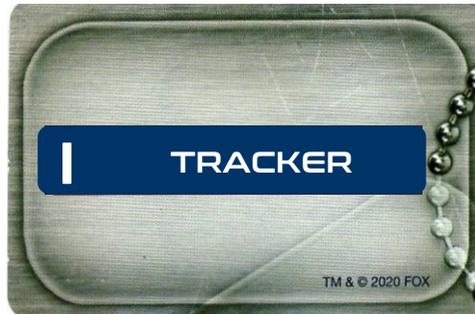
A L I E N S

ULTIMATE BADASSES
EXTENSION



CARTES D' EXPERIENCE

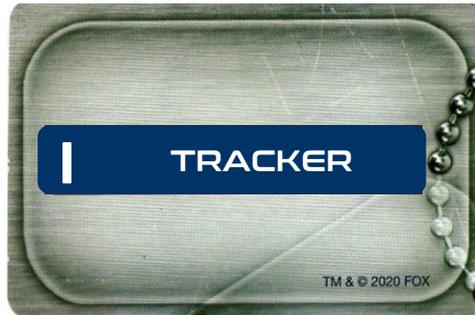




1 TRACKER
A CLOSER LOOK
 En début d'Activation, vous pouvez regarder n'importe quel Blip.
ACTION: vous pouvez *Exhaust* 3 cartes pour remplacer ce Blip par un Blip non encore utilisé et ceci de manière aléatoire.



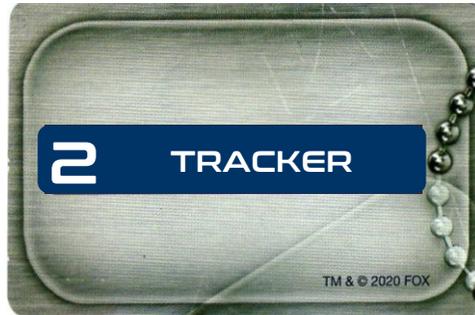
1 TRACKER
EYES ON THE BALL
 Au début de la phase des Marines, vous pouvez regarder les 4 premières cartes du Deck Motion Tracker. Remettez ces cartes dans l'ordre que vous souhaitez sur le dessus du Deck.
 Mélangez le reste des cartes du Deck Motion Tracker.



1 TRACKER
IT' S READING RIGHT
 Pendant la phase des Aliens et avant que vous ne tiriez les cartes du Deck Motion Tracker, Exhaust 2 cartes pour défausser, sans la regarder, la première carte du Deck Motion Tracker.



2 TRACKER
WATCH THE WALLS
 Si vous ou une autre personnage distant de 4 cases de votre figurine tire une carte Motion Tracker  pour la mise en place d'un jeton Tunnel sur la map, vous pouvez *Exhaust* 3 cartes pour défausser cette carte et en tirez une nouvelle.



2 TRACKER
AVOID DETECTION
 Si vous tirez une carte Motion Tracker, vous pouvez *Exhaust* 3 cartes pour défausser cette carte et tirez une nouvelle carte.



2 TRACKER
TRAINED SCANNER
 En début d'Activation, *Révélez* une carte:
 ★ Regardez les 2 premières cartes du Deck Motion Tracker, défaussez une ces cartes et placez la carte restante sur le dessus du Deck.



3 TRACKER
HERE THEY COME!
 Pendant la phase des Aliens et avant de tirez des cartes du Deck Motion Tracker (MT), *Révélez* une carte:
 ★ Supprimez un Blip du plateau de jeu.
 🟢 Tirez une carte en moins du Deck MT
 🟡 Défaussez la première carte du Deck MT



3 TRACKER
WHERE THEY ARE
ACTION: Regardez la première carte du Deck Motion Tracker (MT).
 Défaussez cette carte pendant le tirage des cartes MT.



1 SUPPORT
GOT YOUR BACK
Quand un personnage, distant de 2 cases aux cibles, tue 4 Aliens ou plus, *Recyclez* 2 cartes de votre main ou de la pile *Exhaust*.

TM & © 2020 FOX



1 SUPPORT
GET SOME REST
Quand votre personnage ou un autre personnage, distant de 2 cases de votre figurine, effectue une Action de Repos, une carte supplémentaire peut être *Recyclée*.

TM & © 2020 FOX



1 SUPPORT
QUICK REST
En début d'Activation:
Recyclez une carte et tirez une carte d'*Endurance*.

TM & © 2020 FOX



2 SUPPORT
GIVE AND TAKE
En début d'Activation, vous pouvez *Recycler* un nombre de cartes égal au total des cartes d'*Endurance* détenues dans votre main.
A la fin de votre Activation, si vous *Recyclez* 2 cartes ou plus, vous pouvez tirer 2 cartes du Deck d'*Endurance*.

TM & © 2020 FOX



2 SUPPORT
I GOT WHAT YOU NEED
ACTION: *Révélz* une carte:
★ Ajoutez à votre main, la carte *Révélée*.
👁️ ou 🗨️ Recherchez dans la pile *Exhaust* une carte 👁️ ou 🗨️ et équipez un personnage à 2 cases de votre figurine de cette carte en payant son coût

TM & © 2020 FOX



2 SUPPORT
RESOURCEFULL
En début d'Activation, *Révélz* une carte:
★ Ajoutez à votre main, la carte *Révélée*.
👁️ *Recyclez* 3 cartes.
🗨️ *Recyclez* 5 cartes.

TM & © 2020 FOX



3 SUPPORT
I CAN' T BE EVERYWHERE
Votre personnage gagne un point de mobilité (Speed) en plus.
Cette carte, lorsqu'elle est utilisée, permet d'ignorer le concept de distance de 2 cases, induit par les cartes d'Expérience.

TM & © 2020 FOX



3 SUPPORT
A HELPING HAND
Une fois dans la phase des Marines et une fois dans la phase des Aliens, un personnage distant de 2 cases de votre figurine, peut relancer un dé. Le second résultat est alors appliqué.

TM & © 2020 FOX

1 HERO

1 HERO

1 GOT YOUR BACK

Un personnage distant de 2 case de votre figurine, gagne -1 sur le résultat de son jet de dé de Défense.

TM & © 2020 FOX

1 HERO

1 HERO

1 THE HERO WE NEED

Vous pouvez relancer le dé de Défense, le second résultat sera alors appliqué.

TM & © 2020 FOX

1 HERO

1 HERO

1 CHECK YOUR AMMO

Avant d'effectuer une Attaque, Révélez une carte:

- ★ Mettez cette carte dans votre main.
- ♻️ Recyclez une carte.
- 👁️ Augmentez votre Compteur de Visée AIM d'un point.

TM & © 2020 FOX

2 HERO

2 HERO

2 TRUE HERO

Après avoir tiré avec le M41 PULSE RIFLE, vous pouvez effectuer une Attaque en réalisant une FREE ACTION, avec votre arme de secours. Vous pouvez de plus, équiper votre personnage avec le M240 FLAMETHROWER comme arme de secours (BACKUP).

TM & © 2020 FOX

2 HERO

2 HERO

2 SECOND WIND

Le personnage gagne -1 à son jet de Défense.
Si un Alien est tué en Attaque de Mêlée par vous ou par un autre personnage, distant de 2 cases de votre figurine, Recyclez 3 cartes.

TM & © 2020 FOX

2 HERO

2 HERO

2 ARMED TO THE TEETH

Exhaust une carte 🧠 ou une carte 🔄 équipant votre personnage pour rechercher dans la pile Exhaust une carte 🔄. Vous pouvez équiper votre personnage ou un autre personnage distant de votre figurine de 2 cases, avec cette carte, en payant son coût.

TM & © 2020 FOX

3 HERO

3 HERO

3 FIERCE PROTECTOR

Si un Alien attaque un personnage à 2 cases de votre figurine, et que vous avez une ligne de vue sur ce personnage, intervertissez vos figurines avant que l'Alien ne réalise son action d'Attaque.

TM & © 2020 FOX

3 HERO

3 HERO

3 HEROICS

Vous gagnez +1 en Mobilité (Speed).
Cette carte lorsqu'elle utilisée, permet d'augmenter le concept de distance de 2 cases, induit par les cartes d'Expérience. Cette carte étend le concept à 4 cases.

TM & © 2020 FOX



1 TACTICIAN
GET MOVING
ACTION: *Exhaust* 3 cartes ou plus de votre main pour déplacer un autre personnage d'autant de cases que de cartes *Exhausted*.



1 TACTICIAN
BEING AN EXAMPLE
 En début d'Activation, tirez une carte d'*Endurance*.
 Quand vous tirez une carte que vous devez placer sur la fiche de votre personnage, vous pouvez *Recycler* 3 cartes de votre main.



1 TACTICIAN
NATURAL LEADER
 En début d'Activation, tirez une carte d'*Endurance*.
 Vous pouvez *Exhaust* 2 cartes de votre main pour relancer un dé, dans ce tour. Le second résultat sera alors appliqué.



2 TACTICIAN
INSPIRED TACTICS
ACTION: *Révélez* une carte:
 Tirez une carte d'*Endurance*.
 Choisissez un Marine pour effectuer une FREE ACTION d'attaque ou d'AIM.
Exhaust une carte de la fiche d'un personnage.



2 TACTICIAN
QUICK COMMAND
 En début d'Activation, *Exhaust* 2 cartes de votre main puis *Révélez* une carte:
 Choisissez un personnage pour qu'il réalise une FREE ACTION.
 Ajoutez à votre main, la carte *Révélée*.
 Un Marine désigné effectue une FREE ACTION.



2 TACTICIAN
OVERBALL BATTLE PLAN
Exhaust jusqu'à 3 cartes d'*Endurance* et choisissez le même nombre de personnages que de cartes *Exhausted*. Ces personnages peuvent tirer 2 cartes d'*Endurance*. Si ces cartes sont ou , ils peuvent s'en équiper, sans en payer le coût.



3 TACTICIAN
OVERALL BATTLE PLAN
 A la fin de votre Activation, vous pouvez tirer une carte d'*Endurance*.
 A chaque fois que vous *Exhaust* une carte d'*Endurance* de votre main en utilisant une carte d'Expérience de Tacticien, vous pouvez à la place, *Recycler* cette carte.



3 TACTICIAN
USING WHAT WE GOT
 En début d'Activation, vous pouvez tirer 2 cartes d'*Endurance*.
 Vous pouvez *Exhaust* des cartes de votre main pour payer le coût des cartes d'*Endurance* que vous utilisez au lieu d'utiliser les cartes du Deck d'*Endurance*.





1 SMARTS
TECH GUY

Vous pouvez vous équiper d'une carte Equipement supplémentaire.

ACTION: si votre personnage adjacent à un jeton Ordinateur réalise avec succès un test Tech, tirez autant de cartes d'Endurance que vous possédez de cartes Equipement sur votre fiche.



1 SMARTS
COMPUTER SEARCH

En début d'Activation, si votre personnage est adjacent à un Ordinateur, vous pouvez Révéler une carte.

- ★ Mettez la carte Révélée dans votre main.
- 🌿 Vous pouvez vous équiper avec la carte Révélée, gratuitement.
- ♻️ Recyclez 3 cartes.



1 SMARTS
CALCULATED

ACTION: Si vous êtes adjacent à un jeton Ordinateur et que vous effectuez avec succès un test Tech, vous pouvez Révéler les 4 premières cartes du Deck d'Endurance. Choisissez l'une de ces cartes et ajoutez-la à votre main. Recyclez les autres cartes. Une carte Révélée n'a aucun effet, cette fois-ci.



2 SMARTS
LOCATE SUPPLIES

ACTION: si vous êtes adjacent à un jeton Ordinateur et que vous effectuez avec succès un test Tech, équipez votre personnage d'une carte 🌿 ou ♻️ provenant de la pile Discard, en payant le coût de la carte.



2 SMARTS
OUTSMART

Vous pouvez utiliser la score de votre capacité Tech à la place du score de votre Défense quand vous lancez le dé de Défense, la première fois, durant la phase des Aliens



2 SMARTS
QUICK STUDY

Durant la phase des Marines, vous gagnez -1 sur le résultat de tous vos jets de dés de test Tech.



1 SMARTS
BRAINS OVER BRAWN

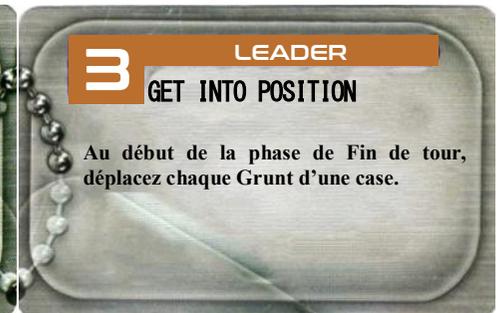
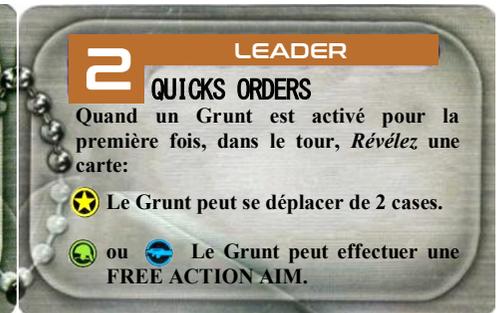
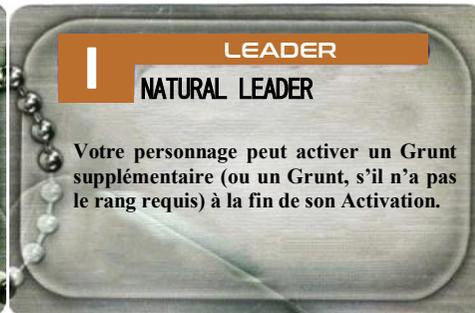
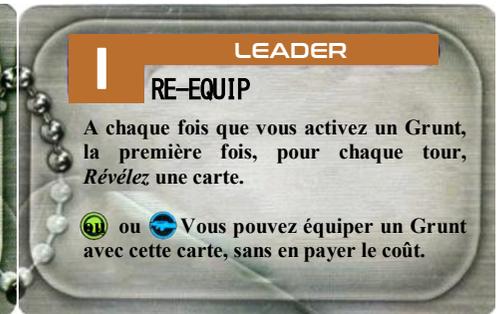
Vous pouvez vous équiper d'une carte Equipement supplémentaire. Quand votre personnage effectue un Test Tech, Révélez une carte:

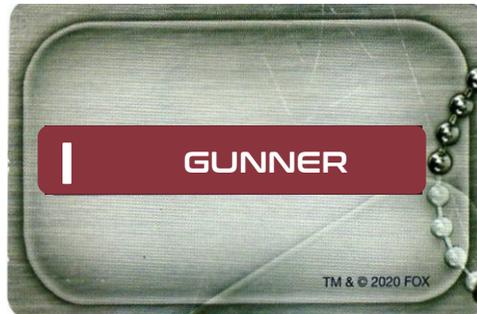
- ★ ou 🌿 Vous pouvez ajouter cette carte à votre main.
- ♻️ Recyclez une carte.



1 SMARTS
PORTABLE UPLINK

Votre personnage est toujours considéré comme étant adjacent à un jeton Ordinateur.





1 GUNNER
COVERING FIRE
 Avant d'effectuer un tir de Défense, vous pouvez effectuer une FREE ACTION AIM (Augmentez votre Compteur de Visée d'un point, gratuitement)



1 GUNNER
COVERING YOUR SIX
 Vous pouvez Exhaust une carte de moins quand vous effectuez un Tir défensif durant la phase des Aliens.



1 GUNNER
TAKING POINT
 Vous pouvez Exhaust une carte de moins quand vous effectuez une Attaque durant la phase des Marines.
Souvenez-vous: vous ne pouvez pas réduire le coût de la compétence FULL AUTO.



2 GUNNER
COMBAT READY
 En début d'Activation, Révélez une carte:
 ⚡ Déplacez-vous de 2 cases.
 🎯 ou 🌀 Effectuez une FREE ACTION AIM



2 GUNNER
KILLJOY
 Quand votre personnage tue 5 Aliens ou plus, avec une seule Attaque, il peut ensuite, effectuer une Attaque FREE ACTION avec la même arme.
 Il est alors autorisé à augmenter son Compteur de Visée AIM de 3 points.



2 GUNNER
SHARP SHOOTER
 Quand votre personnage tue 3 Aliens ou plus, avec une seule Attaque*, il peut ensuite effectuer une FREE ACTION AIM.
 *Cela inclut les Aliens tués par des Attaques automatiques comme les Sentinel Guns, à partir d'une action d'Attaque.



3 GUNNER
BORN KILLER
 Au début de la phase des Aliens, réinitialisez votre compteur de Visée AIM.



3 GUNNER
PERFECT SHOT
 Une Action AIM augmente de 2 points au lieu d'un, votre Compteur de Visée. Lorsque votre Compteur de Visée est à 10, au lieu d'effectuer une Action AIM, placez 1 jeton Alien sur cette carte.
 Défaussez le jeton Alien pour relancer le dé d'Attaque, si son résultat ne convient pas.

NOUVELLES FICHES DE PERSONNAGE

CPL. CYNTHIA DIETRICH DIETRICH 

WEAPON WEAPON - BACKUP



"Looks like some sort of secreted resin."

DURANT L'ACTIVATION
Vous pouvez *Exhaust* 4 cartes pour rechercher dans la pile *Exhaust* une carte et la mettre dans votre main.

PASSIVE
Quand vous détruisez 3 Aliens ou plus, avec le M240 Flamethrower ou avec une M40 Grenade, *Recyclez* 2 cartes.

SPEED **4** DEFENSE **6** MELEE **2**

TECH **6** AIM **5**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

DIETRICH GRUNT 

WEAPON WEAPON - BACKUP



SPEED **4** DEFENSE **4** MELEE **1**

TECH **5** AIM **4**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

BURKE GRUNT 

WEAPON WEAPON - BACKUP



EN FIN D'ACTIVATION
Révélez une carte:

-  Vous pouvez jouer la carte *Révlée*, en payant son coût.
-  Choisissez un personnage, il peut effectuer une Action.
-  Discard une carte ou *Recyclez* 4 cartes.
-  *Recyclez* toutes les cartes de la pile *Discard*.

SPEED **4** DEFENSE **4** MELEE **1**

TECH **5** AIM **2**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

CARTER BURKE W 

WEAPON WEAPON - BACKUP



"I work for the company. But don't let that fool you, I'm really an okay guy"

EN DEBUT D'ACTIVATION
Tirez une carte d'*Endurance*.

EN FIN D'ACTIVATION
Révélez une carte:

-  Mettez cette carte dans votre main.
-  Tirez une carte d'*Endurance* et choisissez un personnage qui effectue une Action.
-  Cherchez dans la pile *Exhaust* une carte et ajoutez-la à votre main
-  *Recyclez* toutes les cartes de la pile *Discard*.

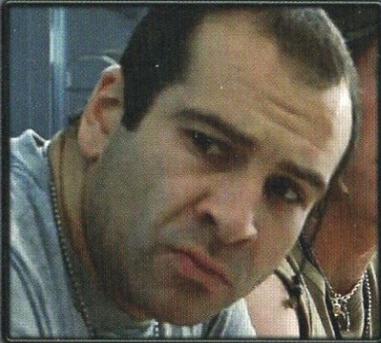
SPEED **4** DEFENSE **5** MELEE **1**

TECH **6** AIM **5**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

WIERZBOWSKI GRUNT 

WEAPONON  WEAPONON - BACKUP

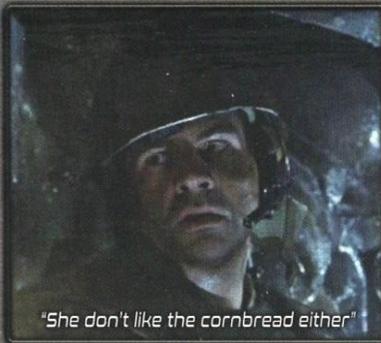
SPEED **4** DEFENSE **6** MELEE **2**

TECH **2** AIM **5**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

PVT. TREVOR WIERZBOWSKI WIERZBOWSKI 

WEAPONON  WEAPONON - BACKUP

EN DEBUT D'ACTIVATION
Révélez une carte:
 ★ Jouez la carte *Révélee* ou prenez une carte ★ de votre main et placez-la sur le dessus du Deck d'Endurance.
 ↻ Echangez une carte de votre main contre une carte ★ de la pile *Discard*.

EN FIN D'ACTIVATION
 Tirez une carte d'Endurance.

"She don't like the cornbread either"

SPEED **4** DEFENSE **6** MELEE **3**

TECH **3** AIM **6**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

DRAKE GRUNT 

WEAPONON  WEAPONON - BACKUP

PASSIVE
Exhaust 2 cartes au lieu de 3 à chaque fois que vous tirez avec le M56 Smart Gun.

SPEED **4** DEFENSE **5** MELEE **2**

TECH **2** AIM **5**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

PVT. MARK DRAKE DRAKE 

WEAPONON  WEAPONON - BACKUP

EN FIN D'ACTIVATION
 Déplacez-vous de deux cases.

PASSIVE
Exhaust 2 cartes au lieu de 3 à chaque fois que vous tirez avec le M56 Smart Gun.

"They ain't payin' us enough for this."

SPEED **3** DEFENSE **6** MELEE **3**

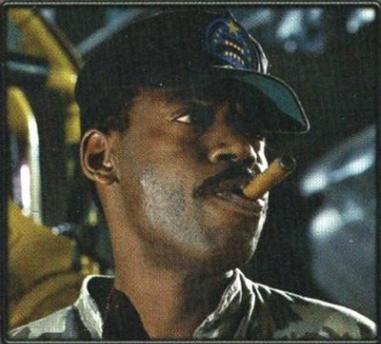
TECH **2** AIM **7**

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

APONE GRUNT 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



PASSIVE
Le coût en cartes d'Équipement ou d'Armement pour Apone ou pour un personnage, situé à 4 cases ou moins de sa figurine, diminue d'une carte d'Endurance.

SPEED DEFENSE MELEE
4 5 2

TECH AIM
4 6

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

 **SGT. AL APONE** **APONE** 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



"It's a rescue mission, you'll love it."

EN DEBUT D'ACTIVATION
Choisissez:
• Tirez une carte d'Endurance ou
• Chaque Marine peut Recycler une carte de sa main.

PASSIVE
Le coût en cartes d'Équipement ou d'Armement pour Apone ou pour un personnage, situé à 4 cases ou moins de sa figurine, diminue d'une carte d'Endurance.

SPEED DEFENSE MELEE
4 7 3

TECH AIM
5 6

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

CROWE GRUNT 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



PASSIVE

SPEED DEFENSE MELEE
4 6 1

TECH AIM
3 5

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

 **PVT. TIM CROWE** **CROWE** 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



"Watch it...behind you. Fucking move, will you!"

EN DEBUT D'ACTIVATION
Tirez une carte d'Endurance ou donnez n'importe quelle carte de votre main à un autre personnage.

EN FIN D'ACTIVATION
Choisissez un Marine. Vous et le Marine désigné, pouvez tirer tous les deux, une carte d'Endurance.

SPEED DEFENSE MELEE
4 7 2

TECH AIM
4 6

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

ALIENS

ULTIMATE BADASSES

EXTENSION



LIVRET
DE REGLES



APERÇU DE L'EXTENSION

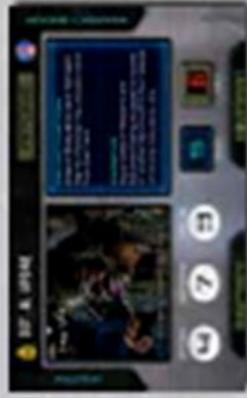
Remerciez les dieux que vous priez! Les renforts sont arrivés! Mais ce n'est pas le moment de se relâcher. Même si nous sommes plus nombreux, il y a encore un sacré boulot à accomplir! Notre objectif est de découvrir ce qui s'est passé. Rendez vous vers vos patrouilles assignées. L'extension Aliens: Ultimate Badasses ajoute des personnages ainsi que des cartes d'Expérience qui renforcent le profil des personnages. Cette extension n'est pas un jeu autonome. Vous avez besoin d'une copie d'Aliens: Another Glorious Day In The Corps pour utiliser cette extension.

COMPOSANTS



64 CARTES EXPERIENCE.

4 DES MARINE



Ces dés à dix faces (D10) sont identiques à ceux trouvés dans la boîte Another Glorious Day In The Corps. Ces dés supplémentaires suffisent (un par joueur) pour la plupart des missions

6 NOUVELLES FICHES DE PERSONNAGE.



6 NOUVELLES FIGURINES DE MARINE

QUOI DE NEUF?

DES CARTES D'EXPÉRIENCE DE VOS PERSONNAGES POUR COMPOSER VOTRE ÉQUIPE D'ENFER:

Lorsque vous jouez dans une Campagne, vous obtenez six autres Marines dans cette extension, ce qui vous donne plus de possibilités d'organiser vos Équipes combattantes et d'effectuer des opérations de remplacement pour vous permettre de traquer les Aliens à travers une campagne.

Les personnages peuvent gagner des cartes d'Expérience.

Celles-ci leur donnent des capacités supplémentaires à utiliser durant la Campagne.

LES CARTES D'EXPÉRIENCE

Les cartes d'Expérience ajoutent de nouvelles capacités que les joueurs peuvent utiliser durant les parties. Vous pouvez ajouter des cartes Expérience à votre Campagne, permettant à vos personnages d'apprendre de nouvelles tactiques.

NIVEAUX D'EXPÉRIENCE

Chaque Carrière a 8 choix possibles, vous pouvez choisir entre :



Chaque Carrière a trois cartes de niveau 1, trois cartes de niveau 2 et deux cartes de niveau 3.

GAGNER DES CARTES D'EXPÉRIENCE

Au cours d'une Campagne, chaque joueur gagne une carte Expérience au début de chaque mission. Lors d'une chasse aux Aliens, chaque joueur gagne une carte Expérience au début de la Phase Marine tous les cinq tours (c.-à-d. tous cinq, dix, quinze, etc.). Un joueur peut choisir une carte de niveau 1 dans n'importe quelle Carrière. Pour gagner une carte de niveau 2, il doit déjà posséder une carte de niveau 1 de la même Carrière pour chaque carte de niveau 2 qu'il souhaite obtenir. Par exemple, si un joueur a déjà une carte Artilleur de Niveau 2 et veut une deuxième carte Artilleur de Niveau 2, il doit avoir au moins deux cartes Artilleur de Niveau 1. Pour gagner une carte de niveau 3, il doit déjà posséder une carte de niveau 2 de la même Carrière. Vous ne pouvez jamais posséder deux cartes Expérience de niveau 3.

Une fois qu'une carte est prise, aucun autre joueur ne peut choisir cette carte. Si plus d'un joueur veut obtenir la même carte, le joueur avec le rang le plus élevé choisit celui qui la reçoit.

CARRIÈRE MIXE OU UNIQUE

Lorsque vous choisissez des cartes Expérience, vous pouvez choisir des cartes de n'importe quelle Carrière. Choisir parmi plusieurs Carrières vous donnera un personnage bien équilibré, tandis que progresser sur une seule Carrière vous donnera un personnage plus puissant.

Le choix vous appartient.

PERDRE / CHANGER DE PERSONNAGE

Lorsque votre personnage meurt ou que vous changez de personnage, vos cartes d'Expérience sont transférées vers votre nouveau personnage.

Ce personnage poursuivra alors une nouvelle Carrière.



COMPOSER SON EQUIPE

Au début d'une mission, les joueurs choisissent jus qu'à six personnages pour composer leur équipe. Chaque joueur choisit ensuite un personnage qu'il souhaite jouer, le faisant passer de son profil Grunt à son profil Héros.

Les personnages restants n'intègrent pas la partie et sont gardés en réserve pour des missions ultérieures. Vous pouvez modifier le choix des personnages qui sont en réserve au début de chaque nouvelle mission.

NEWT

Newt doit être intégrée dans les missions de Campagne, à moins qu'elle n'ait été capturée ou tuée, ou que la mission indique sa non participation. Newt est ajoutée aux six personnages que vous sélectionnez pour la mission.

Newt n'est pas utilisée dans les missions de chasse aux Aliens.

UNE ÉQUIPE D'ENFER ÉQUILIBRÉE

Il est judicieux de mixer des personnages combattants et de soutien lorsque vous composez votre équipe. Une équipe déséquilibrée peut conduire à une défaite. Trop de profils combattants peuvent vous pénaliser au niveau des Test Tech à réussir, ce qui peut vous ralentir dans la progression de la mission. De même, utiliser trop d'armes lourdes peut brûler votre deck d'Endurance rapidement...

Paradoxalement, trop peu de combattants ou d'armes lourdes peut conduire à être très vite submergé par les essaims d'Aliens. Prenez donc le temps de la réflexion pour élaborer votre équipe...

Je ne vous mentrai pas sur vos chances de survie mais... vous avez ma sympathie (Ash, Alien, le 8ème passager).

CREDITS

GAME DESIGN
ANDREW HAUGHT

ASSISTANT GAME DESIGN
PHIL YATES

GRAPHIC DESIGN
VICTOR PESCH

ANIMATEURS

**PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISGOTTI**

ASSET MANAGEMENT

**GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY**

SCULPTING

GINO CRUZ

MODÉLEURS

**LEW RAY, DAVID BELL,
DAVID HOPKINS, STEVE TIBERI**

PLAYTESTERS

**SHARONDA BIE DABEL,
KYLEIGH HILLAR, LOGAN HILLAR,
BRIAN O'LEARY, NICK O'LEARY,
LEIGH JONES, STINE JENSEN,
SARAH WHEELER, PAUL FLETCHER, KODAK,
EVA BLOOM, DANIEL JON DRONAL,
DANIEL WELLS, BRYAN REAR,
JAMES REAR, JONATHAN**

Game Design © Gale Force Nine 2020. Aliens™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation.

All rights reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.