

ALIENS

GET AWAY FROM HER, YOU B***H!

Expansion



RULEBOOK



Aperçu de l'extension

Les Aliens ont pris Newt et certains de nos propres Marines. Nous ne laissons personne de côté. Nous faisons tout ce que nous pouvons pour les récupérer et regagner le vaisseau...

Aliens: Get Away From Her, You B***h ! ajoute 2 missions à la campagne ainsi que 5 cinq nouvelles missions de chasse aux Aliens, dont deux contre la reine Aliens.

Il permet également à un joueur de jouer les Aliens, ce qui vous offre une autre façon de jouer la campagne et les missions de chasse aux Aliens.

Cette extension n'est pas un jeu autonome.

Vous aurez besoin du jeu de base Aliens: Another Glorious Day in the Corps pour utiliser cette extension.

COMPONENTS

4 TUILLES RECTO-VERSO

25 CARTES ENDURANCE

25 CARTES MOTION TRACKER

1 COMPTEUR DE VOLONTE

ORGANISATEUR DE CARTES ALIENS

31 CARTES HIVEMIND

11 FICHES MISSION

6 CARTES HIVE HAZARD

CARTE PHASE ALIEN ET ACTIONS VOLONTE



21 JETONS
BLIP



8 JETONS DE DEGÂT
REINE ALIEN



8 JETONS
OEUF ALIEN



4 JETONS
TUNNEL



8 JETONS
CAISSE



4 JETONS
ORDINATEUR



2 TUILES SAS



TUILE COMPETENCES
P-5000 POWER LOADER



2 CARTES PERSONNAGE



2 COMPTEURS
DE VISEE



TUILE VEHICULE BLINDE APC M577



6 JETONS DE DEGÂT
APC M577



REINE ALIEN



P-5000 POWER LOADER



RIPLEY
ENERVEE



BISHOP
SYNTHETIC



BISHOP
ENDOMMAGE

Nouveautés

Campagne étendue

Cette extension reprend les trois missions de la campagne initiale avec un plateau de jeu agrandi et de nouveaux défis. Elle ajoute également 2 nouvelles missions à la campagne afin de la terminer par un combat épique contre la reine Alien.

Grosse chasse aux Aliens

Cinq nouvelles missions de chasse aux Aliens utilisent les nouvelles tuiles de jeu pour vous offrir de plus grandes zones de jeu et de nouveaux défis.

Conduisez le P-5000 Power Loader ou le véhicule blindé APC M577, ou affrontez la redoutable reine Alien.

Agrandissez votre équipe d'intervention

Les nouvelles missions de chasse aux Aliens vous permettent d'aligner une équipe de huit personnages maximum. Vous pouvez soit avoir plus de joueurs, soit plus de Grunts pour aider les héros.

Ripley énervée (Enraged)

Lorsque les Aliens capturent Newt, Ripley intègre une équipe de sauvetage pour récupérer Newt.

Prenez la figurine et la carte personnage " Enraged Ripley " en lieu et place de Ripley de la boîte de base.

Personnage synthétique

Cette extension ajoute un nouveau type de personnage jouable, un synthétique nommé Bishop.

En tant que personne artificielle, Bishop a des capacités, des forces et des faiblesses uniques.

Jouer les Aliens

Un joueur peut jouer les Aliens contre tous les autres joueurs.

Ce joueur utilise la volonté de la reine Aliens pour guider sa ruche dans sa bataille contre les Marines.

Reine Alien

La reine Alien est la mère de tous les Aliens.

Lorsque ses œufs sont menacés, la reine Alien (plus grande et plus redoutable qu'un Alien normal) est intégrée à la campagne et à vos missions de chasse aux Aliens.

P-5000 POWER LOADER

Vous avez accès à l'épique P-5000 Power Loader pour vous aider à vaincre la reine Alien.

N'importe quel personnage peut sauter dans cette combinaison mécanique pour affronter la reine Alien.

APC M577

Partez au combat avec le M577 APC (véhicule blindé de transport de troupes).

Le M577 est un véhicule d'intervention tactique blindé léger capable de transporter vos marines à grande vitesse et armé de deux tourelles jumelées. Parfait pour faire face à la menace Alien dans vos chasses aux Aliens.

Plus d'endurance

Faire face à la reine Alien et survivre à la campagne étendue, cela nécessite plus de ressources, donc cette extension ajoute des cartes supplémentaires à votre deck d'endurance.

Un plus grand danger

En plus des cartes Endurance, il existe de nouvelles cartes Motion Tracker, dont certaines introduisent le rôle de la reine Alien dans vos missions.

REMARQUE: les cartes Endurance et les cartes Motion Tracker de cette extension sont repérées par une icône Power

Loader.



Campagne étendue et grosse chasse aux Aliens

Les nouvelles missions de campagne de cette extension peuvent être jouées individuellement ou liées entre elles pour former une campagne de cinq missions.

Pendant une campagne, les joueurs jouent chaque mission dans l'ordre, en commençant par la mission 1 : Newt et en se terminant par la mission 5 : Sulaco.

Vous pouvez choisir de jouer une mission de sauvetage ou une mission de ravitaillement entre les missions de campagne comme d'habitude (p. 25 du livre de règles du jeu de base Aliens).

Jouez les missions dans l'ordre suivant : ----->



APC CHASE

Vous pouvez également jouer à APC Chase entre les missions de campagne 2 et 3 pour donner à votre équipe de Marines un défi supplémentaire et recréer l'évasion épique de l'usine de traitement d'air sans casser votre APC M577.

Plus d'endurance

Vous aurez besoin de plus de ressources pour survivre et retourner au Sulaco.

Lorsque vous jouez la campagne étendue à cinq missions ou aux missions de grande chasse aux Aliens, ajoutez les nouvelles cartes Endurance au deck Endurance.

Plus de danger

La menace Alien est également étendue dans ces nouvelles missions avec l'ajout de nouvelles cartes Motion Tracker.

Ajoutez toutes les nouvelles cartes Motion Tracker, à l'exception des cartes " Alien Queen " Motion Tracker, au Deck de cartes Motion Tracker pour cette campagne plus longue ou les missions grosse chasse aux Aliens.

Missions avec la reine Alien

Lorsque vous jouez aux deux nouvelles missions: Mission 4 :

Récupérer et Mission 5 : Sulaco, ou grosse chasse aux Aliens impliquant la reine Alien, ajoutez les dix cartes " Alien Queen " Motion Tracker au deck de cartes Motion Tracker.

Jouer les Aliens

Vous pouvez ajouter un joueur supplémentaire à votre campagne ou à vos grandes chasses aux Aliens pour jouer le rôle de la ruche Alien (p. 6).

Cela donne à vos Marines un adversaire plus intelligent et plus calculateur.

Cartes Expérience

Si vous avez l'extension Aliens Ultimate Badasses, vous pouvez également ajouter des cartes Expérience à votre campagne ou à vos grandes chasses aux Aliens.

Nous vous recommandons d'utiliser les cartes Expérience si vous avez un joueur Alien.

Agrandissez votre équipe pour les grandes chasses aux Aliens

Les nouvelles missions de grandes chasses aux Aliens ont un plateau de jeu plus grand de façon à jouer avec 8 personnages (p. 12).



JOUER LES ALIENS

Un joueur peut jouer la ruche Alien

Cela nécessite une configuration supplémentaire et ajoute l'étape " Hivemind " au début de la phase Aliens.

Utilisez la carte " Alien Phase et Willpower Actions " comme référence.

Mise en place

Lors de la configuration du jeu, le joueur Alien place le deck Hivemind, les cartes " Hive Hazard " et le compteur de Volonté (WillPower Dial) dans l'organiseur de cartes "Hive" (ruche).

Il sépare les cartes " Nature " du Deck Hivemind.

Il en choisit une carte " Nature " de la ruche de départ au hasard , puis mélange le reste des cartes dans le deck Hivemind. Réglez le compteur de volonté sur 4.



Cartes "Hazard Hive" (danger de la ruche)

Les cartes "Hive Hazard" sont ajoutées au Deck Endurance ou placées sur les Personnages suivant l'effet de la carte.

Les cartes "Hive Hazard" sont considérées comme des cartes Hazard.

Volonté (Willpower)

Le joueur Alien utilise le compteur de volonté pour garder une trace de la quantité de volonté disponible.

Il commence le jeu avec 4 points de Volonté, et ne peut jamais avoir plus de 10 points Volonté à tout moment.

Une fois que le compteur indique 10, il ne peut plus gagner de point de Volonté tant qu'il n'en a pas dépensé.

Connaissance de la ruche

En tant que joueur Alien, vous pouvez toujours regarder les Blips face cachée en jeu et la carte Motion Tracker du dessus du Deck de cartes Motion Tracker.

Contrôler la ruche

Chaque fois qu'il y a une égalité sur l'endroit où une figurine Alien ou un Blip sera placé ou se déplacera, ou attaquera un personnage, le joueur Alien choisit où il sera placé ou se déplacera, ou qui il attaquera.

Phase d'Alien "Hivemind step" (étape de la ruche)

L'ajout d'un joueur Alien ajoute une autre étape au début de la phase Alien, l'étape "Hivemind", dans laquelle ce joueur effectue les opérations suivantes:

A- Gagner 4 points de volonté

Le joueur Alien gagne 4 points de Volonté, ajustant le compteur de Volonté en conséquence. Si cela porte votre Volonté au-dessus de 10, réglez le cadran sur 10.

B- Piocher une carte " Hivemind "

Le joueur Alien pioche une carte " Hivemind ".



C- Utiliser la volonté

Dépensez des points de Volonté pour effectuer des Actions (de Volonté) ou pour jouer des cartes "Hivemind".

Vous pouvez effectuer autant d'Actions et jouer autant de cartes que vous le souhaitez, tant que vous avez assez de points de Volonté pour les payer.

Dépenser des points de volonté

Les Actions de Volonté coûtent le montant indiqué dans le tableau des Actions de Volonté.

Remarque : vous ne pouvez déplacer la reine Alien qu'une seule fois pendant l'étape de la ruche.

Jouer des cartes "Hivemind"

Coût des cartes Hivemind : le montant est indiqué sur la carte de référence.

Remarque : si vous jouez une carte " Nature ", vous devez défausser toute autre carte " Nature " en jeu.

Déplacer les Aliens

Lorsque le joueur Alien utilise des actions de volonté pour déplacer des figurines Alien, il peut les déplacer dans n'importe quelle direction.

D- Défausser des cartes " Hivemind "

Si le joueur Alien a plus de 3 cartes " Hivemind " en main à la fin de son tour, il doit défausser au choix, les cartes en surplus pour ne garder que 3 cartes en main.

Deck de cartes " Hivemind "

Le Deck de cartes " Hivemind " est composé de trois types de cartes; Nature, Instinct et Reaction.

Le joueur Alien joue des cartes "Hivemind" en dépensant des points de Volonté égale au coût d'une carte à l'étape "Hivemind" de la Phase Aliens (p. 6).

Il peut jouer autant de cartes " Hivemind " qu'il en a en main et avoir les points de Volonté pour payer.

WILLPOWER ACTIONS	
1	MOVE: Move an Alien model (other than the Alien Queen) or Bilp token one space.
2	DRAW: Draw a Hivemind card.
2	SWAP BLIPS: Choose two Bilp tokens on the board and swap them.
2	REORDER DECK: Put the topmost Motion Tracker card on the bottom of the deck.
3	MOVE QUEEN: Move Alien Queen model up to three spaces. Limit once per Hivemind Step.
1	HEAL QUEEN: Remove one Damage token from the Alien Queen.

CHEST BURSTER		TITRE
CHOOSE ONE: A Character that has a FACEHUGGER ATTACK card must pass a Defense roll or be killed.		ZONE DE TEXTE
OR Shuffle up to two cards from the Hive Hazard deck or Discard pile into the Endurance Deck.		EFFET DE JEU
5	INSTINCT	TYPE
COÛT DE VOLONTE		



Les cartes " Nature " ont des effets permanents qui restent en jeu jusqu'à ce que le joueur Alien joue une autre carte " Nature ".

Il ne peut y avoir qu'une seule carte " Nature " en jeu à la fois.

À chaque fois qu'une nouvelle carte " Nature " est mise en jeu, défaussez la carte " Nature " précédente.



Lorsqu'une carte " Instinct " est jouée, suivez les instructions sur la carte, puis défaussez-la.



Les cartes " Reaction " ne peuvent être jouées que lorsque la situation décrite sur la carte se présente.

Le joueur Alien ne peut jouer qu'une seule carte " Reaction " par tour.

Deck de cartes " Hivemind " vide

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans le deck " Hivemind ", le joueur Alien prend les cartes " Hivemind " défaussées, les mélange pour former un nouveau deck.

Déplacement d'une grosse figurine

Les grosses figurines comme le Power Loader et la reine Alien occupent un carré de 4 espaces sur le plateau de jeu. Ces espaces ne peuvent pas contenir une autre grande figurine et ne peuvent pas être séparés par des murs ou des portes barricadées.

Pour déplacer une grande figurine, déplacez-la une case à la fois (y compris en diagonale) de sorte que la figurine occupe toujours 4 espaces pour chaque point de déplacement.

Si la grande figurine termine son mouvement sur le même espace que des figurines alliées plus petites, le joueur déplace les figurines alliées d'un espace dans n'importe quelle direction pour faire de la place pour la grande figurine. S'il est impossible d'éloigner toutes les figurines alliées, la grande figurine ne peut pas se déplacer dans cet espace. Si la reine Alien bouge et qu'il n'y a pas de joueur Alien, le joueur avec le rang le plus élevé écarte les figurines Alien. Exemple, le Power Loader ne peut pas se déplacer dans l'espace étroit devant lui, il doit donc se déplacer par la gauche afin de contourner le passage étroit.



La reine Alien

Activation de la reine Alien

Dans l'étape 1 de la Phase Alien : Activer les Aliens, la reine Alien se déplace et agit comme n'importe quel autre Alien.

La reine Alien ignore les personnages qu'elle ne peut pas atteindre (passage de porte, passage trop étroit ou autre obstacle) pour déterminer où elle se déplacera.

Lorsqu'elle attaque, la reine Alien peut attaquer les personnages jusqu'à 2 espaces de sa figurine, mais choisira le personnage le plus proche s'il y a plusieurs cibles possibles.

Les personnages attaqués par la reine Alien ajoutent une pénalité de +3 à leur jet de défense.

Grosse figurine

La reine Alien est une grosse figurine et applique la règle liée aux grosses figurines.

Cartes "Motion Tracker" de la reine Alien

Ajoutez toujours les 10 cartes " Alien Queen " Motion Tracker au Deck de cartes " Motion Tracker " pour les missions qui nécessitent la reine Alien.

Attaquer la reine Alien

Les personnages peuvent effectuer des actions d'attaque contre la reine Alien de la même manière qu'ils le feraient contre un Alien normal.

Cependant, chaque fois que la reine Alien serait tuée par une attaque ou une contre-attaque, elle gagne un jeton Dégât à la place.

Lors d'une mission en mode campagne, la reine Alien ne s'active pas si elle commence la phase Alien avec 6 points de dégât ou plus.

Au lieu de cela, elle supprime tous les jetons dégât.

La seule façon de tuer la reine Alien est de la propulser dans l'espace par un SAS.

Lorsqu'elle est dans une mission de chasse aux Aliens, la reine Alien est tuée lorsqu'elle a subi 15 points de Dégât ou plus.

Si la reine Alien est tuée au début d'une phase Alien, elle, tous les Aliens et tous les jetons Blip entrent dans une frénésie et se déplacent de 2 espaces supplémentaires. À la fin de cette phase Alien, la reine Alien est retirée du jeu (même si elle supprime des points de dégât en utilisant la volonté).



P-5000 POWER LOADER

S'équiper du P-5000 Power Loader

N'importe quel personnage peut utiliser le P-5000 Power Loader vide en effectuant une action d'interaction à côté de ce dernier.

Si vous faites cela, remettez toute carte arme sauf "Backup" attachée à ce personnage dans votre main, placez la tuile compétences du P-5000 Power Loader sur la carte du personnage et retirez sa figurine du personnage du plateau de jeu.

Ce personnage utilise désormais la figurine P-5000 Power Loader. Les statistiques de vitesse, de défense et de mêlée du personnage sont remplacées par celles de la tuile de compétences du P-5000 Power Loader. Vous ne pouvez pas équiper un personnage dans le P-5000 Power Loader avec une arme non "backup".



Se déséquiper du P-5000 Power Loader

Pour se déséquiper du P-5000 Power Loader, un personnage doit effectuer une action d'interaction.

Pour cela, retirez la tuile de compétences du P-5000 Power Loader de la carte du personnage et placez la figurine du personnage dans un des espaces qui était occupé par le P-5000 Power Loader.

Le P-5000 Power Loader est maintenant vide et peut être équipé par un autre personnage.

Le P-5000 Power Loader en combat

Vous pouvez effectuer une action d'attaque avec le P-5000 Power Loader contre n'importe quel Alien dans un espace adjacent.

Lorsque vous attaquez un Alien, lancez le dé Marine comme pour un personnage normal.

Si vous avez un résultat inférieur ou égal à votre compteur de visée, vous avez touché l'Alien.

Si vous avez attaqué la reine Alien, vous déplacez immédiatement la reine Alien de 2 espaces dans n'importe quelle direction, puis déplacez le P-5000 Power Loader pour rester adjacent à la reine Alien.

Si vous avez attaqué un autre Alien, retirez du jeu la figurine Alien ainsi que tous ses jetons Alien (vous éliminez avec une seule attaque l'essaim).

Si vous obtenez un résultat de 2 ou moins, vous pouvez immédiatement effectuer une autre attaque avec le P-5000 Power Loader.

Pour chaque attaque avec le P-5000 Power Loader, diminuez votre compteur de visée de 2 au lieu de 1.

Attaquer le P-5000 Power Loader

Les Aliens attaquent un personnage dans le P-5000 Power Loader comme n'importe quel autre personnage.

Si un personnage du P-5000 Power Loader échoue à un jet de défense, au lieu d'être renversé, il est repoussé de deux cases directement à l'opposé de l'Alien (dans la mesure du possible).

Si le résultat du jet de défense est 10 ou plus, le personnage est tué.

Dans ce cas, retirez la tuile de compétences du P-5000 Power Loader de la carte du personnage.

Le Power Loader est maintenant vide.

RIPLEY — CLASS 2 LICENSE

Lorsque Ripley ou "Enraged Ripley" est dans le P-5000 Power Loader, elle gagne un bonus de -1 à ses jets de défense.



M577 Transport de troupes blindé

Le véhicule blindé de transport de troupes M577 (APC pour faire court) donne aux Marines une puissance de feu mobile et un transport protégé.

M577 APC

L'APC occupe un rectangle 3x7 espaces. Ceux-ci ne peuvent pas contenir de terrain infranchissable ou une grosse figurine et ne peuvent pas être séparés par des murs. L'accès au M577 APC est accessible uniquement par sa porte latérale.

Tous les autres bords de l'APC sont des murs qui, comme d'habitude, empêchent le déplacement, l'attaque ou l'interaction en dehors du véhicule.

Si un personnage entre ou sort de l'APC pendant la phase Marine, la porte de l'APC est ouverte pendant la phase Alien.

Sinon, elle est fermée. Les Aliens peuvent tenter d'ouvrir la porte du véhicule pour le reste de la phase Alien de la même manière qu'ils retireraient un jeton Barricade. Si l'APC se déplace, toutes les figurines à l'intérieur du véhicule se déplacent également.

Position des membres de l'équipage

Il y a cinq postes d'équipage spécifiques dans l'APC:

- CONDUCTEUR (DRIVER)
- CANONNIER TOURELLE AVANT (FRONT TURRET GUNNER)
- SCANNER
- CANONNIER TOURELLE ARRIÈRE (REAR TURRET GUNNER)
- PORTE LATÉRALE (DOOR GUNNER)

Les personnages dans les autres espaces (REPAIR) peuvent réparer le véhicule.

CONDUCTEUR (DRIVER)

Un personnage dans l'espace conducteur peut effectuer une Action d'Interaction et effectuer un Test Technique.

Si le test est réussi, l'APC peut se déplacer jusqu'à cinq cases, sinon il ne peut déplacer que de trois cases maximum.

La vitesse de l'APC est réduite de un pour chaque jeton Dégâts dont il dispose.

L'APC peut avancer ou reculer (y compris en diagonale, mais pas sur le côté).

Déplacez l'APC une case à la fois de telle sorte qu'il occupe toujours des espaces autorisés pour chaque point de son déplacement.

L'APC n'a pas besoin d'arrêter son déplacement lorsqu'il pénètre dans un espace adjacent à un Alien (autre que la reine Alien).

S'il se déplace dans un espace contenant une figurine Alien, ce dernier résout immédiatement une attaque contre l'APC, puis il est tué (écrasé).

S'il s'agissait d'un essaim (une figurine Alien + des jetons Aliens sous cette dernière), tous les Aliens de l'essaim sont tués.

Si la figurine APC termine son déplacement avec un personnage en dessous, le joueur déplace le personnage d'une case dans n'importe quelle direction pour faire de la place pour l'APC.

S'il n'est pas possible de déplacer tous les personnages hors de sa route, l'APC ne peut pas se déplacer dans cet espace.

Si l'APC franchit une porte barricadée, retirez la barricade (cette dernière a été défoncée).





CANONNIER TOURELLE AVANT et CANONNIER TOURELLE ARRIÈRE

Tourelles de combat avant et arrière (FRONT TURRET & REAR TURRET)

Un personnage dans l'espace canonnier de la tourelle avant ou arrière peut effectuer une action d'attaque avec sa tourelle.

Épuisez trois cartes et lancez deux dés Marine, rejetant le résultat le plus élevé. Un résultat de 7 ou moins tuera un Alien et tous ses jetons (essaim).

Le nombre d'Aliens (ou essaims) ciblés est réduit de 1 pour chaque jeton Dégât que possède l'APC.

Exemple : chaque dé d'attaque cible un Alien (avec son essaim). Si l'APC a subi 1 dégat, un seul dé sera pris en compte pour l'attaque (sur les dés lancés).

Les tourelles ne peuvent cibler que les espaces en dehors de l'APC.

La tourelle Avant trace sa ligne de vue depuis l'espace de son canonier, ignorant les parties de l'APC devant ou à droite de cet espace.

La tourelle Arrière trace sa ligne de vue depuis l'espace de son canonier, ignorant tout l'APC.



PORTE LATÉRALE (DOOR GUNNER)

Un personnage dans l'espace de la porte latérale peut effectuer une action d'attaque avec son arme contre des Aliens en dehors de l'APC.

S'il fait cela, la porte APC est ouverte pendant la phase Alien.

Les personnages dans d'autres espaces ne peuvent effectuer des actions d'attaque que contre des Aliens à l'intérieur de l'APC.



SCANNER

Un personnage dans l'espace du scanner peut effectuer une action d'interaction et effectuer un test technique.

Si le test est réussi, vous pouvez regarder n'importe quel jeton Blip du plateau de jeu.

REPARATION (REPAIR)

Un personnage dans un espace de réparation peut effectuer une action d'interaction et effectuer un test technique pour réparer l'APC.

Si le test est réussi, retirez un jeton Dégât de l'APC.

Si vous obtenez un résultat de 1 (étoile) pour le test Tech, retirez deux jetons Dégât au lieu d'un.



Déplacement des Aliens

Les Aliens, la reine Alien et les Blips traitent le M577 APC comme un personnage lorsqu'il se déplace et attaque. Ainsi, si l'APC est plus proche que n'importe quel autre personnage, ils se déplaceront vers l'APC et les Blips qui se déplacent en ligne de vue de l'APC sont révélés.

Attaque des Aliens

Les Aliens attaquent l'APC M577 comme s'il s'agissait d'un personnage. L'APC a une défense de 5 et une mêlée de 2.

Si l'APC échoue à un jet de défense, au lieu d'être tué ou renversé, il prend un jeton Dégât.



Nouveaux personnages et équipe

BISHOP le synthétique


Les synthétiques comme Bishop sont des androïdes ou des " personnages artificiels ".

Ils ne sont pas la cible prioritaire des Aliens.

Si un Alien peut se déplacer dans un espace adjacent à un personnage non synthétique pour l'attaquer, il le fera.

S'il ne peut pas le faire, mais qu'il peut se déplacer dans un espace adjacent à un personnage synthétique et l'attaquer, il le fera.

Il ne se déplacera vers un personnage synthétique que s'il est le seul personnage dans sa ligne de vue.

Les personnages synthétiques ne peuvent pas avoir de cartes Danger (HAZARD ). Lorsqu'ils piochent ou révèlent une carte de danger qui les affecterait, recyclez la carte à la place.

Si un joueur Alien ne peut placer une carte Danger que sur un Personnage Synthétique, il défausse la carte sans appliquer ses effets.

RIPLEY énervée (ENRAGED)

Vous pouvez remplacer le personnage Ripley par le personnage Ripley énervée au début de n'importe quelle mission.

Vous ne pouvez pas avoir à la fois Ripley et Ripley enragée dans la même équipe.

EQUIPE

Au début d'une mission, les joueurs choisissent jusqu'à six personnages pour constituer leur l'équipe (ou huit personnages pour les nouvelles missions de grosse chasse aux Aliens).

Les joueurs choisissent ensuite chacun les personnages qu'ils veulent jouer, les faisant passer de leur côté Grunt à leur côté Héros.

Les personnages restants ne participeront pas à la mission. Ils sont gardés en réserve pour des missions ultérieures. Vous pouvez modifier votre équipe avec des personnages en réserve au début d'une nouvelle mission.

NEWT

Newt doit être déployée dans les missions de campagne, à moins qu'elle n'ait été capturée ou tuée, ou que la mission indique le contraire. Newt est en supplément des six personnages que vous sélectionnez pour la mission.

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

PORTER NEWT

Si Newt est dans un espace adjacent de Ripley énervée, cette dernière peut effectuer une action d'interaction pour récupérer Newt. Lorsque Newt est portée, placez sa figurine sur la carte Personnage de Ripley énervée.

Ripley énervée peut poser Newt à tout moment pendant son activation en plaçant la figurine de Newt dans un espace adjacent à elle. Si Ripley énervée est tuée ou KO, elle doit immédiatement déposer Newt.

Lorsqu'elle est portée, Newt ne peut effectuer que des actions de repos pendant son activation.

Lorsqu'elle est portée, Newt ne peut pas être attaquée par les Aliens.

