

ALIENS ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS

RÈGLES MODIFIÉES (FORUM BGG)

- Chaque personnage Marine commence par un fusil à impulsion M41A et une armure corporelle
- Chaque personnage principal civil commence par un pistolet HK VP70 et un casque M4.
- Les Grunts commencent la partie sans carte Arme et sans carte Equipement.

Deck Motion Tracker

- Utilisez la méthode suivante pour construire le Deck Motion Tracker pour tous les scénarios.
- Placez toutes les cartes Menace III au bas du Deck.
- Placez sur le dessus un nombre de cartes de niveau Menace I, égal à 2 fois le nombre de joueurs.
- Puis placez après un nombre de cartes de niveau Menace 2, égal à 3 fois le nombre de joueurs.
- Ignorez toute règle dans un scénario qui vous demande de ne pas piocher de cartes Motion Tracker pour les X premiers tours de la partie; commencez à tirer les cartes Motion Tracker à partir de la fin du premier tour.

Actions.

Les actions suivantes sont disponibles pour les personnages principaux et les Grunts:

- Déplacer
- Attaquer

Les actions suivantes ne sont disponibles que pour les Marines et les personnages principaux:

- Jouer une carte
- Barricader une porte
- Interagir
- Augmenter son AIM
- Piocher une carte
- Se Reposer

Jouer une carte.

- Un joueur peut équiper n'importe quel autre personnage jusqu'à 1 case de distance d'une carte Arme ou Equipement de sa main en payant le coût de la carte.

AIM.

Augmenter son AIM donne désormais +2 à la molette de visée d'un personnage. Si, en fin de tour, le Compteur de visée AIM d'un personnage est supérieur au chiffre indiqué sur sa fiche (suite à une ou plusieurs Actions AIM), il n'est pas réinitialisé.

Barricades.

- Lancez un D6 pour déterminer si les Aliens brisent une barricade. Les Aliens doivent jeter le dé Alien et obtenir un résultat égal ou inférieur au nombre d'Aliens dans l'essaim pour réussir à briser la barricade.
- Pour les Aliens non xénomorphes, un résultat de 5 ou 6 brise la Barricade.
- Pour le Tanker, un résultat de 4/5/6 brise la Barricade.
- Si la Barricade est détruite, les Aliens restent en place devant la Barricade détruite et ne déplaceront qu'au tour suivant, ceci est également valable pour une Barricade posée sur point de Spawn.

Ordinateurs.

- Un personnage peut interagir avec un ordinateur et effectuer un test technique pour regarder la première carte du Deck Motion Tracker. Pour cette action, le personnage doit *Exhaust* une carte.
- Un personnage peut effectuer un Test Technique pour barricader une porte de son choix, à distance.

Piocher une carte.

- Si la carte piochée est une carte Danger, le personnage applique immédiatement les effets de la carte.
- Une carte Danger, *Révélee*, n'a pas d'effet.
- Une carte Danger, tirée en début d'Activation, en cours de partie ou en fin d'Activation, prend effet immédiatement.

Se Reposer.

- Un personnage tire 2 cartes du Deck d'Endurance et *Recycle* 3 cartes de sa main ou de la pile *Exhaust*.
- Il peut aussi, au lieu de tirer 2 cartes, augmenter son Compteur de visée AIM de 2 points et *Recycler* 3 cartes.

