

# ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS



EXTENSION

CANNONMOUFFES

## PRESENTATION DE L'EXTENSION

**RIPLEY 3240 USS** est un des clones nombreux de Ripley. Commandant de son astronef, elle fut mandatée en 2237 par la compagnie galactique Weyland-Yutani-Corp pour confirmer la présence d'une nouvelle vie extra-terrestre intelligente sur la planète Zyclon 445 YZSKA 68. Après bien des péripéties, son équipage fut exterminé par les Carnomorphes: êtres doués d'une intelligence supérieure à l'humain, terrifiants visuellement et assez agressifs envers ce qu'ils ignorent. Elle fut la dernière survivante. Capturée, elle fit l'objet de nombreuses expériences scientifiques et génétiques. Les Carnomorphes, à leur grande surprise, constatèrent alors que sa conscience pouvait s'intégrer à la Matrice gouvernante de leur planète. En l'intégrant, la Matrice pouvait se développer et acquérir de nouvelles compétences.

Mais l'esprit de **RIPLEY 3240 USS**, bien que fortement conditionnée par les Carnomorphes, avait cependant conservé un reste d'humanité et ce, malgré les nombreuses mutations génétiques qu'elle avait subies. Un long combat mental s'ensuivit entre la Matrice et Ripley, pour gagner le contrôle de la planète et de ceux qui y demeuraient. Finalement, Ripley remporta le combat et asservit la Matrice à ses propres désirs. Ripley était dans la Matrice et incarnait la Matrice.

Considérant qu'elle appartenait désormais à ceux qui l'avaient séquestrée et torturée, elle ne se vengea point, mais une volonté malsaine la poussa à modifier le capital génétique des Carnomorphes qui se transformèrent physiquement durant des décennies. Sa juste colère se dirigea ensuite vers d'autres cibles, vers ceux qui l'avaient envoyée sur cette maudite planète.

Depuis lors, elle téléporte les Carnomorphes, selon un mode continuum espace-temps, peu compréhensible pour les humains, dans les zones spatiales de ses souvenirs, de ses rêves et de ses cauchemars, afin que nul ne puisse oublier son existence dans l'Univers.

## REGLES DE L'EXTENSION CARNOMORPHES

- Prenez les 2 cartes Blips de l'Extension et mettez la carte **RIPLEY 3240 USS**, aléatoirement, dans la première moitié du Deck Motion Tracker. Mettez la deuxième carte **CONTROLEUSE CARNOMORPHE** dans la deuxième moitié du Deck, de manière également aléatoire. Dès que la carte **RIPLEY 3240 USS** est tirée du Deck, posez-la à proximité du plateau de jeu et appliquez ses directives. Posez alors les 3 Spawns Carnomorphes près de la zone de départ, près de la zone Exit et vers une zone intermédiaire du plateau de jeu. Prenez le dé de Carnomorphe.
- Jetez toujours le dé Carnomorphe à la fin de la phase des Aliens et avant la phase de Fin de tour. Les Carnomorphes s'activent toujours à la fin de la phase des Aliens. Si vous n'avez plus de Carnomorphes disponibles lorsque le dé vous demande d'en poser, avancez un Carnomorphe de 3 cases vers le personnage le plus proche.
- Pour tuer les **CARNOMORPHES**: le **FLAMETHROWER M240**, avec 4 Actions d'Attaque réussies et le **PLASMA RIFLE** peuvent uniquement éliminer les Carnomorphes. Une charge explosive les tue aussi, d'un coup. Lorsqu'un Carnomorphe termine son déplacement, si une vie organique n'appartenant pas à sa race, est adjacente à sa figurine, celle-ci sera blessée ou putréfiée selon le résultat du jet de dé Carnomorphe. Pour l'**ATROCITE**, celle-ci ne se déplace pas sauf si une figurine, étrangère à sa race est située à 10 cases de distance de sa figurine, l'**ATROCITE** se déplace alors vers elle et lancera jusqu'à 6 cases de distance, un jet d'Acide Putréfiant sur la cible. On lancera le dé Carnomorphe pour évaluer les dommages. Une fois tuée, elle ira vers sa victime pour l'absorber.
- Lorsque vous tirez la carte **CONTROLEUSE CARNOMORPHE**, défaussez la carte **RIPLEY 3240 USS** et remplacez-la par celle de la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE**. Les **CARNOMORPHES** n'apparaissent plus sur les points de Spawn. la **CONTROLEUSE ALIEN CARNOMORPHE**, lorsqu'elle est en jeu, a 2 Actions. Elle se déplace et combat. Si elle ne combat pas, elle déplace mentalement, un Alien de sa race sur un jet réussi de Dé Carnomorphe. Sa tentacule atteint sa cible jusqu'à 3 cases de distance et brise les barricades sur un succès de dé.
- Faites apparaître sur un point de Spawn Carnomorphe correspondant au résultat du dé Alien jeté, divisé par 2, la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE**. Elle s'active à la fin de la phase des Aliens et avant la phase de Fin de tour.
- Les Marines et les Grunts ne peuvent pas effectuer de tir défensif contre les **CARNOMORPHES** et contre la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE**, si les figurines sont susceptibles d'attaquer les personnages. Ils ne peuvent pas utiliser de dé de Défense.
- Lorsque la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE** est tuée, retirez toutes les figurines et les Spawns du plateau de jeu.

## LES RÉFÉRENCES DE L'EXTENSION

L'extension Aliens, AGDITC, Carnomorphes utilise les figurine de l'extension Envy du jeu « The Others » de chez Edge.



Cette extension est épuisée et difficile à trouver. Il est possible de se la procurer, sur le marché de l'occasion, peut être... Si vous n'avez pas les figurines du jeu, vous pouvez les remplacer par des proxys ou par des figurines papier fournies.



# RESULTAT DU DE CARNOMORPHE

		RIPLEY 3240 USS	CONTROLEUSE CARNOMORPHE	CONTROLEUSE CARNOMORPHE	CARNOMORPHE	ATROCITE
DE CARNOMORPHE	CORRESPONDANCE AVEC LE DE ALIEN		2 actions: se déplace. Elle combat, si une figurine non Carnomorphe est à 3 cases de la sienne	2 actions: se déplace et ne combat pas mais lance le dé Carnomorphe	Se déplace et combat si une autre figurine, non Carnomorphe, est adjacente à la sienne	Se déplace et combat si une autre figurine, non Carnomorphe, est à 10 cases de la sienne
	<b>5 6</b>	Apparition sur le Spawn 1 de l'Atrocité ou de 2 Carnomorphes.	Déplace un Carnomorphe	Déplace un Carnomorphe	Putréfié! 	Putréfié! 
	<b>2 3</b>	Apparition sur le Spawn 2 d'un Carnomorphe	1 Blessure	Aucun effet	1 Blessure	2 Blessures
	<b>4</b>	Apparition sur le Spawn 3 de 2 Carnomorphes.	2 Blessures	Brise une Barricade	2 Blessures	3 Blessures
	<b>1</b>	Réinitialisation de la Matrice	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	1 Blessure

# CARTES DES CARNOMORPHES



Résultat du Dé CARNOMORPHE

- Putréfié! ☠
- 1 Blessure
- 2 Blessures
- Aucun effet



## CARNOMORPHE

Vie : 4 Mouvement: 6

Attaque: le FLAMETHROWER M240, avec 4 Actions d'attaque réussies et le PLASMA RIFLE peuvent uniquement l'éliminer. Une charge explosive, le tue aussi, d'un coup.

Si à la fin de son déplacement, une vie organique n'appartenant pas à sa race, est adjacente à sa figurine, celle-ci sera blessée ou putréfiée selon le résultat du jet de dé Carnomorphe. On jettera le dé pour chaque figurine adjacente au Carnomorphe.



Résultat du Dé CARNOMORPHE

- Putréfié!
- 2 Blessures
- 3 Blessures
- 1 Blessure



## ATROCITE CARNOMORPHE

Vie : 4 Mouvement: 6

Si une figurine, étrangère à sa race est située à 10 cases de distance de sa figurine, l'ATROCITE se déplacera vers elle.

Elle lancera alors, jusqu'à 6 cases de distance, un jet d'Acide Putréfiant sur sa cible. On lancera le dé Carnomorphe pour évaluer les dommages. Une fois tuée, elle ira vers sa victime pour l'absorber. Conditions requises pour la tuer: Idem que pour le CARNOMORPHE.



Résultat du Dé CARNOMORPHE

- Déplace un Carnomorphe
- 1 Blessure
- 2 Blessures ou 
- Aucun effet



## CONTRÔLEUSE CARNOMORPHE

Vie : 4 Mouvement: 8

Cette Image Synthétique de Ripley 3240 USS, peut contrôler les Carnomorphes. Même si elle est anéantie, la Matrice a toute liberté pour la faire réapparaître.

Attaque: la CONTRÔLEUSE ALIEN CARNOMORPHE, lorsqu'elle est en jeu, a 2 Actions. Elle se déplace et combat. Si elle ne combat pas, elle déplace mentalement, un Alien de sa race sur un jet réussi de Dé Carnomorphe. Sa tentacule atteint sa cible jusqu'à 3 cases de distance et brise les barricades sur un succès de dé.



Résultat du Dé

- Apparition sur le Spawn 1 de l'Atrocité ou de 2 Carnomorphes.
- Apparition sur le Spawn 2 d'un Carnomorphe
- Apparition sur le Spawn 3 de 2 Carnomorphes.
- Réinitialisation de la Matrice.

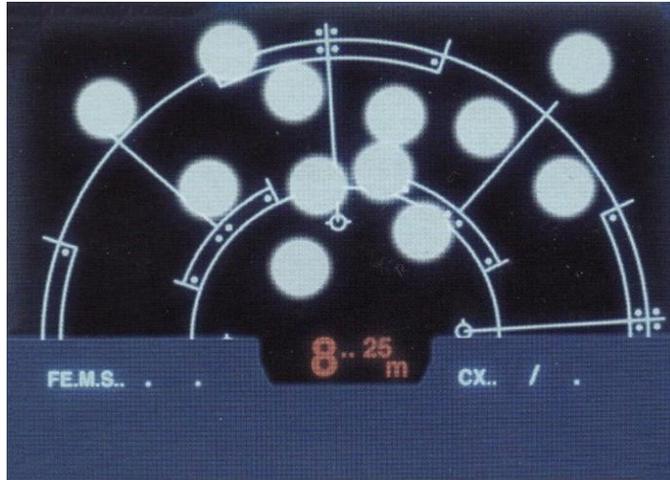


## RIPLEY 3240 USS

RIPLEY 3240 USS, capturée par d'anciens Carnomorphes sur une planète lointaine, a fait l'objet de diverses expériences scientifiques et reste désormais connectée à la Matrice Carnomorphe.

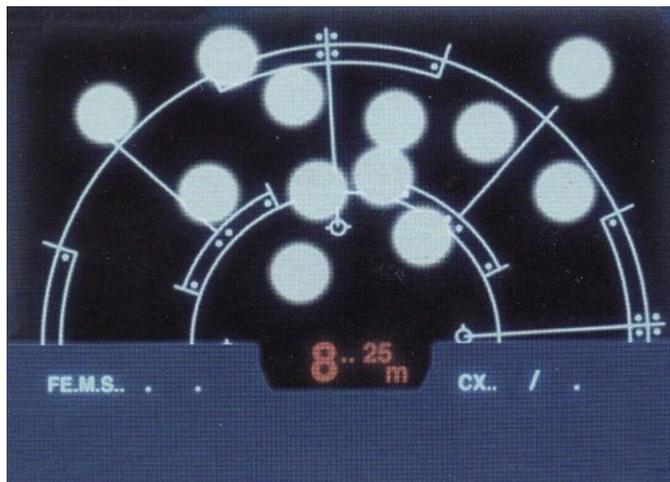
Les Carnomorphes avec l'Evolution et les désirs de RIPLEY 3240 USS se sont transformés. Elle peut, là où elle est, les faire revenir dans tout lieu qui lui rappelle ses mauvais souvenirs ou ses cauchemars. Jetez un dé Carnomorphe à chaque tour de jeu. Il est impossible de tuer RIPLEY 3240 USS, de l'endroit où vous êtes.

## CARTES BLIPS ET JETONS DE SPAWNS



Lorsque vous tirez cette carte, **RIPLEY 3240 USS** est parvenue à se connecter à votre base. Posez sa carte à proximité du plateau de jeu. Posez les Spawns Carnomorphes près de la zone de départ, de la zone Exit et vers une zone intermédiaire. Jetez le dé Carnomorphe à la fin de la phase des Aliens. Les Carnomorphes s'activent toujours à la fin de cette phase. Si vous n'avez plus de Carnomorphes disponibles lorsque le dé vous demande d'en poser, avancez un Carnomorphe de 3 cases vers le personnage le plus proche.

TM & © 2009 FOX

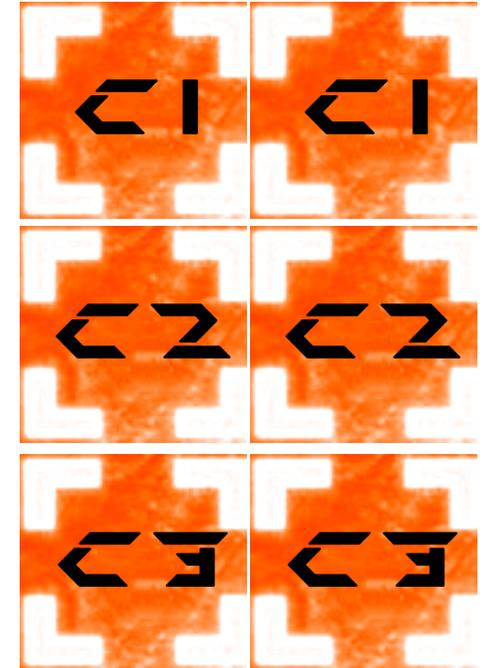


Faites apparaître la **Contrôleuse** sur un point de Spawn en jetant un dé6/2.

Lorsque vous tirez cette carte, la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE** apparaît sur votre base sur un point de Spawn Carnomorphe, aléatoirement (Jetez un Dé6 et divisez son résultat par 2). Défaussez la carte de **RIPLEY 3240 USS** qui n'est plus utilisée et posez cette carte à proximité du plateau de jeu.

La **CONTROLEUSE CARNOMORPHE** s'active à la fin de la phase des Aliens. Elle possède 2 Actions:  
 1 elle se déplace 2 Jetez le dé Carnomorphe, pour connaître l'issue d'une éventuelle Attaque de sa part ou sinon, du déplacement d'un Carnomorphe, qu'elle contrôle mentalement. Lorsque la **CONTROLEUSE CARNOMORPHE** est tuée, retirez toutes les figurines et les Spawns Carnomorphes de la partie.

TM & © 2009 FOX



# NOUVELLES CARTES D'ENDURANCE

**GRIP MINE**



**WEAPON** COST **4**

**BACKUP**  
*Exhaust 3 cartes du Deck d'Endurance pour poser cette mine anti-personnelle sur une case adjacente à votre figurine. Faites alors une FREE ACTION pour la déclencher à distance, à tout moment. Une fois activée, la mine détruit tout, excepté les murs, dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.*



GRIP MINE

TM & © 2020 FOX



**GRIP MINE**



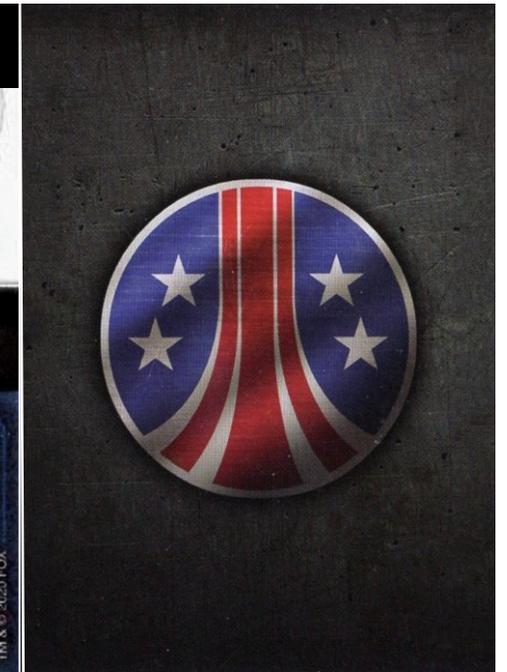
**WEAPON** COST **4**

**BACKUP**  
*Exhaust 3 cartes du Deck d'Endurance pour poser cette mine anti-personnelle sur une case adjacente à votre figurine. Faites alors une FREE ACTION pour la déclencher à distance, à tout moment. Une fois activée, la mine détruit tout, excepté les murs, dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.*



GRIP MINE

TM & © 2020 FOX



**I PANICKED AND YOU GOT HURT!**



**HAZARD** COST **0**

Dans l'affolement général, un Marine appuie par mégarde sur la gâchette de son arme, prenez une Blessure.

*Discard ensuite cette carte.*

I PANICKED AND YOU GOT HURT!

TM & © 2020 FOX



**I PANICKED AND YOU GOT HURT!**



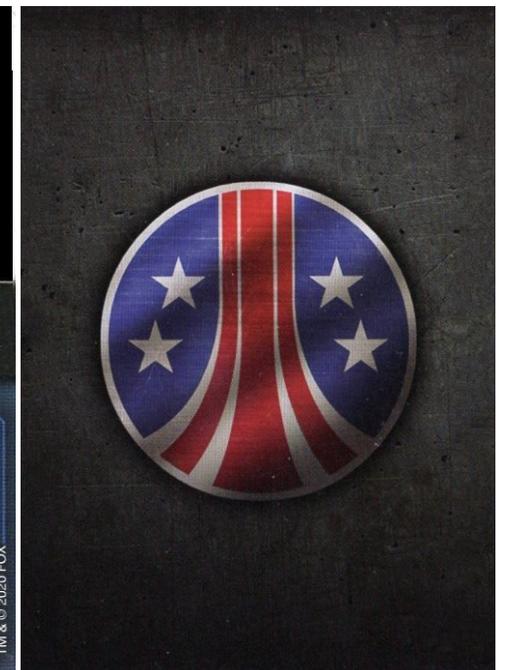
**HAZARD** COST **0**

Dans l'affolement général, un Marine appuie par mégarde sur la gâchette de son arme, prenez une Blessure.

*Discard ensuite cette carte.*

I PANICKED AND YOU GOT HURT!

TM & © 2020 FOX



# NOUVELLES CARTES D'ENDURANCE

## GRIP MINE



**WEAPON** COST **4**

**BACKUP**  
*Exhaust 3 cartes du Deck d'Endurance pour poser cette mine anti-personnelle sur une case adjacente à votre figurine. Faites alors une FREE ACTION pour la déclencher à distance, à tout moment. Une fois activée, la mine détruit tout, excepté les murs, dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.*

GRIP MINE

TM & © 2020 FOX



## SCOTCH TAPE

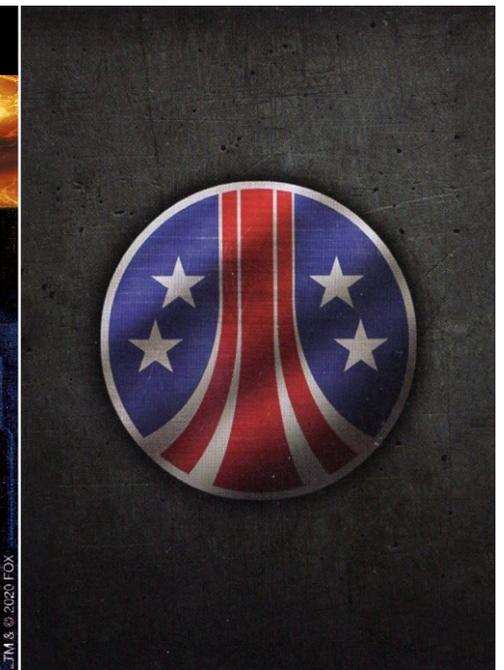


**EQUIPMENT** COST **4**

**FULL AUTO BULKY**  
*Discard 1 carte pour utiliser cet Equipement. Vous pouvez attacher, avec ce ruban adhésif, à votre arme principale, le HK VP70 PISTOL ou l' ITHACA 37 SHOTGUN. Lors de votre action de tir, Exhaust 3 cartes pour le premier tir et une carte pour les tirs suivants. Ne prenez pas en compte les indications des armes utilisées. Jetez 2 dés Marines, chaque succès de dé sur 6 ou moins, blesse la cible. Discard ensuite cette carte.*

SCOTCH TAPE

TM & © 2020 FOX



## PLASMA RIFLE



**WEAPON** COST **4**

**CUMBERSOME**  
*Exhaust 2 cartes du Deck d'Endurance pour le premier tir et 1 carte ensuite, pour les tirs suivants. Vous devez être à 8 cases ou moins de votre cible pour pouvoir tirer. Lancer les 2 dés des Marines. Chaque résultat de dé sur 7 ou moins provoque une blessure. A la fin du 5ème tir, l'arme s'enraye. Exhaust cette carte.*

PLASMA RIFLE

TM & © 2020 FOX



## PLASMA RIFLE



**WEAPON** COST **4**

**CUMBERSOME**  
*Exhaust 2 cartes du Deck d'Endurance pour le premier tir et 1 carte ensuite, pour les tirs suivants. Vous devez être à 8 cases ou moins de votre cible pour pouvoir tirer. Lancer les 2 dés des Marines. Chaque résultat de dé sur 7 ou moins provoque une blessure. A la fin du 5ème tir, l'arme s'enraye. Exhaust cette carte.*

PLASMA RIFLE

TM & © 2020 FOX



# NOUVELLES CARTES D'ENDURANCE

WE'LL GET RID OF THOSE DAMN CRITTERS



**★** **EVENT** **COST 4**

Recherchez dans la pile *Exhaust* ou la pile *Discard*, une carte Armement **FLAMETHROWER M240** ou **PLASMA RIFLE** et équipez votre personnage de cette carte, en payant son coût, moins une carte. *Exhaust*, ensuite, cette carte.

WE'LL GET RID OF THOSE DAMN CRITTERS

TM & © 2020 FOX



A METAL PLATE TO LIVE



**🛡️** **EQUIPMENT** **COST 4**

Si vous ratez votre jet de dé de Défense, utilisez cette plaque de métal en dernier recours, durant la phase des Aliens ou des Carnomorphes. Vous ne prenez pas de Blessure de leur part, s'ils vous attaquent. Un Facehugger ne peut pas non plus vous atteindre. *Exhaust* ensuite cette carte.

A METAL PLATE TO LIVE LONGER

TM & © 2020 FOX



WE'LL GET RID OF THOSE DAMN CRITTERS



**★** **EVENT** **COST 4**

Recherchez dans la pile *Exhaust* ou la pile *Discard*, une carte Armement **FLAMETHROWER M240** ou **PLASMA RIFLE** et équipez votre personnage de cette carte, en payant son coût, moins une carte. *Exhaust*, ensuite, cette carte.

WE'LL GET RID OF THOSE DAMN CRITTERS

TM & © 2020 FOX



JUST AN IDEA TO DESTROY EVERYTHING



**★** **EVENT** **COST 4**

Recherchez dans le Deck d'*Endurance* une carte Armement **GRIP MINE** ou **PLASMA RIFLE** et ajoutez-la à votre main.

Battez ensuite le Deck d'*Endurance* et remettez-le en place.

Recyclez 3 cartes de votre main.

JUST AN IDEA TO DESTROY EVERYTHING

TM & © 2020 FOX



# ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS  
EXTENSION

**CARNOMORPHES**

CREATION : [HTTPS://WWW.HEROQUEST-REVIVAL.COM](https://www.heroquest-revival.com)



## CREDITS

*GAME DESIGN*  
**ANDREW HAUGHT**

*ASSISTANT GAME DESIGN*  
**MIKE HAUGHT  
PHIL YATES**

*GRAPHIC DESIGN*  
**VICTOR PESCH**

*PRODUCERS*  
**PETER SIMUNOVICH  
JOHN-PAUL BRISIGOTTI**

*PROJECT MANAGEMENT*  
**GORDON DAVIDSON  
CHRIS TOWNLEY**

*SCULPTING*  
**GINO CRUZ  
ARCHON STUDIO**

*PROOFREADERS*  
**DAVID ADLAM, TOM CULPEPPER, ALAN GRAHAM,  
RYAN JEFFARES, CARSTEN MACLEAN, MICHAEL  
MCSWINEY, LIKE PARSONAGE, WAYNE TURNER**

*PLAYTESTERS*  
**SAM COGGAN, KAREN DRANSFIELD, STEVE EYLES,  
DAVE GABRIEL, SEAN GOODSON, ASHLEIGH HEELAM,  
ASHLEY HEELAM, MAREN KATELAAN, PETER  
KATELAAN, LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,  
DANIEL LINDER, GREG LOCKTON, STUART MITCHELL,  
DARREN MORGAN, CHRIS PALMER, PHIL PETRY, GAVIN  
VAN ROSSUM, ASHLEY RYAN, ROB SADLER, DECLAN  
SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY, DEAN  
WEBB, JOSHUA WELLINGTON, OLIVIA WINN**