

ALIENS

ENCORE UNE JOLIE JOURNÉE DE SOLEIL

Un jeu de survie coopératif



RÈGLES DU JEU



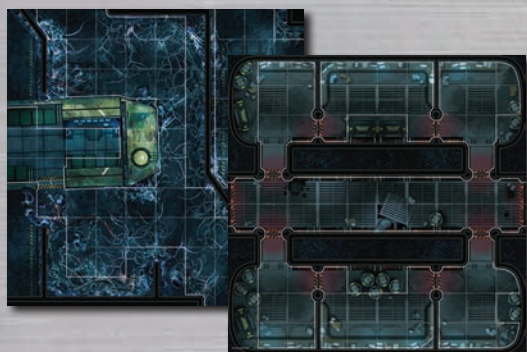
INTRODUCTION

Votre attention, Marines ! Voilà la situation. Nous avons perdu contact avec la colonie terraformée de l'exolune LV-426, Hadley's Hope. La corporation Weyland-Yutani veut savoir pourquoi. En tant que Marines Coloniaux, vous allez donc explorer le système binaire Zeta Reticuli pour savoir ce qui s'y est passé...

Dans ce jeu, vous incarnez l'équipage de l'USS Sulaco et devez coopérer pour survivre, vaincre les xénomorphes, et compléter vos missions dans la colonie.

Chacune des missions du jeu peut être jouée seule ou dans le cadre d'une campagne qui enregistre la progression et l'expérience des joueurs à mesure qu'ils avancent dans l'histoire principale.

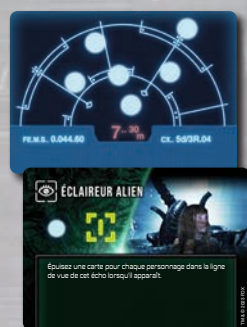
MATÉRIEL



PLATEAUX X 4



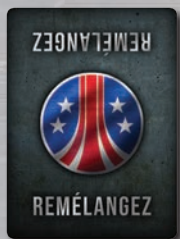
CARTES ENDURANCE X60



CARTES DÉTECTION X42



COMPTE-TOURS



CARTE REMIÉLANGEZ



SÉPARATEUR



CARTES MISSION X9



DÉS MARINE X2

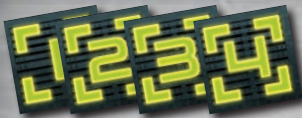
Les dés Marine sont les dés bleus à 10 faces (d10).

L'étoile ★ correspond au 1.



DÉ ALIEN

Le dé Alien est le dé à 6 faces (d6).



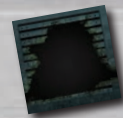
JETONS POINT D'APPARITION X4



JETONS ÉCHO X21



JETONS ÉCHO DE MISSION X4



JETONS TUNNEL X4



JETONS CAISSE X8



JETONS ORDINATEUR X2



JETONS BARRICADE X12



JETONS TOURELLE X2



JETONS LARVE X2



JETONS ALIEN X21



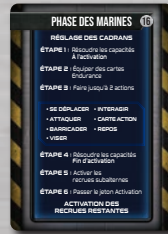
EXIT X2



TOURELLE



CARTES PERSONNAGE X7



AIDES DE JEU X6



JETON ACTIVATION



CADRANS DE TIR X6



Cpl. Dwayne Hicks



Sdt. William L. Hudson



Lt. Scott Gorman



Sdt. Jenette Vasquez



Sdt. Ricco 'Frosty' Frost



Ellen Ripley



Newt

FIGURINES DE PERSONNAGE X7



FIGURINES D'ALIEN X16

MISE EN PLACE

- 1 Choisissez une mission parmi les cartes Mission. Si vous jouez la campagne, commencez par la **Mission 1 : Newt**.
- 2 Installez les plateaux comme indiqué par la carte Mission choisie et placez le séparateur à proximité.
- 3 Chaque joueur choisit son héros parmi les personnages et place la carte Personnage correspondante devant lui, face Héros visible.
- 4 Placez les cartes Personnage restantes à proximité, côté Recrue.
- 5 Les joueurs équiperont leurs héros et soldats en prenant l'équipement et les armes nécessaires dans le paquet de cartes Endurance.
- 6 Créez la pioche Endurance en mélangeant toutes les cartes Équipement et Arme restantes avec le reste des cartes Endurance et placez-la dans le séparateur. Placez la carte *Remélangez* sous la pioche Endurance.
- 7 Chaque personnage reçoit un cadran de tir et le règle sur la valeur de tir indiquée sur sa carte Personnage.
- 8 Suivez les instructions de la carte Mission pour créer la pioche Détection puis placez-la dans le séparateur.
- 9 Placez les jetons Point d'apparition, Écho et autres jetons de mission sur le plateau comme indiqué sur la carte Mission. Mettez les jetons Écho restants à part dans une réserve et mélangez-les (vous ne devez pas voir leur numéro).
- 10 Placez les figurines et jetons Alien près de cette réserve.
- 11 Placez les personnages sur leur emplacement de départ.
- 12 Si une mission requiert le compte-tours, réglez-le sur 1 et placez-le près du plateau.
- 13 Placez le jeton Exit comme indiqué par la carte Mission.
- 14 Placez le jeton Activation à proximité du héros le plus haut gradé.

MISE EN PLACE





1 CARTES MISSION

Les cartes Mission vous permettent de préparer les plateaux et la table. La section Fin de mission vous donne les conditions de victoire que vous devez remplir. Enfin, chaque mission peut proposer des règles spéciales, que vous devrez suivre au fil de votre partie.



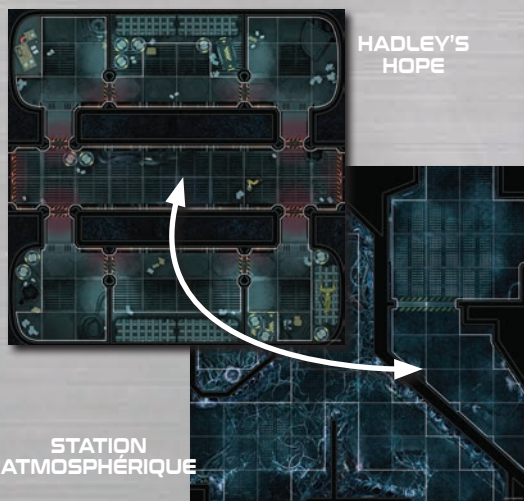
IMPORTANT !

Lisez les conditions de victoire avec soin. Chaque mission vous indique précisément ce que vous devez faire pour gagner.

2 PLATEAUX DE JEU

Le jeu comporte 4 plateaux recto-verso qui forment l'espace de jeu. Un côté représente la colonie Hadley's Hope et l'autre une station atmosphérique infestée de xénomorphes.

Chaque carte Mission vous indique comment placer les plateaux de jeu.



3 4 CARTES PERSONNAGE

Chaque joueur incarne un héros dans le jeu. Les autres personnages sont des recrues.

Toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer un personnage se trouvent sur sa carte Personnage, qui comporte un côté Héros et un côté Recrue. Les personnages choisis par les joueurs jouent du côté Héros, les autres du côté Recrue.



Le symbole du haut de la carte indique si le personnage est un Marine ou un civil.



3 HÉROS

Un héros est un personnage contrôlé par un joueur. Un héros est meilleur qu'une recrue et dispose de capacités et règles spéciales qui peuvent l'aider à accomplir sa mission. Les héros des Marines ont un grade, lequel détermine l'ordre de jeu et définit le nombre de recrues que ce héros peut contrôler lors de son tour.



4 RECRUES

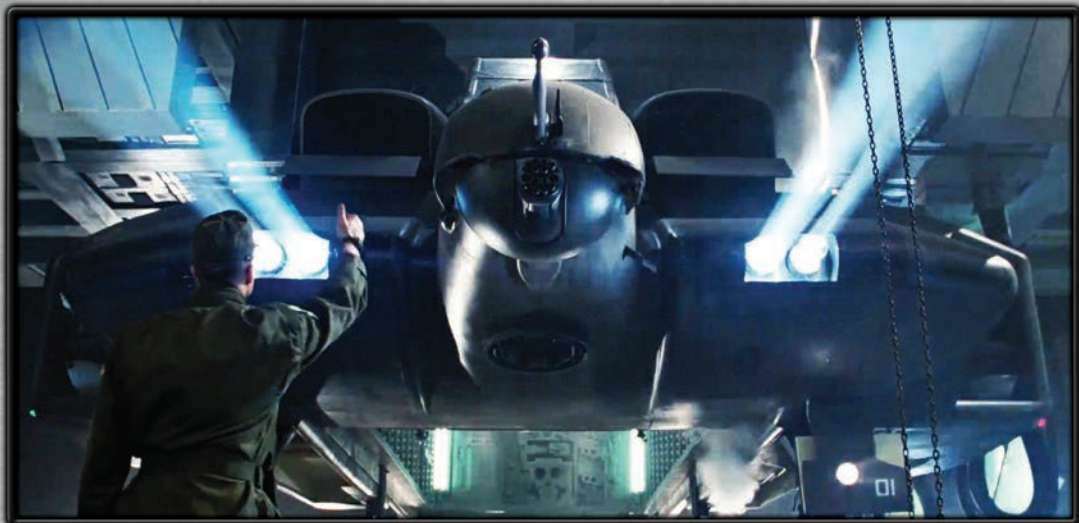
Les recrues sont les personnages qui ne sont assignés à aucun joueur, mais sont activés par le groupe.

Les recrues peuvent être activées par les héros (p. 22).

Si un héros meurt ou est capturé, son propriétaire peut jouer une recrue à la place (p. 24).



NOTE : les recrues n'ont jamais de cartes en main. Si un effet de jeu place une carte dans la main d'une recrue, cette carte est placée sous le dépôt à la place.



CAPACITÉS

Chaque héros et la plupart des recrues ont des capacités qu'ils peuvent utiliser pour survivre ou aider les autres. Ces capacités ne fonctionnent pas toutes de la même façon.

PASSIVE : cette capacité est permanente. Vous pouvez l'utiliser à tout moment, même pendant la phase des Aliens.

À L'ACTIVATION : cette capacité est résolue au moment où ce personnage est activé (p.17).

PENDANT L'ACTIVATION : cette capacité est résolue une fois par activation, à tout moment de l'activation de ce personnage.

FIN D'ACTIVATION : cette capacité est résolue à la fin de l'activation de ce personnage (p.22).

DÉBUT DE PHASE FINALE : cette capacité est résolue à la fin de chaque manche (p.28).

Par exemple, du côté Héros, Hudson a deux capacités. La première est résolue au moment de son activation et lui permet de recycler des cartes de sa main. La seconde survient à la fin de son activation et lui fait révéler une carte pour savoir ce qui se passe.

SDT. WILLIAM L. HUDSON HUDSON



"On est mal barrés là, mec"

À L'ACTIVATION
Vous pouvez recycler autant de cartes ♣ ou ♠ de votre main que vous le souhaitez.

FIN DE L'ACTIVATION
Révélez une carte :
♣ ou ♠ Prenez cette carte en main.
♣ Consultez la première carte de la pioche Détection. Vous pouvez la replacer sous la pioche.

VITESSE

4

ÉQUIPEMENT

DÉFENSE

6

ÉQUIPEMENT

RIPOSTE

2

ÉQUIPEMENT

TECH

7

ÉQUIPEMENT

TIR

6

ÉQUIPEMENT

NEWT

Newt n'est pas disponible tant que vous n'avez pas réussi la première mission.

Si un joueur a choisi Ripley comme héros, ce joueur jouera Newt comme héros. Si Ripley est une recrue, alors Newt l'est aussi.

Le joueur Ripley utilise la même main de cartes pour Ripley et Newt, mais chaque personnage est activé séparément.

Newt ne peut pas être équipée de cartes Arme.

REBECCA "NEWT" JORDEN 



"Ils viennent souvent la nuit. Souvent"

PASSIVE
Lorsque Newt fait une action Repos, vous pouvez recycler une carte supplémentaire.

FIN D'ACTIVATION
Vous pouvez épuiser deux cartes pour déplacer un personnage que Newt voit de deux cases vers elle.

VITESSE

5

ÉQUIPEMENT

DÉFENSE

7

ÉQUIPEMENT

RIPOSTE

0

ÉQUIPEMENT

TECH

3

ÉQUIPEMENT



5 ÉQUIPER LES PERSONNAGES

Au début de chaque mission de la campagne, les joueurs peuvent gratuitement équiper les héros et recrues qui y participent en prenant des cartes de la pioche Endurance.

Un personnage peut être équipé de deux cartes Arme maximum. La première arme doit être placée à la gauche de sa carte et la deuxième, qui doit être une arme de soutien (p. 31), à sa droite. De plus, un personnage peut être équipé de deux cartes Équipement maximum.

NOM

FUSIL À IMPULSION M41A



TYPE



AIRME

COUT

3

COUT

RAFALE

Épusez une carte lorsque vous faites une action Attaquer avec cette arme.

Après que vous avez fait une action Attaquer avec cette arme, vous pouvez faire une action Attaquer gratuite avec une Grenade équipée.

EFFET

Hicks est équipé d'un fusil à impulsion M41A et d'un fusil à pompe Ithaca 37 (soutien), ainsi que d'un casque M4 et d'un gilet pare-balles.

FUSIL À IMPULSION M41A



CPL. DWAYNE HICKS



HICKS



FUSIL À POMPE ITHACA 37



CASQUE M4



GILET PARE-BALLES



NOTE : Dans les missions de type Éradication, les joueurs ne reçoivent ni arme ni équipement autre qu'un pistolet HK VP70.



6 CONSTRUIRE LA PIOCHE ENDURANCE

La pioche Endurance représente les réserves (munitions, ressources) et l'endurance du groupe. Au cours du jeu, des cartes passeront de la pioche Endurance au dépôt, et inversement.

Au début de la partie, mélangez toutes les cartes Endurance inutilisées pour former la pioche Endurance et placez-la tout à gauche du séparateur ; les emplacements du centre et de droite sont respectivement réservés au dépôt et à la défausse.

ENDURANCE



PIOCHE ENDURANCE

DÉPÔT



DÉPÔT

DÉFAUSSE



DÉFAUSSE

IMPORTANT

Si, à tout moment, il n'y a plus de cartes ni dans la pioche Endurance ni dans le dépôt, alors les joueurs perdent immédiatement la partie. Gérez bien votre pioche pour ne pas être pris de court !



7 CADRANS DE TIR

Chaque personnage dispose d'un cadran qui indique son adresse au tir à ce moment-là. La valeur de départ du cadran est (en général) celle qui correspond à la valeur de tir du personnage.

Lors d'un tir, vous touchez votre cible si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur de votre cadran. Après chaque tir, votre valeur de tir diminue d'un cran : ajustez le cadran en conséquence.



NOTE : la valeur affichée ne peut jamais être inférieure à 1 ou supérieure à 10.

8 PIOCHE DÉTECTION

La pioche Détection fait apparaître de nouveaux Aliens et leur donne des pouvoirs spéciaux.

TYPE	LIEU
<p>ENNEMI INTELLIGENT</p>	
<p>ÉCHOS</p>	
<p>Si'il y a une ou plusieurs cartes dans la défausse, prenez-en une au hasard et mélangez-la dans le dépôt.</p>	
<p>EFFET</p>	

Le nombre d'échos indique le nombre de jetons Écho que cette carte va faire apparaître.



Le lieu indique le point d'apparition des jetons Écho.

Après avoir placé les jetons Écho, lisez l'effet de la carte et suivez les instructions.

Le dos des cartes Détection vous donne une idée du danger qui vous guette. Il existe trois niveaux de menace différents ; plus le niveau de menace est élevée, plus la carte sera coriace.



TYPES DE CARTES DÉTECTION



TUNNEL : cette carte ajoute des jetons Tunnel sur le plateau.



MENACE CACHÉE : cette carte gagne un bonus si ses échos ne sont pas placés dans la ligne de vue d'un personnage.



MENACE VISIBLE : cette carte gagne un bonus si ses échos sont placés dans la ligne de vue d'un personnage.



ALIEN : effets divers et variés.

9 POINTS D'APPARITION ET JETONS ÉCHO



Les instructions de la carte Mission vous indiquent où placer les points d'apparition sur le plateau. C'est par ces points que les Aliens arriveront en jeu.



Les jetons Écho représentent des contacts non confirmés, avec un côté Écho et un côté numéroté. Au début de la partie, mettez les jetons Écho à part dans une réserve et mélangez-les (vous ne devez pas voir leur numéro). Au fil du jeu, vous les piocherez depuis cette réserve.

10 FIGURINES ET JETONS ALIEN

Un écho qui a été identifié doit être remplacé par une figurine d'Alien, laquelle cherchera à éliminer les personnages.

Certains échos peuvent faire apparaître plusieurs Aliens : ils forment alors un essaim, représenté par une seule figurine au sommet d'une pile de jetons Alien. Ces jetons sont autant de points de vie supplémentaires qu'il faudra lui retirer.



11 LIEUX DE DÉPART DES PERSONNAGES

Les joueurs peuvent faire commencer leur personnage n'importe où dans la zone définie par la carte Mission.



12 COMPTE-TOURS

Dans certaines missions, des événements se déclencheront lors d'une manche donnée. Le compte-tours permet de ne pas manquer ces événements importants.



13 JETONS EXIT

Ces jetons sont placés au bord du plateau, selon les instructions données par la carte Mission. Un personnage qui se rend sur un jeton Exit quitte le plateau et réussit la mission.

Certaines missions proposent deux jetons Exit, identifiés par les lettres Exit-A et Exit-B.



14 JETON ACTIVATION

Le jeton Activation indique qui est le joueur actif. Au début de la phase des Marines, le joueur le plus haut gradé choisit n'importe quel joueur et lui donne le jeton Activation.

Ce joueur est donc le premier activé lors de cette phase. Une fois qu'il a terminé son activation, il donne le jeton au joueur qui se trouve à sa gauche, jusqu'à ce que chacun ait pu activer son ou ses personnages.



LA PIOCHE ENDURANCE

La pioche Endurance représente les réserves (munitions, ressources) et l'endurance du groupe. Au cours du jeu, des cartes passeront de la pioche Endurance au dépôt, et inversement.

Lorsque vous devez piocher, épuiser, ou révéler des cartes, vous devez le faire depuis cette pioche. Vous ne pouvez pas piocher si la pioche Endurance est vide.

Il existe quatre types de cartes dans la pioche Endurance : Arme, Équipement, Événement et Danger.

IMPORTANT


Si, à tout moment, il n'y a plus de cartes ni dans la pioche Endurance ni dans le dépôt, alors les joueurs perdent immédiatement la partie. Gérez bien votre pioche pour ne pas être pris de court !

TYPES DE CARTES ENDURANCE




CARTES ARME

Ces cartes vous permettent de vous défendre face aux Aliens. Certaines armes sont facile à utiliser, d'autre moins.

Les cartes Arme sont reconnaissables à l'icône: 


CARTES ÉQUIPEMENT

Ces cartes vous offrent des capacités supplémentaires pour réussir certaines tâches ou vous protéger des Aliens.

Les cartes Équipement sont reconnaissables à l'icône: 


CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement peuvent être jouées à tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur ou des Aliens). Suivez les instructions données sur la carte puis placez-la face cachée sur le dépôt.

Les cartes Équipement sont reconnaissables à l'icône: 

CARTES DANGER

Les cartes Danger doivent être jouées, et leurs instructions résolues, lorsqu'elles sont piochées ou révélées par un joueur (sauf avec le Détecteur de mouvement).

Les cartes Danger sont reconnaissables à l'icône: 

PAYER UN COÛT

Certaines cartes Arme, Équipement et Événement ne peuvent être jouées que si vous épuisez un certain nombre de cartes Endurance (p. 12).



PIOCHER ET JOUER DES CARTES

Certaines cartes Événement ou capacités vous permettent ou vous demandent de piocher des cartes. Piocher une carte signifie ajouter la première carte de la pioche Endurance à votre main.

Vous pouvez jouer des cartes Événement de votre main à tout moment en épuisant le nombre de cartes demandé (p. 14). Une fois l'effet de l'événement résolu, épuisez la carte Événement (placez-la au dépôt).

Vous pouvez équiper un personnage d'une arme ou d'un équipement lors de son activation (p. 17). Vous n'êtes pas obligé de jouer ces cartes immédiatement et pouvez les conserver pour plus tard. Une carte gardée en main n'a aucun effet tant qu'elle n'est pas équipée.

Vous n'avez pas de limite de cartes en main, mais attention à ne pas épuiser la pioche Endurance trop vite, au risque de perdre la partie (p. 14).

ACTIONS GRATUITES

Les cartes qui offrent une action gratuite à un personnage peuvent uniquement être utilisées lors de l'activation de ce personnage. Cette action s'ajoute aux deux qu'il peut faire (p. 16). Un personnage ne peut faire une même action gratuite qu'une seule fois par activation.

À VOUS DE DÉCIDER

Si une carte dit que vous pouvez faire quelque chose, vous êtes libre de ne pas le faire. Sinon, vous devez faire ce que vous demande la carte.

LA CARTE REMÉLANGEZ

La carte *Remélangez* commence la partie sous la pioche Endurance. Les cartes que vous recyclez ou révélez seront placées dessous.

Lorsque la carte *Remélangez* atteint le dessus de la pioche Endurance, prenez toutes les cartes qui se trouvent dessous, mélangez-les, puis replacez-les au dessus pour reformer la pioche Endurance.





RÉVÉLER DES CARTES

Il peut vous être demandé de **révéler** une carte pour déclencher certains effets selon la carte révélée.

Pour révéler une carte, retournez la première carte de la pioche Endurance et consultez son type :

CORRESPONDANT : si le type de carte révélé correspond à celui que vous cherchiez, résolvez l'effet qui lui est associé.

NON CORRESPONDANT : si le type de carte révélé ne correspond à aucun des types demandés, il ne se passe rien.

DANGER : si le type de carte révélé est un Danger, complétez les effets de la révélation, puis résolvez les instructions de la carte Danger.

Après avoir résolu l'effet de jeu, placez la carte révélée sous la pioche Endurance (sous la carte Remélangez).

NOTE : s'il ne reste aucune carte à révéler dans la pioche Endurance, révélez une carte depuis le dépôt. Ensuite, placez la carte révélée sous la pioche Endurance.

Par exemple, la capacité de Vasquez lui demande de révéler une carte au moment où elle est activée.

La première carte de la pioche est une carte Arme : Vasquez gagne donc une action gratuite de tir. La carte révélée est ensuite placée face cachée sous la pioche Endurance.

À L'ACTIVATION
Révélez une carte :

- Faites une action Viser.
- ou Recyclez une carte et piochez une carte.

PIOCHE ENDURANCE **DÉPÔT** **DÉFAUSSE**



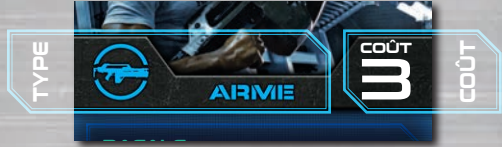
DÉPÔT

Certaines cartes vont vous demander d'épuiser des cartes de la pioche Endurance, soit pour payer le coût d'une carte, soit comme effet de jeu. Toute carte épuisée **doit être placée face cachée au dépôt**, entre la pioche Endurance et la défausse. Au début de la partie, le dépôt est vide.

PAYER UN COÛT

Lorsque vous jouez une carte, vous devez payer le coût requis en épuisant le nombre de cartes indiqué.

Le coût pour jouer ou équiper une carte est indiqué à droite du type de carte.



ÉPUISER DES CARTES

Lorsque vous épuisez une carte, déplacez la carte du sommet de la pioche Endurance vers le dépôt. Ne révélez pas la carte ainsi épuisée.

Par exemple, pour tirer à la Mitrailleuse, vous devez épuiser 3 cartes, c.à.d. placer les 3 premières cartes de la pioche Endurance au dépôt, face cachée.

Épuisez trois cartes lorsque vous faites une action Attaquer avec cette arme.



ENDURANCE ÉPUISEE

Vous devez épuiser des cartes de la pioche Endurance en priorité. Toutefois, si la pioche est vide et qu'un effet de jeu vous demande d'épuiser des cartes, **défaussez** ces cartes depuis le dépôt à la place.

PIOCHE ET DÉPÔT ÉPUIÉS

Si, à tout moment, il n'y a plus de cartes ni dans la pioche Endurance ni dans le dépôt, alors les joueurs perdent **immédiatement** la partie.

RECYCLER DES CARTES

Lorsqu'une carte ou action vous permet de recycler une carte, déplacez la carte du sommet du dépôt sous la pioche Endurance.

Certains effets de jeu vous permettent de recycler des cartes de votre main. Pour cela, placez les cartes que vous voulez recycler sous la pioche Endurance, face cachée.

Par exemple, vous faites une action Repos et choisissez de recycler 3 cartes. Vous pouvez recycler des cartes de votre main et/ou du dépôt. Vous choisissez de prendre deux cartes dans le dépôt et une carte de votre main et placez ces 3 cartes face cachée sous la pioche Endurance.



Une carte de votre main, et...

Deux cartes face cachée prises dans le dépôt.

DÉFAUSSE

La défausse se situe à droite du dépôt. Lorsque vous défaussez des cartes, celles-ci sont placées face visible dans la défausse. Vous pouvez consulter les cartes de la défausse à tout moment. Au début de la partie, il n'y a aucune carte dans la défausse.

DÉFAUSSER DES CARTES

Certains effets de jeu vous demanderont de **défausser** des cartes. Pour cela, prenez le nombre de cartes indiqué de votre main ou de la pioche Endurance et placez-les face visible sur la défausse. Si vous défaussez une carte Danger de cette façon, résolvez-la immédiatement.

Si un effet de jeu vous demande de défausser spécifiquement de votre main, vous ne pouvez pas défausser depuis la pioche.

Si une carte vous demande de défausser une carte alors qu'il n'y en a ni dans votre main, ni dans la pioche Endurance, défaussez une carte du dépôt à la place.

Si une carte vous demande de défausser une carte, prenez la carte du sommet de la pioche Endurance et placez-la face visible sur la défausse.

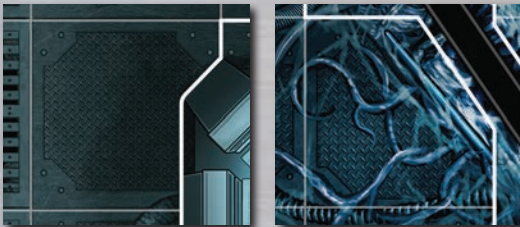


ÉLÉMENTS DU PLATEAU

CASES

Le plateau se divise en cases carrées (ou à peu près carrées), délimitées par des lignes blanches. Chaque case peut accueillir une figurine.

Les lignes blanches épaisses sont infranchissables mais ne bloquent pas la ligne de vue.



MURS

Les lignes noires épaisses représentent les murs ou les montants de porte, qui bloquent la ligne de vue. Vous ne devez prendre en compte que la zone noire ; une ligne blanche qui longe un mur reste infranchissable mais ne bloque pas la ligne de vue. Les personnages et Aliens ne peuvent pas interagir à travers un mur.



PORTES

Les portes (bandeau noir et jaune) séparent toujours deux cases.

Fermées, elles se jouent comme des murs. Ouvertes, elles ne bloquent ni la ligne de vue ni les déplacements.

Une porte s'ouvre automatiquement lorsqu'une figurine ou un écho occupe une case adjacente* et se referme si personne ne s'y trouve.



PORTES BARRICADÉES

Une porte barricadée est fermée en permanence et se joue comme un mur. Les figurines ne peuvent ni voir, ni passer au travers (elles peuvent tenter de la forcer, cependant). Le jeton Barricade vous permet de marquer les portes barricadées sur le plateau.



*Deux cases sont adjacentes, y compris en diagonale, si elles partagent une intersection (coin de case). Ainsi, un montant de porte bloque l'adjacence de la case qui se trouve en diagonale.

MANCHES

Chaque manche se divise en trois phases : la phase des Marines, la phase des Aliens et la phase Finale.

Lors de la phase des Marines, les joueurs activent les personnages chacun à leur tour, jusqu'à ce que tous les personnages aient été activés. Lors de la phase des Aliens, tous les Aliens se déplacent et attaquent, puis de nouveaux échos font leur apparition. Lors de la phase Finale, les joueurs vérifient les conditions de victoire ou de défaite. Ensuite, une nouvelle manche commence.



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

PHASE DES MARINES

RÉGLAGE DES CADRANS

ORDRE D'ACTIVATION

ACTIVATION DES HÉROS

ACTIVATION DES RECRUES RESTANTES

PHASE DES ALIENS

PHASE FINALE

PHASE DES MARINES

Lors de la phase des Marines, chaque joueur, à son tour, active son ou ses personnages. Chaque personnage ne peut être activé qu'une seule fois par phase des Marines. Une fois que tous les personnages ont été activés, passez à la phase des Aliens.

RÉGLAGE DES CADRANS

Au début de la phase des Marines, remettez les cadrans de tir sur la valeur de départ de leur personnage.

Par exemple, le cadran de tir de Hicks affiche 4. Sa valeur de tir est de 7. Lors de la phase des Marines, son cadran repasse donc à 7.



ORDRE D'ACTIVATION

Le joueur qui contrôle le héros Marine le plus gradé choisit un premier joueur actif en lui donnant le jeton Activation. S'il n'y a aucun héros Marine, choisissez librement qui reçoit le jeton Activation.

Ce joueur peut maintenant activer son héros (s'il en contrôle deux, comme Ripley et Newt, il peut les activer dans l'ordre de son choix). Une fois que ce joueur a terminé d'activer son ou ses personnages, il passe le jeton Activation à son voisin de gauche.



ACTIVATION DES HÉROS

Lorsqu'un joueur reçoit le jeton Activation, il active son héros.
Chaque personnage, un par un, doit respecter les six étapes d'activation suivantes avant de passer la main au suivant :

ÉTAPES D'ACTIVATION

ÉTAPE 1 : Résoudre les capacités "À l'activation"

ÉTAPE 2 : Équiper des cartes Endurance

ÉTAPE 3 : Faire jusqu'à 2 actions

ÉTAPE 4 : Résoudre les capacités "Fin d'activation"

ÉTAPE 5 : Activer des recrues subalternes

ÉTAPE 6 : Passer le jeton Activation

ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE LES CAPACITÉS "À L'ACTIVATION"

Certaines cartes ont des capacités qui surviennent "à l'activation", donc dès que le personnage est activé. Résolez immédiatement cette capacité avant de passer à l'étape suivante.

S'il y a plus d'une capacité "À l'activation", vous pouvez décider dans quel ordre les résoudre.

À L'ACTIVATION

Révélez une carte :

- Faites une action Viser.
- ou Recyclez une carte et piochez une carte.



ÉTAPE 2 : ÉQUIPER DES CARTES ENDURANCE

Lors de cette étape, votre personnage peut faire ce qui suit dans l'ordre de votre choix et autant de fois que nécessaire :

ÉQUIPER DES CARTES : vous pouvez prendre une arme ou un équipement de votre main et le placer sur un emplacement libre de votre personnage en payant le coût requis (p. 14).

Si vous n'avez pas d'emplacement libre ou que vous avez déjà une arme principale ou une arme de soutien, vous pouvez déséquiper une carte pour la remplacer par une autre.

DÉSÉQUIPER DES CARTES : vous pouvez reprendre en main une arme ou un équipement d'un emplacement de votre personnage.

ÉQUIPER D'AUTRES PERSONNAGES : vous pouvez équiper tout personnage se trouvant à 2 cases max. avec une arme ou un équipement de votre main, à condition de payer le coût requis.

TYPE **ÉQUIPEMENT** **COÛT** **2** **COÛT**

RAPPEL : un personnage peut être équipé de deux armes max. Une des deux doit être une arme de soutien (p. 8).

Hicks est équipé d'un fusil à impulsion M41A et d'un fusil à pompe Ithaca 37 comme arme de soutien.

Il porte également un casque M4 et un gilet pare-balles.

<p>FUSIL À IMPULSION M41A</p> <p>ARMES COÛT 3</p> <p>RAPPEL Quand vous êtes engagé, vous devez faire une action "Viser" avec cette arme. Après que vous avez fait une action "Viser" avec cette arme, vous pouvez faire une action "Recycler" et piocher une nouvelle équipe.</p>	<p>CPL. DWAYNE HICKS</p> <p>HICKS 36</p> <p>À L'ACTIVATION Vous pouvez piocher une carte Endurance.</p> <p>PASSIVE Une fois par manche, vous pouvez laisser cette carte dans votre main et piocher une nouvelle équipe.</p> <p>4 65 33</p>	<p>FUSIL À POMPE ITHACA 37</p> <p>ARMES COÛT 2</p> <p>SOLUTIONS D'ÉQUIPE COLLECTIVE Cacher dans une zone de soutien. Quand une carte de soutien vous laisse une solution collective, vous pouvez piocher une nouvelle équipe. Cette arme ne peut être utilisée qu'une fois par manche. C'est une arme de soutien. Elle ne peut être utilisée que si vous n'avez pas d'autre arme de soutien.</p>
<p>RECRUTEMENT CASQUE M4 COÛT 2</p> <p>Si un personnage n'est pas engagé, il est en défense. Il est en défense. La jeton de défense est illégal. Équipez cette carte.</p>		<p>RECRUTEMENT GILET PARE-BALLES COÛT 1</p> <p>Si un personnage n'est pas engagé, il est en défense. Il est en défense. La jeton de défense est illégal. Équipez cette carte.</p>

ÉTAPE 3 : FAIRE JUSQU'À DEUX ACTIONS

Votre personnage peut maintenant faire jusqu'à deux actions lors de son tour. Ce peut être deux fois la même action ou deux actions différentes.

Voici une liste des actions que vous pouvez faire à votre tour.

ACTIONS DE PERSONNAGE

SE DÉPLACER : Utilisez la valeur de Vitesse du personnage

ATTAQUER : Attaquez une figurine d'Alien avec vos armes

BARRICADER : Tentez de barricader ou de retirer la barricade d'une porte, d'un point d'apparition ou d'un tunnel

VISER : +1 sur votre cadran

INTERAGIR : Avec quelque chose sur le plateau

ACTION DE CARTE : Faites l'action indiquée sur une carte

REPOS : Piochez des cartes et/ou recyclez des cartes épuisées.

TESTS TECHNIQUES

Si une action vous demande un test technique, lancez un dé Marine. Le test est réussi si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur Tech de votre personnage. En cas d'échec, votre action est perdue, mais vous pouvez réessayer (avec une autre action).



NOTE : certains effets de cartes offrent une action gratuite. Une action gratuite ne compte pas dans le total des deux actions que vous pouvez entreprendre lors de votre tour.

ACTION : SE DÉPLACER

Avec cette action, un personnage peut se déplacer d'autant de cases que la valeur de Vitesse inscrite sur sa carte, y compris en diagonale.

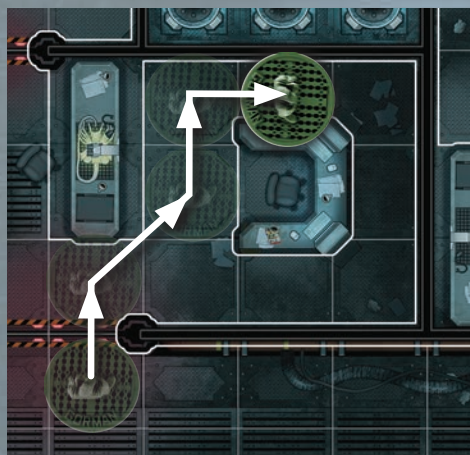
Exemple : Gorman se déplace de 4 cases.



Un personnage ne peut pas franchir une porte barricadée, un obstacle infranchissable (ligne blanche épaisse), une figurine d'Alien, et ne peut pas terminer son mouvement dans la même case qu'un autre personnage ou qu'un jeton.

Un personnage doit immédiatement s'arrêter s'il entre dans une case adjacente* à une figurine d'Alien ou à un jeton Écho. Si vous partez d'une telle case, vous pouvez vous déplacer, mais devrez vous arrêter dès que vous serez dans une case adjacente à ce même Alien (ou à un autre, ou à un jeton Écho).

Gorman décide de faire une autre action Se Déplacer. Il franchit la porte ouverte en ligne droite (le montant lui interdit de passer en diagonale) puis fait une case en diagonale pour s'approcher de la console, qu'il est forcé de contourner (comme le montant de la porte, la console l'empêche de se déplacer en diagonale) pour atteindre son but.



* Voyez (p 15) la définition de ce qu'est une case adjacente.

ACTION : ATTAQUER

Un personnage qui fait une action Attaquer peut viser n'importe quelle figurine ou jeton Alien dans sa ligne de vue à l'aide d'une de ses cartes Arme équipée. Vous pouvez tirer à travers un Alien, mais pas à travers un personnage.

Pour résoudre une attaque avec arme, lancez le dé Marine. Vous touchez (et éliminez) votre cible si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur de votre cadran de tir. Retirez la figurine ciblée du jeu. Si vous visez une figurine sur une pile de jetons, retirez un jeton à la place.

Si vous obtenez un résultat supérieur à la valeur de votre cadran, le tir est manqué.

Après chaque jet d'attaque (réussi ou non), votre valeur de tir diminue d'un cran : ajustez le cadran en conséquence.

ÉPUISER POUR ATTAQUER : certaines armes (comme le fusil à impulsion M41A ou la mitrailleuse M56) vous demandent d'épuiser des cartes pour faire une action Attaquer.

Attention : ne confondez pas cette dépense avec le coût requis pour équiper l'arme. Ce dernier doit être payé au moment où vous équipez l'arme depuis votre main (p. 17).

Hudson épuise une carte pour tirer au fusil à impulsion contre une figurine d'Alien. Sa valeur de tir est de 6 et il obtient 4. L'Alien est abattu et retiré du jeu. Hudson fait passer la valeur de son cadran de tir de 6 à 5.

RAFALE : certaines armes sont marquées du mot-clé "Rafale". Si vous touchez votre cible avec une telle arme, vous pouvez épuiser une carte pour continuer à tirer en rafale (quel que soit le nombre de cartes épuisé au départ pour vous servir de cette arme). Vous portez alors une nouvelle attaque contre un Alien (après avoir diminué votre cadran de 1 comme d'habitude).

Vous pouvez répéter cette manœuvre en épuisant une carte pour chaque tir, tout en diminuant le cadran entre les coups, et ce jusqu'à ce que vous manquez votre cible ou décidiez d'arrêter.

Après avoir abattu un premier Alien, Hudson, toujours équipé de son fusil à impulsion qui dispose de la capacité Rafale, épuise une nouvelle carte et choisit un nouvel Alien de sa ligne de vue. Cette fois, il doit obtenir 5 ou moins ; il obtient 2 et l'Alien est éliminé. Hudson réduit son cadran de 5 à 4. Il épuise une nouvelle carte et change de cible. Cette fois, il obtient 8, ce qui est bien supérieur au 4 espéré. Son action Attaquer prend donc fin.

ACTIONS GRATUITES : certaines armes (comme les grenades M40) peuvent être utilisées comme action gratuite après une attaque avec une autre arme. Dans ce cas, une fois que l'attaque a été résolue pour la première arme (avec Rafale ou non), résolvez une action Attaquer avec l'arme qui profite de l'action gratuite. Cette action ne compte pas parmi vos deux actions maximum.

Hudson dispose de grenades M40 comme arme de soutien. Il défait donc cette carte et résout une action Attaquer. Puisqu'il vient de porter une attaque avec son fusil, cette action est gratuite. Enfin, pour sa deuxième action, Hudson décide de... porter une nouvelle attaque avec son fusil, même si son cadran est maintenant tombé à 2.

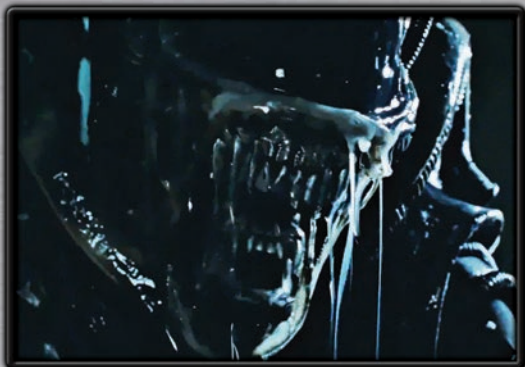
ATTAQUE DE ZONE : certaines armes (comme le lance-flammes M240) infligent des dégâts de zone. Vous devez choisir une case comme cible (vide ou non) puis lancer le dé pour chaque figurine (personnage ou Alien), essaim ou écho qui se trouve sur cette case et dans les cases adjacentes. Si un jeton Écho est tué, il est retiré du plateau, quel que soit le nombre d'Aliens qu'il représentait.

Il s'agit d'une seule action Attaquer : son coût n'est donc payé qu'une fois et votre cadran n'est diminué qu'une fois, quel que soit le nombre de cible.

Hudson est à 4 cases de Ripley, encerclée d'Aliens. Pour éviter de la toucher, Hudson choisit une case vide comme cible pour son lance-flammes (touche auto 7-), sachant que deux des cases adjacentes sont occupées par des Aliens, et une troisième par un essaim.

Hudson lance un dé pour chaque figurine d'Alien et obtient 7 et 8, ce qui en élimine un. Puis il lance quatre fois le dé pour l'essaim constitué de trois jetons surmontés d'une figurine, et obtient 3, 4, 6 et 9, ce qui tue les trois jetons. Ensuite seulement, il diminue la valeur de son cadran de tir.

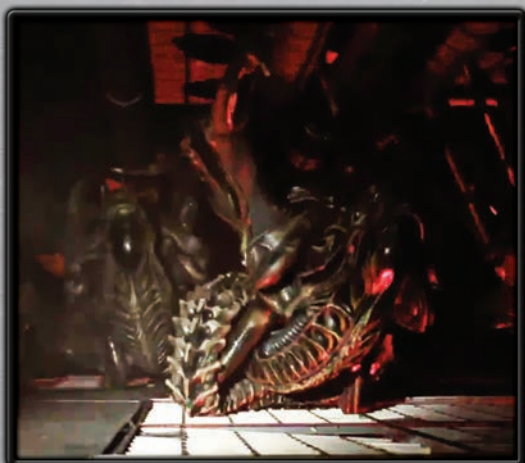




TOUCHE AUTOMATIQUE : certaines armes (comme le pistolet HK VP70) touchent automatiquement sur un résultat donné. En plus de toucher dans des conditions normales (résultat inférieur ou égal à la valeur de votre cadran), vous touchez également si le résultat obtenu correspond à la valeur définie pour la touche automatique.

La valeur du cadran de Gorman est de 4. Il tente une action Attaquer avec son pistolet HK VP70, obtient 4 et tue un Alien. Son cadran passe à 3. La règle spéciale de la carte lui permet d'épuiser une carte pour faire une action Attaquer gratuite. Il obtient 7 et manque sa cible. Son cadran passe à 2.

Malgré tout, Gorman utilise sa seconde Action pour porter une nouvelle attaque, et obtient 3. C'est normalement un échec, mais le HK VP70 touche automatiquement sur un résultat de 3 : il abat donc sa cible. Avec aucun autre Alien en vue, il décide de s'arrêter là et ne tente pas de second tir.



LIGNE DE VUE

Une figurine dispose d'une ligne de vue sur sa cible (figurine, jeton ou objet) s'il est possible de tracer une ligne droite de l'une à l'autre à partir de n'importe quel point des cases qu'elles occupent, sans couper une case occupée par un personnage, un mur (ligne noire épaisse) ou une porte fermée. Un personnage mis à terre (p. 24) ne coupe pas la ligne de vue.

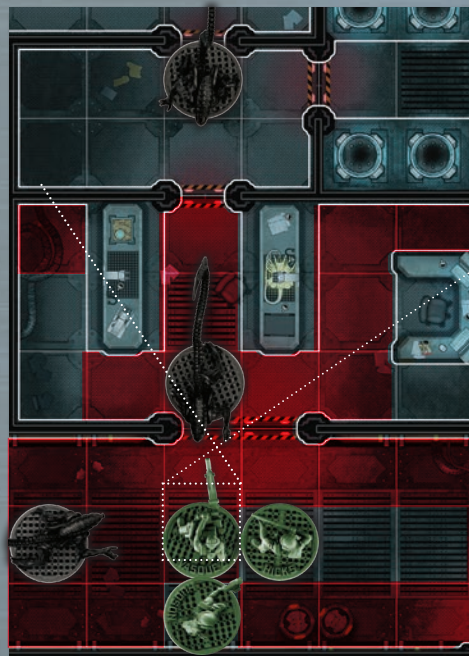
La ligne de vue peut passer en diagonale par le coin d'une case qui se trouve entre deux personnages (voir exemple) ou entre un personnage et un mur, pourvu que le tireur soit adjacent à ce coin.

Vasquez dispose d'une ligne de vue sur toutes les cases rouges.

Les lignes pointillées indiquent les limites de sa ligne de vue, partant des coins de la case qu'elle occupe. Elle ne peut pas voir les cases dissimulées par les murs.

Elle peut tirer sur l'Alien qui se trouve à sa gauche et sur celui qui se trouve en face d'elle : en effet, ce dernier est sur une case du seuil de la porte, qui reste ouverte.

L'Alien qui se trouve dans la pièce du fond n'est pas visible ; ce n'est pas celui qui est devant qui gêne, mais le fait que la porte qui les sépare soit fermée (car personne n'est sur le seuil).



Vasquez ne peut pas tirer à travers Hicks ou Hudson ; elle peut en revanche tirer en diagonale entre les deux car sa case touche l'intersection de leurs deux cases.

ACTION : BARRICADER

L'action Barricader vous permet de construire ou retirer une barricade sur une porte, un tunnel ou un point d'apparition. Pour faire cette action, votre personnage doit être dans une case adjacente à l'élément que vous voulez barricader (ou démolir) et réussir un test technique. En cas de réussite, placez un jeton Barricade sur l'élément ciblé (ou retirez-le).



PORTE
BARRICADÉE

TUNNEL
BARRICADÉ

POINT
D'APPARITION
BARRICADÉ

Hicks veut barricader une porte pour empêcher un Alien de l'atteindre. Il obtient 4 sur son test technique, ce qui est inférieur ou égal à sa valeur technique de 5 : le test est une réussite.



DÉTRUIRE UNE PORTE BARRICADÉE : les figurines d'Alien ou jetons Écho qui doivent passer à travers une porte barricadée pour atteindre un personnage s'arrêtent dans la case adjacente à la barricade et tentent de la détruire. Lancez le dé Alien : sur un résultat de 5 ou plus, retirez la barricade et poursuivez le déplacement de l'Alien ou de l'écho, s'il en reste. Sur tout autre résultat, la barricade tient bon, et le tour de l'Alien ou de l'écho s'arrête immédiatement.

DÉTRUIRE UNE BARRICADE DANS UN TUNNEL OU POINT D'APPARITION : si un jeton Écho doit entrer en jeu via un tunnel ou un point d'apparition barricadé, lancez le dé Alien. Sur 5 ou plus, retirez la barricade et placez le jeton Écho. Sur tout autre résultat, défaussez le jeton Écho. Si plusieurs jetons Écho arrivent en jeu au même endroit, lancez le dé pour chacun jusqu'à ce que la barricade soit détruite ou qu'ils soient défaussés.

ACTION VISER :

Un personnage qui fait cette action augmente la valeur de son cadran de tir de 1. Cela peut conduire sa valeur de tir à dépasser celle de départ.

Hudson fait une action Viser. Son cadran, qui était sur 6, passe à 7.



RAPPEL : la valeur affichée ne peut jamais être inférieure à 1 ou supérieure à 10.

ACTION : INTERAGIR

Dans certaines missions, vous pourrez interagir avec des objets ou des cases du plateau. Pour cela, il suffit qu'un personnage se trouve dans une case adjacente à l'objet et fasse l'action Interagir. Les détails de cette action seront donnés au cas par cas dans la mission elle-même, tout comme les effets associés.

ACTION : REPOS

Un héros qui fait l'action Repos peut prendre jusqu'à deux cartes de la pioche Endurance puis recycler jusqu'à trois cartes du dépôt et/ou de sa main (p. 14).

Une recrue qui fait l'action Repos recycle trois cartes du dépôt mais ne pioche aucune carte.



ÉTAPE 4 : RÉSOUDRE LES CAPACITÉS "FIN D'ACTIVATION"

Certaines cartes disposent de capacités qui se déclenchent à la fin de l'activation de votre personnage. Résolez-les à ce moment-là, avant de passer à l'étape suivante.

Si plusieurs capacités se déclenchent à ce moment, vous pouvez décider dans quel ordre les résoudre.

vous le souhaitez.

FIN DE L'ACTIVATION

Révélez une carte :

★ ou 🐜 Prenez cette carte en main.

🔍 Consultez la première carte de la pioche Détection. Vous pouvez la replacer sous la pioche.

AIRME

OS



ÉTAPE 5 : ACTIVER DES RECRUES SUBALTERNES

À l'issue de son activation, si votre héros est un Marine, il peut activer un certain nombre de recrues qui ne l'ont pas encore été lors de cette phase, à condition qu'elles fassent partie des Marines et soient d'un grade inférieur ou égal à celui de votre héros. C'est le grade indiqué en haut de sa carte qui définit le nombre de recrues qu'un Marine peut activer.

Un héros civil ne peut pas activer une recrue lors de cette étape.



GRADE 1 : le héros peut activer une recrue.



GRADE 2 : le héros peut activer jusqu'à deux recrues.



GRADE 3 : le héros peut activer jusqu'à trois recrues.

ÉTAPE 6 : PASSER LE JETON D'ACTIVATION

Si le joueur à votre gauche n'a pas encore activé son héros lors de cette manche, passez-lui le jeton Activation : il devient le nouveau joueur actif. S'il n'y a plus aucun héros à activer, l'Activation des héros est terminée.



ACTIVATION DES RECRUES RESTANTES

Le joueur le plus haut gradé active maintenant toute recrue qui ne l'a pas encore été lors de cette phase. S'il n'y a aucun héros Marine en jeu, choisissez un joueur pour activer les recrues restantes.

Ensuite, la phase des Marines est terminée.



PHASE DES ALIENS

Une fois que tous les personnages ont joué leur tour, les Aliens jouent le leur. Les Aliens et les jetons Écho se déplacent et attaquent, puis les joueurs piochent des cartes Détection. Ensuite, la phase se termine.

La phase des Aliens se divise en trois étapes :

ÉTAPES DE LA PHASE DES ALIENS

ÉTAPE 1 : Activer les Aliens

ÉTAPE 2 : Activer les échos

ÉTAPE 3 : Piocher des cartes Détection



ÉTAPE 1 : ACTIVER LES ALIENS

Les figurines Alien s'activent l'une après l'autre, en commençant par l'Alien le plus proche des personnages, puis le deuxième plus proche, etc. Si plusieurs Aliens sont à distance égale d'un personnage, le plus haut gradé choisit quel Alien s'active en premier.

Lorsqu'un Alien est activé, il se déplace puis tente d'attaquer. Résolez complètement l'activation d'un Alien avant de passer au suivant.

DÉPLACEMENT DES ALIENS

Si une figurine d'Alien n'est pas déjà à côté d'un personnage, elle se déplace. Sinon, elle attaque directement.

Les Aliens ont une vitesse de 6.

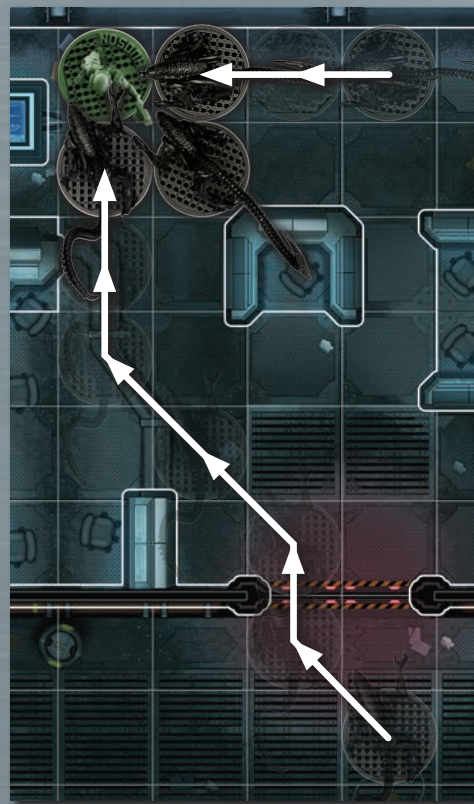
Ils doivent se déplacer vers le personnage le plus proche (même s'il est à terre, p. 24) par le chemin le plus court, tout en évitant les culs-de-sac et les obstacles autres que les portes barricadées. Un Alien stoppe son déplacement :

- lorsqu'il a épuisé sa vitesse,
- ou s'il atteint une case adjacente à un personnage,
- ou s'il échoue à forcer une porte barricadée.

Une figurine d'Alien ne peut pas entrer dans une case contenant une autre figurine d'Alien ou un jeton Écho.

Hudson est le personnage le plus proche des Aliens. Ils se précipitent sur lui par le chemin le plus court.

L'un des Aliens est déjà dans une case adjacente et ne bouge pas. Le deuxième se déplace de deux cases pour l'atteindre. Le dernier Alien utilise l'intégralité de son déplacement.



TIR DÉFENSIF :

Lorsqu'un Alien entre dans une case adjacente à un personnage ou s'il s'y trouve déjà au début de son déplacement, tous les personnages situés dans un rayon de 4 cases et qui ont une ligne de vue sur l'Alien peuvent faire un tir défensif.

En commençant par le personnage le plus proche de l'Alien, chaque joueur peut faire une action Attaquer normale (p. 19) contre lui, en épuisant des cartes si l'arme le demande et en diminuant la valeur de son cadran après avoir tiré. Si l'Alien est tué, les autres personnages cessent de tirer.

ATTAQUE DES ALIENS :

Si l'Alien survit aux tirs défensifs, il attaque automatiquement sa cible. L'Alien ne lance pas de dé : c'est la cible qui doit résoudre un jet de défense.

JET DE DÉFENSE : lancez un dé Marine. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur de **défense** de votre personnage, vous esquivez l'attaque. Ajoutez +1 par jeton Alien situé sous la figurine qui vous attaque.

RIPOSTE : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur de riposte de votre personnage, vous esquivez l'attaque et tuez l'Alien. S'il y a des jetons sous la figurine qui vous attaque, retirez un jeton au lieu d'éliminer la figurine.

ÉCHEC : si vous manquez votre jet de défense, votre personnage est mis à terre. Si vous obtenez 10 ou plus en vous défendant, votre personnage est tué net et retiré du jeu.

MIS À TERRE

Lorsqu'un personnage est mis à terre, couchez sa figurine. Un personnage à terre ne peut faire aucune action (même gratuite, par ex. Tir défensif) mais peut tout de même faire des jets de défense. Un personnage à terre se relève automatiquement au début de la phase des Aliens s'il n'y a aucune figurine d'Alien dans une case adjacente.

CAPTURÉ

Un personnage mis à terre est capturé et retiré du jeu s'il y a au moins une figurine d'Alien dans une case adjacente au début de la phase des Aliens. Retirez aussi du plateau cette figurine d'Alien et ses jetons, le cas échéant. Vous pouvez retrouver un personnage capturé en jouant une mission de sauvetage.

PERDRE UN HÉROS

Si votre héros est tué ou capturé, défaussez toutes les cartes que vous avez en main et toutes les cartes équipées sur ce héros. Vous pouvez choisir une recrue et la retourner sur son côté héros pour le remplacer. S'il n'y a plus de recrue en jeu, vous êtes éliminé de la partie.

Lorsque vous retournez une carte Personnage sur son côté opposé, son cadran de tir ne change pas. Vous le réglez au début de l'activation de ce personnage, comme d'habitude.

Hudson résout deux Tirs défensifs et abat les deux Aliens qui se sont approchés de lui.



Il manque son Tir contre le troisième Alien, qui l'attaque aussitôt. Hudson obtient 2 sur son jet de défense, ce qui est à la fois inférieur ou égal à sa valeur de défense et à sa valeur de riposte : en conséquence, l'Alien est abattu.



ÉTAPE 2 : ACTIVER LES ÉCHOS

Choisissez maintenant un plateau et activez tous les échos qui s'y trouvent, puis procédez de même plateau par plateau. Les échos s'activent l'un après l'autre, selon le même principe que les Aliens (voir Étape 1).

Lorsqu'un écho est activé, il commence par se déplacer ; s'il est révélé en cours de déplacement, les Aliens qu'ils fait apparaître terminent leur déplacement puis attaquent s'ils le peuvent. Résolvez complètement l'activation d'un écho avant de passer au suivant. Un écho qui passe d'un plateau à l'autre ne doit pas être activé deux fois.

DÉPLACEMENT DES ÉCHOS

Choisissez un plateau puis lancez le dé Alien. Tous les échos de ce plateau auront une valeur de vitesse égale au résultat du dé lors de cette manche.

Tout comme les figurines Alien, les jetons Écho doivent se déplacer vers le personnage le plus proche par le chemin le plus court, tout en évitant les culs-de-sac et les obstacles autres que les portes barricadées. Un écho stoppe son déplacement :

- lorsqu'il a épuisé sa vitesse,
- ou s'il atteint une case adjacente à un personnage,
- ou s'il échoue à forcer une porte barricadée.

Un jeton Écho ne peut pas entrer dans une case contenant une autre figurine d'Alien ou un jeton Écho.

DÉPLACEMENT INTERROMPU : repérer un jeton Écho peut interrompre son déplacement ou celui d'une autre figurine. Lorsqu'un jeton Écho est repéré, son déplacement est suspendu le temps de résoudre l'étape Repérer un écho. Reprenez ensuite le reste du déplacement.

Le dé donne un résultat de 6 pour la valeur de vitesse des jetons Écho sur ce plateau. Les deux échos se déplacent donc vers Hicks par le plus court chemin.

Le premier écho interrompt son déplacement au moment où la porte s'ouvre, car il entre dans la ligne de vue de Hicks qui le repère aussitôt. Il lui reste deux cases de déplacement.



REPÉRER UN ÉCHO

Un jeton Écho est repéré dès qu'il entre dans la ligne de vue d'un personnage.

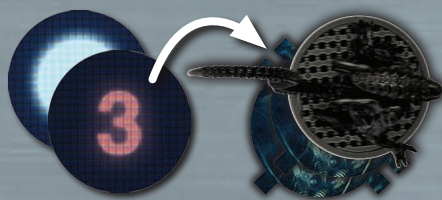
Lorsqu'un jeton Écho est repéré, retournez-le face visible et révélez son numéro pour savoir combien d'Aliens il représentait.

Si le numéro est 1, remplacez le jeton par une figurine d'Alien.

Si le numéro est supérieur à 1, c'est un **essaim** constitué d'autant d'Aliens qu'indiqué : représentez l'un d'entre eux par une figurine et les autres par des jetons Alien que vous empilez dessous.

Ensuite, remettez le jeton Écho révélé dans la réserve, face cachée.

Ce jeton Écho a une valeur de 3. C'est donc un essaim de trois Aliens : une figurine et deux jetons.



Vous pouvez maintenant reprendre son déplacement vers Hicks.





ATTAQUER :

Une fois qu'un jeton Écho a été repéré et révélé, la figurine d'Alien termine le déplacement entamé et attaque si possible (p. 24).

ESSAIS D'ALIENS

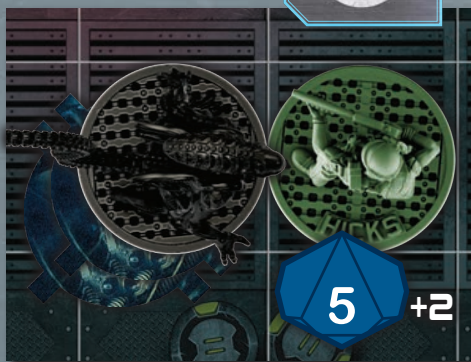
Un jeton Écho supérieur à 1 devient un essaim d'Aliens.

DÉPLACEMENT : un essaim se déplace comme une figurine d'Alien.

ATTAQUE : lorsqu'un essaim attaque, ajoutez +1 au jet de défense de sa cible pour chaque Alien de l'essaim.

DÉFENSE : lorsqu'un essaim est touché par un tir ou une riposte, retirez-lui un jeton. Un essaim qui perd son dernier jeton devient une figurine d'Alien standard.

Hicks est attaqué par un essaim de trois Aliens : une figurine et deux jetons. Il obtient 5 sur son jet de défense, +2 par jeton, soit 7. Sa valeur de défense est de 6 et sa défense échoue. Hicks est à terre !



ÉTAPE 3 : PIOCHER DES CARTES DÉTECTION

Une fois que tous les Aliens et échos ont été activés et résolus, piochez un certain nombre de cartes Détection, en fonction du nombre de joueurs.

JOUEURS	Cartes Détection
1	2
2 à 4	3
5 ou plus	4

En commençant par le joueur le plus gradé, chaque joueur pioche et résout une carte Détection. S'il y a plus (ou moins) de cartes de joueurs, le joueur le plus gradé (et son voisin de gauche au besoin) piocheront une carte de plus ou de moins que les autres.

Si vous épuisez toutes les cartes Détection, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Chaque carte Détection vous informe sur le nombre de jetons Écho qui apparaissent, où ils apparaissent, et donne parfois une règle spéciale. Les cartes Détection doivent être défaussées après utilisation.



FAIRE APPARAÎTRE DES ÉCHOS

Chaque carte Détection indique un nombre d'échos et un lieu, indiquant respectivement combien de jetons Écho arrivent en jeu et sur quel point d'apparition vous devez les placer.

APPARITION DES ÉCHOS : piochez au hasard le nombre de jetons Écho requis depuis la réserve et placez-les face cachée sur et autour du point d'apparition indiqué, à raison d'un jeton par case. Si des personnages occupent ces cases, placez les jetons une case plus loin.

Les jetons Écho ne peuvent jamais être empilés. Si vous avez plusieurs possibilités de placement, le joueur le plus haut gradé décide.

RÉSERVE VIDE : si vous tombez à court de jetons Écho, déplacez immédiatement tous les jetons Écho en jeu de trois cases (selon les règles de déplacement classiques) pour chaque jeton manquant. Certains jetons se feront alors repérer et regagneront la réserve, et vous pourrez alors les redéployer.

EFFET : lorsque vous résolvez une carte Détection, suivez bien les instructions indiquées. Sauf mention contraire, les Aliens n'attaquent pas lorsqu'une carte Détection les fait se déplacer.

Certaines cartes Détection vous demanderont de placer un jeton Tunnel à côté du héros du joueur qui les a piochées. Un jeton Tunnel doit toujours être placé dans une case libre, sans autre jeton Tunnel ni point d'apparition. Si un joueur doit placer plusieurs jetons Tunnel dans le même tour, ne placez qu'un seul jeton, mais suivez le reste des instructions.



REPÉRER UN ÉCHO DÈS SON APPARITION

Il peut arriver qu'un écho soit placé dans la ligne de vue d'un personnage. Dans ce cas, résolvez immédiatement l'étape **Repérer un écho** en plaçant le ou les Aliens requis. Ces Aliens ne peuvent ni se déplacer ni attaquer avant l'étape **Activer les Aliens** de la prochaine phase des Aliens.

ENCORE PLUS D'ALIENS

Si'il vous faut plus d'Aliens, l'extension *Alien Warriors* de Gale Force 9 contient douze figurines supplémentaires. Vous pouvez alors utiliser la règle alternative donnée ci-dessous pour les essais d'Aliens, plutôt que d'utiliser les jetons.

RÈGLE ALTERNATIVE : ESSAIM

Si vous avez suffisamment de figurines Alien, au lieu de former un essaim lorsqu'un jeton Écho génère plus d'un Alien, vous pouvez placer plusieurs figurines.

Placez autant de figurines Alien qu'indiqué par le jeton Écho. La première est placée sur la case où se trouvait le jeton. Les autres doivent être placées dans les cases libres adjacentes qui n'étaient pas dans la ligne de vue d'un personnage lorsque le jeton Écho a été repéré.

Si'il n'y a pas assez de cases libres autour du jeton Écho, placez les figurines Alien au plus près de lui, toujours hors de toute ligne de vue. Continuez ainsi jusqu'à avoir placé autant de figurines que nécessaire.

Si'il y a plusieurs cases éligibles pour placer une figurine, le joueur le plus haut gradé décide.

Hicks s'approche d'une porte, l'ouvre, et repère un jeton Écho 4. Avec la règle alternative, on place 4 figurines : une sur place et deux dans des cases adjacentes. Même s'il reste deux cases adjacentes au jeton Écho, le dernier Alien ne peut pas y être placé car cela signifierait qu'il aurait déjà ouvert la porte, soit face à Hudson, soit face à Hicks (concrètement, cet Alien ne peut pas être repéré avant l'écho qui l'a fait repérer). Il doit donc être placé dans l'une des autres cases disponibles, par exemple de l'autre côté du groupe comme indiqué, ou derrière l'Alien de droite.



PHASE FINALE

Une fois que tous les joueurs ont pioché et résolu leur carte Détection, on passe à la phase Finale de la manche.

Cette phase se divise en trois étapes à résoudre dans l'ordre.

ÉTAPES DE LA PHASE FINALE

ÉTAPE 1 : Résoudre les effets de phase Finale

ÉTAPE 2 : Vérifier les conditions de victoire ou de défaite

ÉTAPE 3 : Manche suivante

ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE LES EFFETS DE PHASE FINALE

Les capacités de certaines cartes se déclenchent lors de cette étape. Résolez-les avant de passer à l'étape suivante. Si plusieurs capacités se déclenchent à ce moment, vous pouvez décider dans quel ordre les résoudre.

ÉTAPE 2 : VÉRIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE OU DE DÉFAITE

Si vous avez accompli tout ce qui était demandé dans la mission, vous avez gagné la partie !

Si tous les personnages ont été tués, mis à terre ou capturés, c'est une défaite.

Si aucune de ces situations ne se produit, c'est que la mission n'est pas terminée !

ÉTAPE 3 : MANCHE SUIVANTE

Si la mission utilise le compte-tours, incrémentez-le de 1 puis passez à la phase des Marines de la manche suivante.

RÈGLES DE MISSION

JOUER EN CAMPAGNE

Chaque mission peut être jouée individuellement, mais il est plus amusant de les jouer l'une après l'autre, en campagne. Vous et vos coéquipiers devrez faire en sorte de remporter chaque mission tout en restant en vie pour la suivante !

Lors d'une campagne, vous allez jouer les missions les unes après les autres. Les pertes que vous subissez et les cartes que vous défaussées ne reviennent pas entre deux missions. Après une campagne, un score final récompense vos exploits.

JOUER DES MISSIONS :

En campagne, vous installez et jouez chaque mission comme d'habitude (en équipant votre personnage avec des cartes de la pioche Endurance). Toutefois, à chaque nouvelle partie, vous aurez moins de ressources, que ce soit à cause des cartes déjà perdues ou des personnages tués ou capturés. Gardez cela à l'esprit quand vous jouez en campagne !

Vous jouerez généralement les missions suivantes dans l'ordre :

MISSION 1 : NEWT

MISSION 2 : FUIR

MISSION 3 : SURVIVRE

Vous pouvez aussi jouer la mission de sauvetage et la mission de ravitaillement entre deux missions de campagne pour récupérer un personnage capturé ou retrouver des ressources afin d'étoffer un peu la pioche Endurance.

DÉFAITE

Si vous ne parvenez pas à accomplir une mission, la partie est terminée ! Il n'y a plus personne pour continuer la campagne. Mettez sur pied une nouvelle expédition, et recommencez !



PERDRE DES CARTES ENDURANCE

Après avoir réussi une mission, procédez comme suit :

- 1 : Chaque joueur choisit une carte de la défausse à remettre dans la pioche Endurance.
- 2 : Remettez toutes les cartes Danger de la défausse dans la pioche Endurance.
- 3 : Mélangez la défausse et rangez définitivement la moitié des cartes (arrondie au supérieur) qu'elle contient.
- 4 : Remettez les cartes restantes de la défausse et celles que les joueurs ont encore en main dans la pioche Endurance.

PERSONNAGES TUÉS

Tout personnage tué est retiré du jeu et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la campagne.

SCORE DE CAMPAGNE

Après la dernière mission de la campagne, calculez votre score selon les instructions suivantes :

- 1 : Placez les cartes du dépôt et celles des mains des joueurs au sommet de la pioche Endurance.
- 2 : Défaussez 5 cartes de la pioche pour chaque personnage encore en captivité et pour chaque personnage tué, même par une larve, à l'exception de Newt.
- 3 : Défaussez 10 cartes si Newt a été tuée lors de la campagne. Si elle a survécu, prenez 10 cartes défaussées ou retirées et ajoutez-les à la pioche.
- 4 : Retirez la défausse du jeu.
- 5 : Votre score final est égal au nombre de cartes restantes dans la pioche Endurance.

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES

MISSIONS DE SAUVETAGE

Lors d'une campagne, certains personnages peuvent être mis à terre puis capturés. Vous devez les secourir avant qu'ils ne servent de cocon aux larves.

Vous pouvez tenter une mission de sauvetage entre chaque mission de campagne pour les sauver. En cas de réussite, les personnages sauvés reviennent en jeu.

Vous pouvez tenter cette mission autant de fois que nécessaire, tant que vous avez des personnages à sauver. Attention cependant, car chaque tentative vous coûte de précieuses ressources.

MISSION DE RAVITAILLEMENT

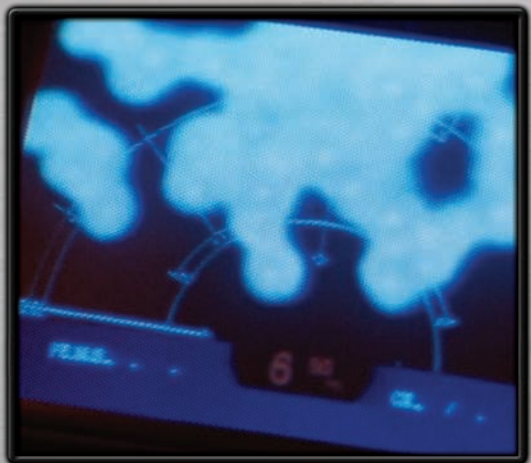
Lors d'une campagne, vous perdez progressivement de l'équipement et des ressources fort utiles. La mission de ravitaillement vous permet de récupérer des cartes Endurance.

Vous ne pouvez faire qu'une seule mission de ravitaillement par campagne.

MISSIONS D'ÉRADICATION

Les missions d'éradication ne sont pas des missions de campagne. Il s'agit plutôt d'un mode Survie où vos Marines affrontent les Aliens. Vous devez survivre jusqu'à l'épuisement des cartes Détection (ne le remélangez pas ensuite) et tous les Aliens et jetons Écho doivent avoir été éliminés. Si au moins un personnage survit, tous les joueurs ont gagné. Si tous les personnages sont tués ou si vous tombez à court de cartes Endurance, c'est une défaite.

En mission d'éradication, vos personnages ne reçoivent aucun équipement ni arme au départ, à l'exception d'un pistolet HK VP70. Newt ne peut pas être jouée sur ces missions.





JETONS MISSION

ORDINATEURS ET CAISSES

Certaines missions utilisent font appel aux jetons Ordinateur et Caisse. La carte Mission vous donnera les détails nécessaires à ce sujet.



TOURELLES

La mission 3 "Survivre" et toutes les missions d'élimination font appel aux tourelles.

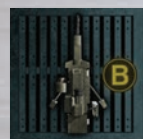
Lors de la mise en place, vous pouvez placer les jetons Tourelle où vous le souhaitez sur le plateau. Attention à l'orientation : une tourelle ne tire que face à elle et n'ont pas de ligne de vue sur les figurines qui se trouvent sur les côtés ou derrière.



Lorsqu'un Alien, un jeton Écho ou un personnage entre dans la ligne de vue d'une tourelle, celle-ci tire automatiquement. Si elle rate sa cible et que celle-ci continue de se déplacer, elle retente un tir pour chaque case franchie par la cible jusqu'à ce que la cible sorte de sa ligne de vue. Ne révélez pas les

jetons Écho visés par une tourelle : le nombre exact d'Aliens qu'ils représentent n'est pas défini.

Réglez les cadrans de tourelle sur 450 au début de la partie. Chaque fois qu'une tourelle tire, faites diminuer le cadran d'un cran. Une fois à zéro, une tourelle n'a plus de munitions et ne tire plus.



Pour résoudre le tir d'une tourelle, le joueur le plus haut gradé lance 2 dés Marine et ignore le résultat le plus élevé. Si le résultat retenu est inférieur ou égal à 7, tout ce qui se trouve dans la case ciblée est tué, qu'il s'agisse d'un personnage, d'un Alien, d'un essaim d'Aliens ou d'un jeton Écho.

LARVES :

Les larves se comportent exactement comme une figurine d'Alien. Toutefois, si un personnage manque son jet de défense contre une larve, il n'est pas tué. À la place, placez le jeton Larve sur sa carte de personnage.

Même si le personnage survit à la mission, il faudra le compter comme un personnage tué à la fin de la campagne.



AUTRES RÈGLES

PRIVILÈGE DU GRADE

Dans certains cas, vous aurez plusieurs possibilités de placement ou d'attaque pour les Aliens. Dans ce cas, le joueur le plus haut gradé déterminent où les Aliens se placent et qui ils attaquent. En cas d'égalité de grade, les joueurs se concertent pour résoudre la situation.

RELANCES

Certaines cartes et capacités vous offrent des relances. Un résultat relancé remplace systématiquement le premier résultat et ne compte pas comme un jet séparé (par ex. un tir relancé ne fait pas diminuer le cadran de tir deux fois). Le résultat relancé est définitif et ne peut pas être relancé de nouveau.

GLOSSAIRE

PERSONNAGES ET ÉVÉNEMENTS

À L'ACTIVATION : cette capacité est résolue au moment où ce personnage est activé.

PENDANT L'ACTIVATION : cette capacité est résolue à tout moment de l'activation de ce personnage.

FIN D'ACTIVATION : cette capacité est résolue à la fin de l'activation de ce personnage.

PASSIVE : cette capacité est permanente et peut être utilisée à tout moment.

ACTION (CARTE) : jouer cette carte consomme une action.

ACTION GRATUITE (CARTE) : cette carte ne peut être jouée que pendant l'activation de votre personnage, mais **ne consomme pas** une de ses actions.

ADJACENT : deux cases sont adjacentes, y compris en diagonale, si elles partagent une intersection (coin de case). Voir (p. 15).

ARMES

ENCOMBRANT(E) : cette arme ne peut pas être utilisée pour faire un tir défensif lors de la phase des Aliens.

GRENADE : ce mot-clé apparaît sur d'autres cartes, comme le fusil à impulsion M41A par exemple.

LOURD(E) : vous ne pouvez pas équiper une arme de soutien si vous êtes équipé d'une arme lourde.

PORTÉE COURTE : certaines armes sont plus pratiques de près. Consultez les détails donnés sur la carte.

RAFALE : après chaque tir réussi avec cette arme, vous pouvez épuiser une carte Endurance pour tirer à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous manquiez un tir ou décidiez d'arrêter.

SOUTIEN : vous pouvez tirer avec cette arme au lieu de tirer avec votre arme principale. Vous ne pouvez équiper qu'une seule arme de soutien à la fois.

CRÉDITS

AUTEUR

ANDREW HAUGHT

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

MIKE HAUGHT

PHIL YATES

CONCEPTION GRAPHIQUE

VICTOR PESCH

PRODUCTEURS

PETER SIMUNOVICH

JOHN-PAUL BRISIGOTTI

GESTION DE PROJET

GORDON DAVIDSON

CHRIS TOWNLEY

SCULPTURE

GINO CRUZ

ARCHON STUDIO

TRADUCTION

LT. ANTOINE PRONO

(TRANSLUDIS)

RELECTEURS

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

TESTEURS

SAM COGGAN, KAREN DRANSFIELD, STEVE EYLES,
DAVE GABRIEL, SEAN GOODISON, 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

AIDE DE JEU

PHASE DES MARINES

RÉGLAGE DES CADRANS 16

Au début de la phase des Marines, remettez les cadrans de tir sur la valeur de départ de leur personnage.

ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE LES CAPACITÉS "À L'ACTIVATION" 17

Résolvez immédiatement les capacités "À l'activation".

ÉTAPE 2 : ÉQUIPER DES CARTES ENDURANCE 17

Autant de fois que nécessaire, dans l'ordre de votre choix :

- **ÉQUIPER DES CARTES** : équipez des cartes Équipement et Arme.
- **DÉSÉQUIPER DES CARTES** : reprenez en main des cartes équipées.
- **ÉQUIPER D'AUTRES PERSONNAGES** : équipez tout personnage se trouvant à 2 cases max.

ÉTAPE 3 : FAIRE JUSQU'À DEUX ACTIONS 18

Vous pouvez faire jusqu'à deux actions à votre tour, parmi :

- SE DÉPLACER** : de votre vitesse
- ATTAQUER** : des figurines Alien
- BARRICADER** : un accès (ou retirer une barricade)
- VISER** : +1 sur votre cadran
- INTERAGIR** : avec un élément de jeu
- ACTION DE CARTE** : faites l'action spéciale d'une carte.
- REPOS** : piochez et/ou recyclez des cartes

ÉTAPE 4 : RÉSOUDRE LES CAPACITÉS "FIN D'ACTIVATION" 22

Résolvez immédiatement les capacités "Fin d'activation".

ÉTAPE 5 : ACTIVER DES RECRUES SUBALTERNES 22

Un héros Marine peut activer des recrues des Marines subalternes, en fonction de son grade.

- GRADE 1** : activez une recrue.
- GRADE 2** : activez jusqu'à deux recrues.
- GRADE 3** : activez jusqu'à trois recrues.

ÉTAPE 6 : PASSER LE JETON D'ACTIVATION 22

Passez le jeton Activation à votre voisin de gauche. S'il n'y a plus aucun héros à activer, rendez le jeton au plus haut gradé.

ACTIVATION DES RECRUES RESTANTES 22

Le joueur le plus haut gradé active maintenant toute recrue qui ne l'a pas encore été lors de cette phase.

PHASE DES ALIENS

ÉTAPE 1 : ACTIVER LES ALIENS 23

Résolvez ce qui suit dans l'ordre :

- **DÉPLACEMENT DES ALIENS** : avec une vitesse de 6.
- **TIR DÉFENSIF** : attaquez les Aliens qui se trouvent à 4 cases ou moins de vos personnages.
- **ATTAQUE DES ALIENS** : résolvez vos jets de défense.
- DÉFENSE** : si résultat inférieur ou égal, le personnage esquive.
- RIPOSTE** : si résultat inférieur ou égal, l'Alien est tué (un essaim perd un jeton).

ÉCHEC : le personnage est mis à terre et sera capturé au début de la prochaine phase Alien si un Alien est encore près de lui.

ÉTAPE 2 : ACTIVER LES ÉCHOS 25

Résolvez ce qui suit dans l'ordre :

- **DÉPLACEMENT DES ÉCHOS** : choisissez un plateau puis lancez le dé Alien pour définir la vitesse des échos de ce plateau
- **REPÉRER UN ÉCHO** : un jeton Écho est repéré dès qu'il entre dans la ligne de vue d'un personnage. Remplacez-le par un Alien (+ jetons si nécessaire). L'Alien reprend le déplacement là où l'écho l'avait interrompu.
- **TIR DÉFENSIF** : attaquez les Aliens.
- **ATTAQUE DES ALIENS** : résolvez vos jets de défense.

ÉTAPE 3 : PIOCHER DES CARTES DÉTECTION 26

Piochez le nombre de cartes Détection indiqué.

JOUEURS	Cartes Détection
1	2
2 à 4	3
5 ou plus	4

PHASE FINALE

ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE LES EFFETS DE PHASE FINALE 28

Résolvez immédiatement les capacités qui surviennent au début de cette phase.

ÉTAPE 2 : VÉRIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE OU DE DÉFAITE 28

Mission accomplie ? C'est une victoire.

Tous les personnages tués, mis à terre ou capturés ? C'est une défaite.

Ni l'un ni l'autre ? La partie continue.

ÉTAPE 3 : MANCHE SUIVANTE 28

Résolvez ce qui suit dans l'ordre :

- Incrémentez le compte-tours,
- Passez à la phase des Marines de la manche suivante.

