

GRENADÉ BACKUP CLOSE

Discard cette carte pour attaquer avec cette arme. Choisissez un espace situé à moins de huit espaces de votre personnage et en ligne de mire. Lancer un dé pour chaque figurine et pour chaque jeton dans cet espace. Cette arme blesse sur un résultat de 6 ou moins.

M40 GRENADES

GRENADÉ BACKUP CLOSE

Discard cette carte pour attaquer avec cette arme. Choisissez un espace situé à moins de huit espaces de votre personnage et en ligne de mire. Lancer un dé pour chaque figurine et pour chaque jeton dans cet espace. Cette arme blesse sur un résultat de 6 ou moins.

M40 GRENADES

GRENADÉ BACKUP CLOSE

Discard cette carte pour attaquer avec cette arme. Choisissez un espace situé à moins de huit espaces de votre personnage et en ligne de mire. Lancer un dé pour chaque figurine et pour chaque jeton dans cet espace. Cette arme blesse sur un résultat de 6 ou moins.

M40 GRENADES

GRENADÉ BACKUP CLOSE

Discard cette carte pour attaquer avec cette arme. Choisissez un espace situé à moins de huit espaces de votre personnage et en ligne de mire. Lancer le dé pour chaque figurine et pour chaque jeton dans cet espace. Cette arme blesse sur un résultat de 6 ou moins.

M40 GRENADES

BACKUP

Cette arme blesse toujours selon votre compteur de visée. Après avoir effectué votre action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

BACKUP

Cette arme blesse toujours selon votre compteur de visée. Après avoir effectué sans Exhaust de carte une action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

BACKUP

Cette arme blesse selon votre compteur de visée. Après avoir effectué sans Exhaust de carte une action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

BACKUP

Cette arme blesse selon votre compteur de visée. Après avoir effectué sans Exhaust de carte une action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

BACKUP

Cette arme blesse selon votre compteur de visée. Après avoir effectué sans Exhaust de carte une action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

BACKUP

Cette arme blesse selon votre compteur de visée. Après avoir effectué sans Exhaust de carte une action de tir, vous pouvez Exhaust une carte pour effectuer une seconde attaque avec cette arme.

HK VP70 PISTOL

FULL AUTO

Exhaust une carte quand vous effectuez une attaque avec cette arme. Après cette attaque, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire en équipant votre fusil d'une grenade si vous en possédez.

M41A PULSE RIFFLE

FULL AUTO

Exhaust une carte quand vous effectuez une attaque avec cette arme. Après cette attaque, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire en équipant votre fusil d'une grenade si vous en possédez.

M41A PULSE RIFFLE

FULL AUTO

Exhaust une carte quand vous effectuez une attaque avec cette arme. Après cette attaque, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire en équipant votre fusil d'une grenade si vous en possédez.

M41A PULSE RIFFLE

FULL AUTO

Exhaust une carte quand vous effectuez une attaque avec cette arme. Après cette attaque, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire en équipant votre fusil d'une grenade si vous en possédez.



M41A PULSE RIFFLE

FULL AUTO

Exhaust une carte quand vous effectuez une attaque avec cette arme. Après cette attaque, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire en équipant votre fusil d'une grenade si vous en possédez.



M41A PULSE RIFFLE

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  Vous réussissez votre défense.
-  Exhaust cette carte.



M4 HELMET

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  Vous réussissez votre défense.
-  Exhaust cette carte.



M4 HELMET

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  Vous réussissez votre défense.
-  Exhaust cette carte.




M4 HELMET

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  Vous réussissez votre défense.
-  Exhaust cette carte.




M4 HELMET

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  ou  Relancez le dé de défense.
-  Exhaust cette carte.

BODY ARMOR

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

-  ou  Relancez le dé de défense.
-  Exhaust cette carte.

BODY ARMOR

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

 ou  Relancez le dé de défense.

 Exhaust cette carte.

BODY ARMOR

Si vous ratez votre jet de dé de défense, Révélez une carte:

 ou  Relancez le dé de défense.

 Exhaust cette carte.

BODY ARMOR

FREE ACTION: Vous pouvez Discard cette carte pour regarder les 4 premières cartes du deck Motion Tracker et placer une de ces cartes sous la pile du deck. Placez le reste des cartes en haut de la pile du deck dans n'importe quel ordre.

FLARE

FREE ACTION: Vous pouvez Discard cette carte pour regarder les 4 premières cartes du deck Motion Tracker et placer une de ces cartes sous la pile du deck. Placez le reste des cartes en haut de la pile du deck dans n'importe quel ordre.

FLARE

CUMBERSOME CLOSE

Exhaust 2 cartes pour effectuer une attaque avec cette arme. Choisissez un espace distant de 4 espaces de votre personnage dans la ligne de vue. Jetez un dé pour chaque Alien et chaque jeton dans cet espace. Un succès d'attaque est obtenu sur 7 ou moins.



M240 FLAMETHROWER

CUMBERSOME CLOSE

Exhaust 2 cartes pour effectuer une attaque avec cette arme. Choisissez un espace distant de 4 espaces de votre personnage dans la ligne de vue. Jetez un dé pour chaque Alien et chaque jeton dans cet espace. Un succès d'attaque est obtenu sur 7 ou moins.

M240 FLAMETHROWER

FREE ACTION: révéléz une carte:

 ou  Regardez les 2 premières cartes du deck Motion Tracker et placez en une sur le dessus du deck, remplacez l'autre juste derrière, au sommet du deck.

 Exhaust cette carte.

MOTION TRACKER

FULL AUTO BULKY

Exhaust 3 cartes quand vous effectuer une attaque avec cette arme. Jetez 2 dés au lieu d'un et choisissez le résultat le plus petit.

Ne peut équiper une arme de secours.

M56 SMART GUN

FULL AUTO BULKY

Exhaust 3 cartes quand vous effectuer une attaque avec cette arme. Jetez 2 dés au lieu d'un et choisissez le résultat le plus petit.

Ne peut équiper une arme de secours.

M56 SMART GUN

BACHUP CLOSE

Gagner -1 pour votre résultat de défense. Exhaust une carte quand vous attaquez avec cette arme. L'arme peut tirer jusqu'à 3 espaces de votre personnage et blesse sur un 5 ou moins.

ITHACA 37 SHOTGUN

FULL AUTO

Exhaust cette carte à tout moment pour remettre au hasard la carte Motion Tracker qui a été tirée dans le deck Motion Tracker

HADLEY S HOPE MAP

FREE ACTION: Discard cette carte pour barricader une porte près d'un espace de votre personnage.


ARC WELDER

FREE ACTION: depuis un espace situé près d'un jeton Computer, Exhaust 2 cartes pour réaliser un test technique. Si vous réussissez, barricader ou ôter une barricade à une porte.

BYPASS

FREE ACTION: Exhaust cette carte pour relever un personnage à terre.

MEDICAL SCANNER

FREE ACTION: regardez la première carte du deck d'Endurance ou du deck Motion Tracker. Exhaust cette carte pour replacer au hasard la carte lue dans le deck choisi. Vous ne jouez pas ainsi une carte  par ce moyen.


SHOULDER LAMP

Barricader une porte.

LAST STAND

Remettez le compteur de visée d'un personnage sur le numéro de visée indiqué sur la carte du personnage.


OK WHAT DO I DO


Discard une carte située au sommet du deck d'Endurance pour mettre une carte  d'un personnage dans la pile Exhaust.

JUST DEAL WITH IT

Révéléz une carte:


 Votre personnage peut effectuer une action.


 Recycler une carte de la pile Discard. Discard 3 cartes du deck Endurance.

 Recycler 4 cartes pour chaque carte qui a été discard par ce moyen.

RESOLVE




Révéléz une carte:


 Chercher dans la pile Exhaust une carte et ajoutez-la à votre main.

 Regardez les 5 premières cartes du deck Motion Tracker, mettez-en une tout en bas de la pile, placez les 4 autres au-dessus du deck dans n'importe quel ordre



STOP YOUR GRINNIN

Révéléz une carte:

   Exhaust 8 cartes du deck Endurance puis Discard cette carte.

 Discard 6 cartes puis Discard cette carte.




BURKE S TREACHERY

Révélez des cartes jusqu'à ce que révélez une carte  ou jusqu'à 5 cartes. *Discard* toutes les cartes révélées. Si une ou des cartes  ont été révélées, placez-les sous la pile *Exhaust*, ensuite *Discard* cette carte.

GAME OVER MAN

TM & © 2020 FOX




Révélez une carte:

-  Désignez des personnages, ils effectuent immédiatement une action.
-  Votre personnage effectue immédiatement une action.
-  Tirez 2 cartes puis *Exhaust* 2 cartes.

EVEN BEEN MISTAKEN FOR A MAN ?

TM & © 2020 FOX

Révélez une carte:

-  Cherchez dans la pile *Exhaust* une carte *Equipment* et ajoutez-la à votre main.
 -  Cherchez dans la pile *Exhaust* une carte *Event* et ajoutez-la à votre main.
 -  Cherchez dans la pile *Exhaust* une carte *Weapon* et ajoutez-la à votre main.
- WERE IN THE PIPE, FIVE BY FIVE

TM & © 2020 FOX






Chaque personnage augmente son compteur de visée.

Chaque personnage tire une carte du deck d'*Endurance*.

LOOK SHARP

TM & © 2020 FOX




Révélez une carte:

-  Un personnage réinitialise son compteur de visée.
-  Relevez un personnage à terre.
-  *Discard* une carte  d'un personnage. 

DO SOMETHING GORMAN

TM & © 2020 FOX

Chaque fois que votre personnage s'active, Révélez une carte.

-  Votre personnage perd une action à ce tour.
-  *Exhaust* 4 cartes.
-  *Discard* 2 cartes et mélanger cette carte dans la pile *Exhaust*.

LOSING HOPE

TM & © 2020 FOX

Placez cette carte près de votre personnage:
Chaque fois que votre personnage s'active, *Exhaust* 2 cartes.
A la fin de l'activation de votre personnage, si vous n'avez pas attaqué un Alien dans ce tour, *Discard* 3 cartes.
Gagnez -1 à vos jets de dé d'attaque.

BLINDING RAGE

TM & © 2020 FOX

Tirez 4 cartes d'*Endurance* et *Exhaust* 2 cartes de votre main.

BULDING BETTER WORLDS

TM & © 2020 FOX

Relancez le dé de défense si le résultat est raté.

I FEEL SAFER ALREADY

TM & © 2020 FOX

Chaque personnage peut se déplacer de deux espaces.

Un personnage Marine qui se déplace tire une carte d'*Endurance*.

KEEP MOVING BABY




TM & © 2020 FOX

Relevez un personnage à terre

SOMEBODY WAKE UP HICKS

TM & © 2020 FOX

Révélez une carte:

-  Chaque personnage Marine augmente son compteur de visée.
-  Chaque personnage Marine se déplace de 2 espaces.
-  Chaque personnage Marine tire une carte du deck d'*Endurance*.

SQUAD OF ULTIMATE BADASSES

TM & © 2020 FOX

Chercher dans la pile *Exhaust* une carte et ajouter-la à votre main.

WE GOT KNIVES WE GOT SHARPS STICKS

TM & © 2020 FOX

A utiliser après qu'un personnage ait raté un test technique.
Relancez le dé de test, si le résultat est à nouveau raté, *Exhaust* 2 cartes du deck d'*Endurance*.
Si le test est réussi, tirez 2 cartes du deck d'*Endurance*.

DID IQ S JUST DROP SHARPLY ?

TM & © 2020 FOX

Votre personnage et toutes les figurines adjacentes d'un espace à votre personnage sont tuées. Cela inclut les figurines Aliens et les jetons Aliens qui sont placés dessous.

YOU ALWAYS WERE AN ASSHOLE

TM & © 2020 FOX

Recycler 6 cartes de la pile *Exhaust*.
Recycler une carte de la pile *Discard*.
Tirez 2 cartes du deck d'*Endurance*.

GO TO SLEEP AND DON T DREAM

TM & © 2020 FOX

Remettez sous le deck *Motion Tracker*, une carte *Tunnel* que vous venez de tirer de ce même deck.

Ne placez pas les *Blips* et ignorez tous les effets de la carte.

IT S READING RIGHT MAN LOOK

TM & © 2020 FOX

Choisissez un personnage. Ce personnage effectue immédiatement une action.

DO IT FAST

TM & © 2020 FOX

Si ce Spawn est pourvu d' un Blip ou d'une figurine Alien, déplacez ce Blip ou cet Alien de 4 espaces vers le personnage le plus proche.

ALIEN ASSAULT

TM & © 2020 FOX

Si ce Spawn est pourvu d' un Blip ou d'une figurine Alien, déplacez ce Blip ou cet Alien de 4 espaces vers le personnage le plus proche.

ALIEN ASSAULT

TM & © 2020 FOX

Si ce Spawn est pourvu d' un Blip ou d'une figurine Alien, déplacez ce Blip ou cet Alien de 4 espaces vers le personnage le plus proche.

ALIEN ASSAULT

TM & © 2020 FOX

Exhaust 6 cartes.

RELENTLESS HORDE

TM & © 2020 FOX

Placez 3 Blips sur chaque jeton Tunnel et sur chaque point de Spawn.

THEY'RE EVERYWHERE

TM & © 2020 FOX

Placez 2 Blips sur chaque jeton Tunnel et sur chaque point de Spawn.

THEN MOSTLY COME, OUT AT NIGHT, MOSTLY

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 8 cartes ou Discard une Shoulder Lamp ou une Equipment Flare équipant un personnage.

TURNED OFF THE LIGHTS

TM & © 2020 FOX

Après avoir placé les Blips de cette carte, bougez tous les Blips et les figurines Aliens de 4 espaces vers le personnage le plus proche.

THEY ARE COMING

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 4.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 1.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 4.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

Chaque personnage dans la ligne de vue d'un ou plusieurs Aliens doivent *Discard* 1 carte.

OVERWHELMING HORDE

TM & © 2020 FOX

Après avoir placé les Blips, déplacez-les de 3 espaces.

DRIVEN BY PURPOSE

TM & © 2020 FOX

Si une ou plusieurs cartes  sont dans la pile *Discard*, sélectionnez en une au hasard et placez-la sous la pile *Exhaust*.

INTELLIGENT FOE

TM & © 2020 FOX

Si ce Blip est placé sur un point de Spawn sans ligne de vue sur un personnage, déplacez-le immédiatement de 4 espaces.

ALIENS LURKER

TM & © 2020 FOX

Si ce Blip est placé sur un point de Spawn sans ligne de vue sur un personnage, déplacez-le immédiatement de 4 espaces.

ALIENS LURKER

TM & © 2020 FOX

Si ce Blip est placé sur un point de Spawn sans ligne de vue sur un personnage, déplacez-le immédiatement de 4 espaces.

ALIENS LURKER

TM & © 2020 FOX

Si ce Blip est placé sur un point de Spawn sans ligne de vue sur un personnage, déplacez-le immédiatement de 4 espaces.

ALIENS LURKER

TM & © 2020 FOX

Exhaust une carte pour chaque personnage qui est situé dans la ligne de vue de ce Blip placé sur le point de Spawn.

ALIEN SCOUT

TM & © 2020 FOX

Exhaust une carte pour chaque personnage qui est situé dans la ligne de vue de ce Blip placé sur le point de Spawn.

ALIEN SCOUT

TM & © 2020 FOX

Exhaust une carte pour chaque personnage qui est situé dans la ligne de vue de ce Blip placé sur le point de Spawn.

ALIEN SCOUT



TM & © 2020 FOX

Exhaust une carte pour chaque personnage qui est situé dans la ligne de vue de ce Blip placé sur le point de Spawn.

ALIEN SCOUT

TM & © 2020 FOX



Révélez une carte:

-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 1.
-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 4.

ALIEN VANGUARD

TM & © 2020 FOX



Révélez une carte:

-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 4.
-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 3.

ALIEN VANGUARD

TM & © 2020 FOX



Révélez une carte:

-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 3.
-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 2.

ALIEN VANGUARD

TM & © 2020 FOX

Révélez une carte:

-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 2.
-  Placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn 1.

ALIEN VANGUARD

TM & © 2020 FOX

Les joueurs doivent, soit enlever une Barricade ou placez un second Blip sur le point de Spawn 1. S'il n'y a pas de Barricade en jeu sur le plateau, alors les joueurs doivent ajouter un autre Blip.

ALIENS DRONES

TM & © 2020 FOX

Les joueurs doivent, soit enlever une Barricade ou placez un second Blip sur le point de Spawn 1. S'il n'y a pas de Barricade en jeu sur le plateau, alors les joueurs doivent ajouter un autre Blip.

ALIENS DRONES

TM & © 2020 FOX

Les joueurs doivent, soit enlever une Barricade ou placez un second Blip sur le point de Spawn 1. S'il n'y a pas de Barricade en jeu sur le plateau, alors les joueurs doivent ajouter un autre Blip.

ALIENS DRONES





TM & © 2020 FOX

Les joueurs doivent, soit enlever une Barricade ou placez un second Blip sur le point de Spawn 1. S'il n'y a pas de Barricade en jeu sur le plateau, alors les joueurs doivent ajouter un autre Blip.

ALIENS DRONES

TM & © 2020 FOX





Placez un jeton Tunnel dans un espace possédant une ligne de vue et proche d'un personnage.
Révélez une carte:

-   Placez 2 Blips sur ce jeton Tunnel.
-   Placez 3 Blips sur tous les jetons Tunnel.

THEY RE IN THE CEILING

TM & © 2020 FOX

Placez un jeton Tunnel dans un espace possédant une ligne de vue et proche d'un personnage.
Révélez une carte:

-   Placez 2 Blips sur ce jeton Tunnel.
-   Placez 3 Blips sur tous les jetons Tunnel.

THEY RE IN THE CEILING





TM & © 2020 FOX

Si cette carte de Blips est placée sur un point de Spawn qui possède une ligne de vue sur un personnage, *Discard* 4 cartes.

HIDDEN ATTACK

TM & © 2020 FOX





Placez un jeton Tunnel dans un espace possédant une ligne de vue et proche d'un personnage.
Révélez une carte:

-   Placez 1 Blip sur ce jeton Tunnel.
-   Placez 2 Blips sur tous les jetons Tunnel.

THEY RE INSIDE THE PERIMETER

TM & © 2020 FOX

Placez un jeton Tunnel dans un espace possédant une ligne de vue et proche d'un personnage.
Révélez une carte:

-   Placez 1 Blip sur ce jeton Tunnel.
-   Placez 2 Blips sur tous les jetons Tunnel.

THEY RE INSIDE THE PERIMETER

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Si ce Spawn est pourvu d'un Blip ou d'une figurine Alien, déplacez ce Blip ou cet Alien de 4 espaces vers le personnage le plus proche.

ALIEN ASSAULT

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 2.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 2.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez –les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez –les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez –les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez -les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez -les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES MARINES

14

Etape 1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez -les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Se reposer

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: activer un ou des Grunts (Grogneurs) selon son rang.

Etape 7: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

20

Etape 1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

24

Etape 1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencez un nouveau tour en phase Marine.

TM & © 2020 Fox

PHASE DES PREDATORS

Etape1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez -les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Poser 2 jetons d'Invisibilité ou plus et sauter de jeton en jeton.
- Se reposer.

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

Etape1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

Etape1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencer un nouveau tour.

PHASE DES PREDATORS

Etape1: réinitialisez le compteur de visée.

Etape 2: Effectuez les capacités d'activation.

Etape 3: Equipez -les en cartes d'Endurance.

Etape 4: Effectuez 2 actions.

- Se déplacer
- Attaquer
- Poser une barricade
- Augmenter son compteur de visée
- Interagir
- Jouer une carte Action
- Poser 2 jetons d'Invisibilité ou plus et sauter de jeton en jeton.

Etape 5: résoudre les capacités de fin d'activation.

Etape 6: Donner le jeton d'activation au joueur suivant.

PHASE DES ALIENS

Etape1: activer les Aliens.

Etape 2: activer les Blips.

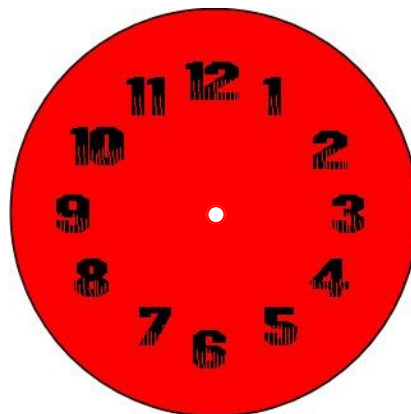
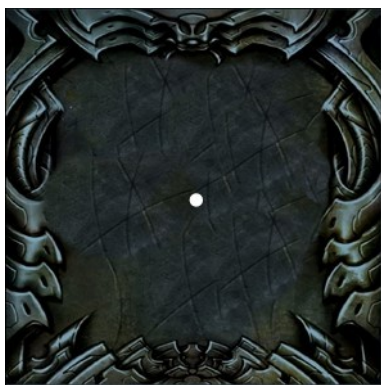
Etape 3: tirez des cartes Motion Tracker.

PHASE DE FIN DE TOUR

Etape1: résoudre les effets de fin de tour.

Etape 2: Vérifiez les conditions de victoire ou de défaite.

Etape 3: Augmenter de 1, le compteur de tour, commencer un nouveau tour.



REBECCA "NEWT" JORDEN



PASSIVE Quand Newt effectue une action de repos, vous pouvez *Recycler* une carte supplémentaire.

FIN D ACTIVATION Exhaust 2 cartes pour déplacer un personnage de 2 espaces vers Newt. Ce personnage doit avoir une ligne de vue sur Newt.

SPEED

5

DEFENSE

7

MELEE



3

TECH

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

NEWT

GRUNT



SPEED

4

DEFENSE

5

MELEE



2

TECH

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

ELLEN RIPLEY WETLAND FUTURES CORP

WEAPON



"I say we take off and nuke the entire site from orbit."

EN DEBUT D ACTIVATION
Recycler 2 cartes d'Endurance et tirez une carte.

PASSIVE
Une fois par tour, Exhaust une carte d'un personnage, situé à 4 espaces de Ripley. Ce personnage peut relancer un jet de dé de défense raté.

SPEED

5

DEFENSE

6

MELEE

2

6

TECH

7

AIM

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

RIPLEY GRUNT WETLAND FUTURES CORP

WEAPON



SPEED

4

DEFENSE

5

MELEE

1

5

TECH

5

AIM

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

2 CPL. DWAYNE HICKS

HICKS

WEAPON - BACKUP



"We're all in strung out shape, but stay frosty, and alert."

EN DEBUT D ACTIVATION
Vous pouvez tirer une carte d'Endurance.

PASSIVE
Une fois par tour, Exhaust une carte de votre main pour relancer un jet de dé d'attaque raté.

SPEED 4 DEFENSE 6 MELEE 3

TECH 5 AIM 7


EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

HICKS

GRUNT

WEAPON - BACKUP



SPEED 4 DEFENSE 4 MELEE 2

TECH 4 AIM 6

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

PVT. JENETTE VASQUEZ VASQUEZ 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



"I say we roll them in there and nerve gas the whole fuckin' nest."

PASSIVE
Exhaust 2 cartes au lieu de 3 à chaque fois que vous tirez avec le M55 Smart Gun.

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

5 TECH **8** AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

PVT. JENETTE VASQUEZ VASQUEZ 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



"I say we roll them in there and nerve gas the whole fuckin' nest."

PASSIVE
Exhaust 2 cartes au lieu de 3 à chaque fois que vous tirez avec le M55 Smart Gun.

EN DEBUT D ACTIVATION
Révélez une carte:
 Augmentez votre compteur de visée.
 ou  Recycler une carte ou tirez une carte.

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

5 TECH **8** AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

LT. SCOTT GORMAN GORMAN 

WEAPON



"We've been trained to deal with situations like this."

PENDANT L ACTIVATION

Vous pouvez *Recycler* 3 cartes de votre main afin qu'un autre Marine puisse effectuer une action.

FIN D ACTIVATION

Tirez 2 cartes d'*Endurance*.

SPEED

4

DEFENSE

4

MELEE

2

6

TECH

5

AIM

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

GORMAN GRUNT 

WEAPON



SPEED

4

DEFENSE

4

MELEE

1

5

TECH

4

AIM

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

PVT. RICCO "FROSTY" FROST **FROST** 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



"What the hell are we supposed to use, man, harsh language?"

PASSIVE
Après avoir utilisé le M240 Flamethrower, Révélez une carte:

-  Recyclez 2 cartes. Tirez une carte d'Endurance:
-  ou  Déplacez-vous de 2 espaces.

EN DEBUT D ACTIVATION
Déplacez-vous de 2 espaces.

SPEED **DEFENSE** **MELEE**

3 **5** **3**

6 **6**

TECH **AIM**

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

FROST **GRUNT** 

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



PASSIVE
Après avoir utilisé le M240 Flamethrower, Révélez une carte:

-  ou  Recyclez une carte.

SPEED **DEFENSE** **MELEE**

4 **4** **1**

5 **5**

TECH **AIM**

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

▲ PVT. WILLIAM L. HUDSON HUDSON 

WEAPONION **WEAPONION - BACKUP**



"We're in some real pretty shit now, man!"

EN DEBUT D'ACTIVATION
 Vous pouvez *Recycler* n'importe quelle carte  ou  d'Endurance de votre main.

FIN D'ACTIVATION
 Révélez une carte:  ou  Mettez cette carte dans votre main.

 Regardez la première carte du deck Motion Tracker, vous pouvez la mettre en-dessous de la pile de cartes.

SPEED DEFENSE MELEE

4 **6** **2**

7 **6**

TECH AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

HUDSON GRUNT 

WEAPONION **WEAPONION - BACKUP**



SPEED DEFENSE MELEE

4 **5** **1**

6 **6**

TECH AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

MOTS-CLES DE PERSONNAGE

À L'ACTIVATION (ON ACTIVATION): cette capacité se produit au début de l'activation du personnage.

PENDANT L'ACTIVATION (DURING ACTIVATION): cette capacité peut être utilisée à tout moment pendant l'activation du personnage.

FIN D'ACTIVATION (END OF ACTIVATION): cette capacité se produit à la fin de l'activation du personnage.

PASSIF (PASSIVE): Cette capacité est toujours active et peut être utilisée à tout moment.

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

MOTS-CLES EVENEMENT

ACTION: Cette carte jouée compte comme l'une des 2 actions d'un personnage.

ACTION GRATUITE (FREE ACTION): Cette carte jouée ne compte pas dans les 2 actions d'un personnage.



TM & © 2020 Fox

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

MOTS-CLES ARME

SAUVEGARDE (BACKUP): cette arme peut tirer à la place de votre arme principale. Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme avec le mot-clé Sauvegarde dans votre équipement.

BULKY (Arme encombrante): Si vous êtes équipé de cette arme, vous ne pouvez pas vous équiper d'arme de secours (backup).

CUMBERSOME (Arme lourde): cette arme ne peut pas être utilisée en tir défensif pendant la phase Alien.

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

MOTS-CLES ARME

FULL AUTO: Après avoir réussi un tir avec cette arme, vous pouvez *Exhaust* une carte *Endurance* pour effectuer une autre attaque. Vous pouvez continuer à faire des attaques jusqu'à ce que vous manquiez votre cible ou que vous décidiez d'arrêter de tirer. N'oubliez pas de diminuer votre compteur de visée à chaque tir.

GRENADE: Ce mot-clé est référencé par d'autres cartes, comme le fusil à impulsion M41A.

CLOSE (Arme de courte portée): Certaines armes sont utiles pour les combats rapprochés. Les détails pour utiliser ces armes sont expliqués sur la carte.

TM & © 2020 Fox