

A GIFT, VERY GOOD!



ÉVÉNEMENT

COST
0

FREE ACTION: Effectuez une action supplémentaire sans épuiser (*Exhaust*) de carte si l'action que vous réalisez vous le demande. L'action est donc nécessairement gratuite par cette carte. Défaussez (*Discard*) ensuite cette carte.

A GIFT, VERY GOOD!

TM & © 2020 FOX



A GIFT, VERY GOOD!



ÉVÉNEMENT

COST
0

FREE ACTION: Effectuez une action supplémentaire sans épuiser (*Exhaust*) de carte si l'action que vous réalisez vous le demande. L'action est donc nécessairement gratuite par cette carte. Défaussez (*Discard*) ensuite cette carte.

A GIFT, VERY GOOD!

TM & © 2020 FOX



DESTRUCTION IS TIMELY



ÉVÉNEMENT

COST
0

Révélez une carte:

- Tirez 2 cartes.
- Réinitialisez votre compteur de visée.
- Éliminez 2 Aliens situés dans une zone de 8 espaces autour de votre personnage.

DESTRUCTION IS TIMELY

TM & © 2020 FOX



DESTRUCTION IS TIMELY



ÉVÉNEMENT

COST
0

Révélez une carte:

- Tirez 2 cartes.
- Réinitialisez votre compteur de visée.
- Éliminez 2 Aliens situés dans une zone de 8 espaces autour de votre personnage.

DESTRUCTION IS TIMELY

TM & © 2020 FOX



ARMALITE AR-15 SEMI AUTOMATIQUE
ASSAULT RIFLE AUTO-GUIDE



FULL AUTO

Exhaust 2 cartes pour tirer avec cette arme, la première fois puis *Exhaust* 1 carte pour chaque tir suivant:
Le deuxième tir gagne -4 sur le dé d'attaque, le troisième: -3, le quatrième: -2 et le cinquième: -1.

ARMALITE AR-15 SEMI AUTOMATIQUE

COST
3



ARMALITE AR-15 SEMI AUTOMATIQUE
ASSAULT RIFLE AUTO-GUIDE



FULL AUTO

Exhaust 2 cartes pour tirer avec cette arme, la première fois puis *Exhaust* 1 carte pour chaque tir suivant:
Le deuxième tir gagne -4 sur le dé d'attaque, le troisième: -3, le quatrième: -2 et le cinquième: -1.

ARMALITE AR-15 SEMI AUTOMATIQUE

COST
3



WE HOPE WE WILL FIND SOMETHING USEFUL



Révélez une carte:

- Cherchez une carte Equipement dans le deck *Exhaust* et ajoutez-la à votre main.
- Vous pouvez *Recycler* 4 cartes.
- Chercher une carte Arme dans le Deck *Exhaust* et ajoutez-la à votre main.

WE HOPE WE WILL FIND ...

COST
1



WE HOPE WE WILL FIND SOMETHING USEFUL



Révélez une carte:

- Cherchez une carte Equipement dans le deck *Exhaust* et ajoutez-la à votre main.
- Vous pouvez *Recycler* 4 cartes.
- Chercher une carte Arme dans le Deck *Exhaust* et ajoutez-la à votre main.

WE HOPE WE WILL FIND ...

COST
1



IT' S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE (C4)



WEAPON COST **3**

BULKY

Exhaust 2 cartes pour poser une charge explosive dans une case adjacente à votre personnage. Celle-ci se déclenchera à distance avec une FREE ACTION à coût 0. Seul, le poseur de la charge peut réaliser cette FREE ACTION.

La charge explosive, une fois activée, élimine les portes, les ordinateurs, les caisses, les mitrailleuses, les tunnels, tous les Aliens, les jetons Aliens, les Blips et les ... Personnages dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.

Discard ensuite cette carte.



IT'S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE

TM & © 2020 FOX



IT' S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE (C4)



WEAPON COST **3**

BULKY

Exhaust 2 cartes pour poser une charge explosive dans une case adjacente à votre personnage. Celle-ci se déclenchera à distance avec une FREE ACTION à coût 0. Seul, le poseur de la charge peut réaliser cette FREE ACTION.

La charge explosive, une fois activée, élimine les portes, les ordinateurs, les caisses, les mitrailleuses, les tunnels, tous les Aliens, les jetons Aliens, les Blips et les ... Personnages dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.

Discard ensuite cette carte.



IT'S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE

TM & © 2020 FOX



IT' S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE (C4)



WEAPON COST **3**

BULKY

Exhaust 2 cartes pour poser une charge explosive dans une case adjacente à votre personnage. Celle-ci se déclenchera à distance avec une FREE ACTION à coût 0. Seul, le poseur de la charge peut réaliser cette FREE ACTION.

La charge explosive, une fois activée, élimine les portes, les ordinateurs, les caisses, les mitrailleuses, les tunnels, tous les Aliens, les jetons Aliens, les Blips et les ... Personnages dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.

Discard ensuite cette carte.



IT'S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE

TM & © 2020 FOX



IT' S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE (C4)



WEAPON COST **3**

BULKY

Exhaust 2 cartes pour poser une charge explosive dans une case adjacente à votre personnage. Celle-ci se déclenchera à distance avec une FREE ACTION à coût 0. Seul, le poseur de la charge peut réaliser cette FREE ACTION.

La charge explosive, une fois activée, élimine les portes, les ordinateurs, les caisses, les mitrailleuses, les tunnels, tous les Aliens, les jetons Aliens, les Blips et les ... Personnages dans un carré de 5 espaces dont la charge est au centre.

Discard ensuite cette carte.



IT'S THE WAR: EXPLOSIVE CHARGE

TM & © 2020 FOX





ROLLERBLADES TO GO FASTER!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement.

Vous pouvez vous déplacer de 5 espaces supplémentaires avec les Rollerblades.

Cet équipement ne peut être combiné avec la combinaison en titane synthétique.

ROLLERBLADES TO GO FASTER!

TM & © 2020 FOX



AI HEADSET



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 1 carte pour utiliser cet équipement.

Vous pouvez, en vous équipant de ce casque IA, augmenter votre caractéristique Tech d'un point lorsque vous effectuez un test Tech.

AI HEADSET

TM & © 2020 FOX



IMPROVED AI HEADSET



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement.

Vous pouvez, en vous équipant de ce casque IA amélioré, augmenter votre caractéristique Tech de 2 points lorsque vous effectuez un test Tech.

RIMPROVED AI HEADSET

TM & © 2020 FOX



A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement. Lorsque vous êtes équipé d'une combinaison en Kevlar, vous gagnez:

- +1 en Défense
- +1 en Mêlée

Si vous êtes blessé, *Discard* cette carte.

A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!

TM & © 2020 FOX



A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement. Lorsque vous êtes équipé d'une combinaison en Kevlar, vous gagnez:

- +1 en Défense
- +1 en Mêlée

Si vous êtes blessé, Discard cette carte.

A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!

TM & © 2020 FOX



A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement. Lorsque vous êtes équipé d'une combinaison en Kevlar, vous gagnez:

- +1 en Défense
- +1 en Mêlée

Si vous êtes blessé, Discard cette carte.

A KEVLAR SUIT TO GET STRONGER!

TM & © 2020 FOX



A SYNTHETIC TITANIUM SUIT
TO ELIMINATE THOSE DIRTY CRITTERS!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement. Lorsque vous êtes équipé d'une armure en titane synthétique, vous obtenez: +2 en Défense et +2 en Mêlée.

Vous perdez 2 espaces en Mobilité.

Vous n'avez pas besoin de lancer de dé de défense contre une Projection d'Acide lorsqu'un Alien est tué.

Si vous êtes néanmoins blessé, Discard cette carte.

A SYNTHETIC TITANIUM SUIT...

TM & © 2020 FOX



A SYNTHETIC TITANIUM SUIT
TO ELIMINATE THOSE DIRTY CRITTERS!



EQUIPMENT

COST
3

Exhaust 2 cartes pour utiliser cet équipement. Lorsque vous êtes équipé d'une armure en titane synthétique, vous obtenez: +2 en Défense et +2 en Mêlée.

Vous perdez 2 espaces en Mobilité.

Vous n'avez pas besoin de lancer de dé de défense contre une Projection d'Acide lorsqu'un Alien est tué.

Si vous êtes néanmoins blessé, Discard cette carte.

A SYNTHETIC TITANIUM SUIT...

TM & © 2020 FOX

Attaque des Aliens : nouvelles règles.

Chaque personnage bénéficie de 3 points de vie. Une blessure occasionnée par un Alien ou un Essaim d'Aliens ajoute sur la fiche du personnage un jeton Blessure et lui enlève un point de vie. A 0 points de vie, le personnage est tué et toutes ses cartes sont défaussées (*Discard*). Il peut cependant revenir en jeu, au point de départ de la mission, sous forme de Grunt avec une arme et un Equipement que l'on cherchera dans la pile *Exhaust*.

- Lorsque un ou des Aliens attaquent un personnage, celui-ci peut réaliser un tir défensif comme dans l'ancienne règle.
- Une fois ce tir achevé, le joueur lance un dé Marine D10 de défense. **Le résultat du dé est augmenté par le nombre de jetons situé sous l'Alien (essaim d'Aliens) qui attaquent le personnage.**
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la défense du personnage, il ne subit pas de blessure. Si de plus, le résultat est égal ou inférieur à son niveau de mêlée, il élimine un Alien.
- Si le résultat du dé est supérieur à son niveau de défense, il subit une blessure et tombe à terre. Il pourra se relever, le tour suivant s'il n'est pas adjacent à un Alien. Le joueur pose, lorsqu'il est blessé, un jeton Blessure sur la carte de son personnage et prend une carte Blessure. Il se conforme aux directives de la carte jusqu'à la fin de la partie.
- **Lorsque le personnage a trois blessures sur sa carte, il est tué et retiré de la partie, toutes ses cartes vont dans la pile Discard.**
- **Un personnage, non adjacent à un Alien, qui veut se relever, à son tour, doit épuiser (Exhaust) une carte. Un personnage à terre n'est pas attaqué par les Aliens qui iront donc vers un personnage actif. De cette sorte, le concept de capture de personnage disparaît.**
- **Sur un résultat de 10 ou plus en défense**, le personnage est victime d'un coup critique de la part d'un ou des Aliens attaquants et subit deux blessures dans ce cas et il doit donc prendre 2 jetons Blessure qu'il pose sur sa fiche de personnage et tirer 2 cartes Blessures.

Projection d'Acide de la part des Aliens:

- Un Alien ou des Aliens qui sont tués projettent de l'Acide. Un personnage adjacent à un Alien ou à un Essaim d'Aliens peut en être victime. Il est donc judicieux d'éliminer les Aliens à distance, soit donc à une case de séparation ou plus.
- Un personnage qui tue, en attaque comme en défense, un Alien ou un Essaim, adjacent à son ou ses ennemis, devra par conséquent jeter un dé 10 à la fin de son combat. De la même façon, un personnage adjacent à un Alien en train de mourir subit les mêmes conséquences.
- Si le résultat du dé est 10, le personnage subit une Projection d'Acide et pose un jeton d'Acide sur sa carte, il subit une blessure et prend une carte Projection d'Acide. Il se conforme à ses directives.
- Si le résultat du dé est 9 ou 8, le personnage perd une carte d'Equipement qu'il doit défausser (*Discard*).
- Si le résultat du dé est autre que les points précédents, il ne se passe rien.
- Les jetons restants à la fin du combat, placés sous l'Alien visé, augmentent le résultat du dé de défense mais également le résultat du dé en cas de Projection d'Acide.
- Des cartes Medikit sont ajoutés au Deck d'endurance pour éliminer les blessures occasionnées par les Aliens. A 3 joueurs ajouter 4 cartes Médikit au deck d'Endurance, à 5 joueurs, 6 cartes et à 6 joueurs, 8 cartes.

Gestion des Blips : nouvelles règles:

Chaque point d'apparition des Aliens (Spawn) sur le plan génère une carte Blip par tour.

Un point d'apparition barricadé génère quand même une carte Blips

Le nombre de personnages n'est donc plus concerné dans le tirage des cartes Blips.

Un Alien ou un Essaim d'Alien ou un Blip brise une barricade sur un résultat de 5 ou 6 sur le dé d'Alien.

Action de Barricader:

Un personnage situé à proximité d'un ordinateur peut, sur un test Tech réussi, barricader une porte à distance ou lui enlever une barricade.

Les points d'apparition ne sont pas concernés. Il faut pour barricader un point d'apparition, être adjacent à ce point d'apparition et réaliser avec succès, un test Tech.

Un Alien ou un Essaim d'Alien ou un Blip brise une barricade sur un résultat de 5 ou 6 sur le dé d'Alien.

Action d'Attaquer:

Un résultat de 1 sur un dé de Marine est un coup critique et tue 2 Aliens sur la même case.

Médaille d'Héroïsme:

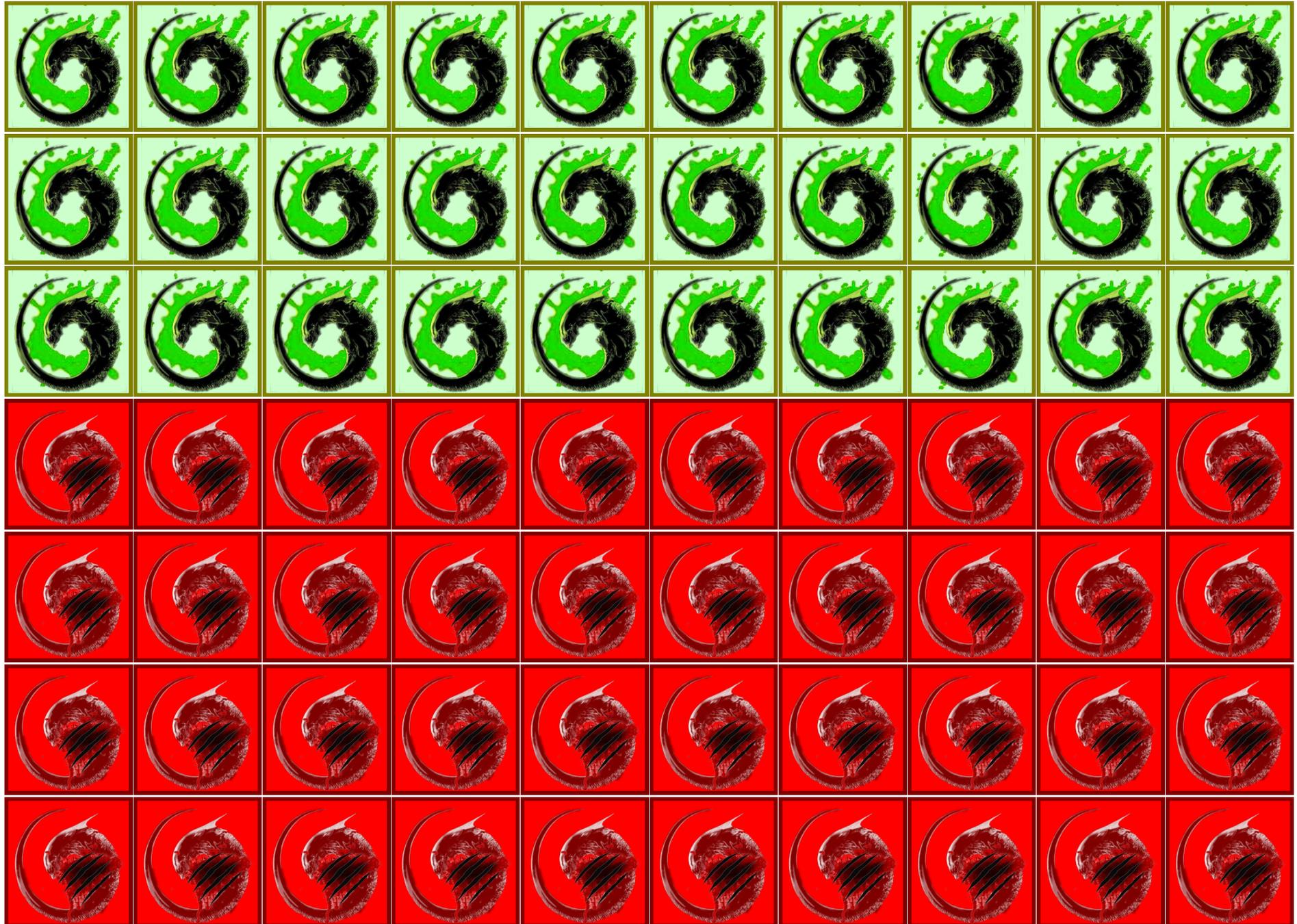
Les médailles gagnées par le tirage des cartes Blessure ou de Projection d'Acide peuvent être utilisées à tout moment de la partie et défaussée ensuite, pour:

- Relever un personnage à terre sans défausser de carte (*Exhaust*)
- Barricader une porte ou un point d'apparition, si on est adjacent au matériel en question.
- Effectuer de manière générale, une troisième action.
- Enlever une carte Hasard (Menace) du tableau de bord d'un personnage en épuisant en plus (*Exhaust*) 2 cartes.
- Réussir automatiquement sa défense (attaque ou projection d'acide) après un jet de dé raté.
- Réussir automatiquement son attaque après un jet de dé raté.

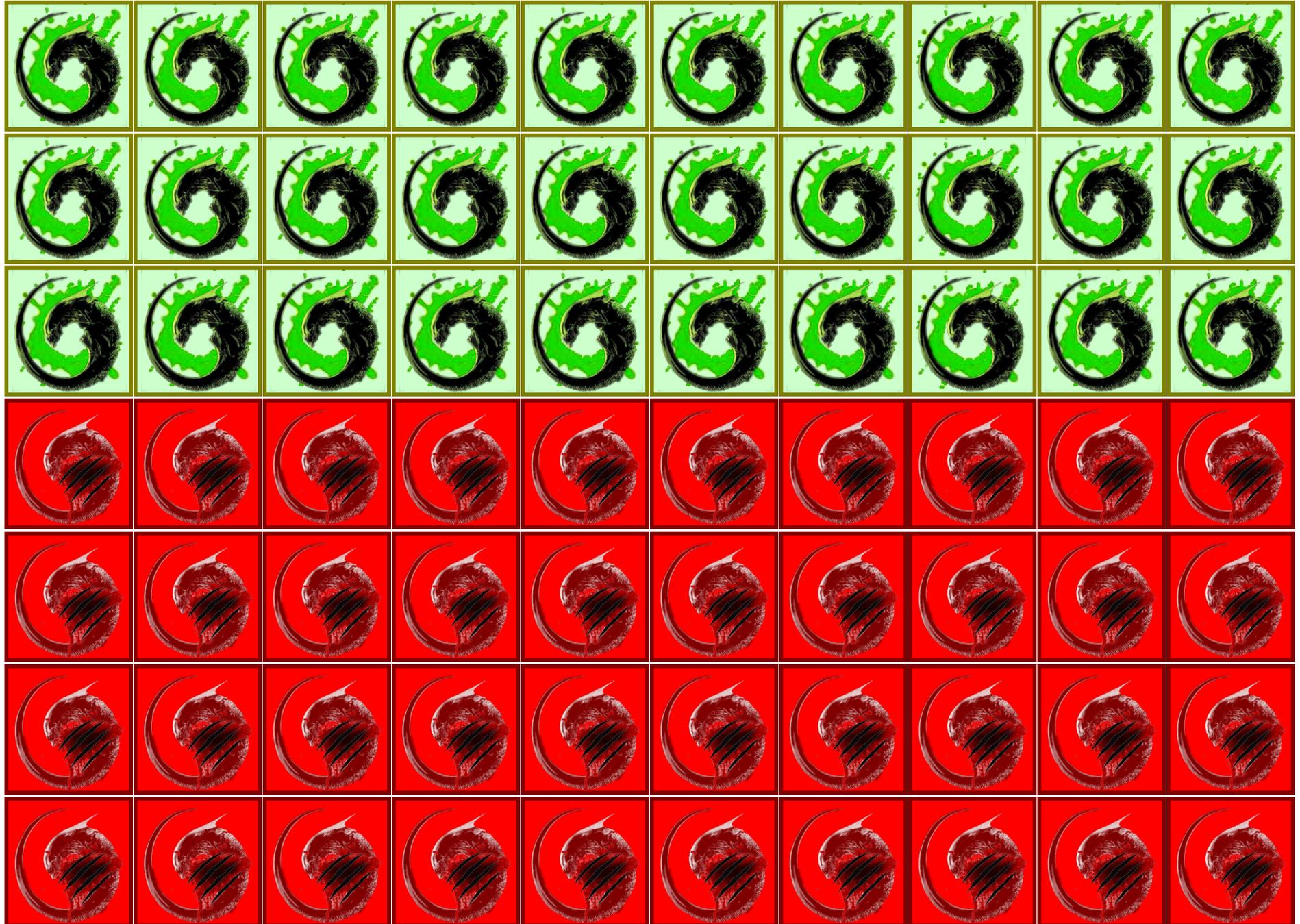
Un personnage qui réussit à éliminer 7 Aliens dans son tour, gagne une Médaille d'Honneur.

Bon jeu et bonne chance!

PIONS ACIDE ET BLESSURE



PIONS ACIDE ET BLESSURE



PIONS MEDAILLE D'HONNEUR



PIONS MEDAILLE D'HONNEUR



CARTES PROJECTION D'ACIDE



PROJECTION D' ACIDE SPEED: -2

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure à la jambe droite.

Vous perdez 2 points de Mobilité pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE SPEED: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure à la jambe gauche.

Vous perdez 1 point de Mobilité pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE DEF: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure au torse.

Vous perdez 1 point de Défense pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE MEL: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure au bras droit.

Vous perdez 1 point de Mêlée pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE SPEED: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure à la jambe droite

Vous perdez 1 point de Mobilité pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE SPEED: -2

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure à la cheville gauche.

Vous perdez 2 points de Mobilité pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE DEF: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure au bras droit.

Vous perdez 1 point de Défense pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE MEL: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure au bras gauche.

Vous perdez 1 point de Mêlée pour le reste de la partie.

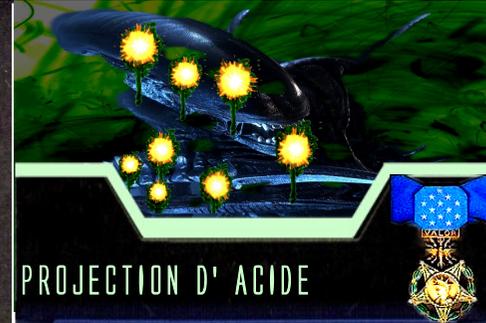


PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, Fort heureusement, vous ne subissez pas de Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Défaussez le jeton d'Acide.

Votre agilité est sans égale, soldat!

Je vous recommanderais en haut lieu dès la fin de cette mission, vous aurez un grade! Si vous en revenez vivant... GO, BOY!



PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, Fort heureusement, vous ne subissez pas de Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Défaussez le jeton d'Acide.

Votre agilité est sans égale, soldat!

Je vous recommanderais en haut lieu dès la fin de cette mission, vous aurez un grade! Si vous en revenez vivant... GO, BOY!



PROJECTION D' ACIDE DEF: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure à l'abdomen.

Vous perdez 1 point de Défense pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE MEL: -1

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une grave Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort.

Posez un jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous prenez une vilaine Blessure au dos.

Vous perdez 1 point de Mêlée pour le reste de la partie.



PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Ne posez pas de jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous ne prenez qu'une Blessure légère sans importance. Défaussez cette carte et *Exhaust* une carte de votre main.



PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Ne posez pas de jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous ne prenez qu'une Blessure légère sans importance. Défaussez cette carte et *Exhaust* une carte de votre main.



PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Ne posez pas de jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous ne prenez qu'une Blessure légère seulement! Défaussez cette carte. Par miracle, vous avez évité de justesse, le jet d'Acide qui asperge le sol.



PROJECTION D' ACIDE

Vous avez échoué dans votre Défense, vous subissez une Projection d'Acide émanant de l'Alien, désormais mort. Ne posez pas de jeton d'Acide sur la fiche de votre personnage, vous ne prenez qu'une Blessure légère seulement! Défaussez cette carte. Par miracle, vous avez évité de justesse, le jet d'Acide qui asperge le sol.



CARTES BLESSURE



BLESSURE **SPEED: -2**

Un Alien vous blesse gravement à la jambe gauche, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Vous vous déplacez désormais avec difficulté.

Diminuez de 2 points votre Mobilité. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE **SPEED: -1**

Un Alien vous blesse gravement à la jambe droite, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Vous vous déplacez désormais avec difficulté.

Diminuez d'un point votre Mobilité. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE **DEF: -1**

Un Alien vous blesse gravement au bras droit, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

La douleur ressentie ne permet plus de vous maîtriser.

Diminuez d'un point votre Défense. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE **DEF: -2**

Un Alien vous blesse gravement au bras gauche, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

La douleur ressentie ne permet plus de vous maîtriser.

Diminuez de 2 points votre Défense. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

AIM: -2

Un Alien vous blesse à la tête. Vous tirez avec l'œil droit mais celui-ci vous fait très mal et vous ne voyez plus, avec. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Diminuez de 2 points votre compteur de visée AIM sur la fiche de votre personnage. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

AIM: -1

Un Alien vous blesse à la tête. Vous tirez avec l'œil droit mais celui-ci vous fait très mal et vous ne voyez plus, avec. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Diminuez d'un point votre compteur de visée AIM sur la fiche de votre personnage. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

MELEE: -1

Un Alien vous blesse gravement à l'épaule droite, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Diminuez d'un point votre niveau de Mêlée sur la fiche de votre personnage. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

MELEE: -1

Un Alien vous blesse gravement à l'épaule gauche, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Diminuez d'un point votre niveau de Mêlée sur la fiche de votre personnage. Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

TECH: -2

Un Alien vous blesse à la tête. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Diminuez de 2 points votre niveau Tech sur la fiche de votre personnage.

Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

TECH: -1

Un Alien vous blesse à la tête. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Diminuez d'un point votre niveau Tech sur la fiche de votre personnage.

Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

~~FULL AUTO~~

Un Alien vous blesse gravement à la main droite, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Vous ne pouvez plus utiliser d'arme avec le mot-clef FULL AUTO.

Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

~~BULKY~~

Un Alien vous blesse gravement au bras droit, posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage.

Vous ne pouvez plus utiliser d'arme avec le mot-clef BULKY.

Cette incapacité est permanente tant que cette carte n'est pas défaussée par l'utilisation d'un Médikit.



BLESSURE

Un Alien vous blesse à la tête. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Vous ne ressentez aucune douleur! Votre courage exemplaire est remarquable, vous avez le tempérament à gagner du galon, soldat ! Gardez cependant cette carte! Tenez, voici une médaille pour vous récompenser et restez vivant, surtout! LET'S GO, BOY!



BLESSURE

Un Alien vous blesse au torse. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Vous ne ressentez aucune douleur! Votre courage exemplaire est remarquable, vous avez le tempérament à gagner du galon, soldat ! Gardez cependant cette carte! Tenez, voici une médaille pour vous récompenser et restez vivant, surtout! LET'S GO, BOY!



BLESSURE

Un Alien vous blesse à la jambe droite. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Vous ne ressentez aucune douleur! Votre courage exemplaire est remarquable, vous avez le tempérament à gagner du galon, soldat ! Gardez cependant cette carte! Tenez, voici une médaille pour vous récompenser et restez vivant, surtout! LET'S GO, BOY!



BLESSURE

Un Alien vous blesse au dos. Posez un jeton Blessure sur la fiche de votre personnage. Vous ne ressentez aucune douleur! Votre courage exemplaire est remarquable, vous avez le tempérament à gagner du galon, soldat ! Gardez cependant cette carte! Tenez, voici une médaille pour vous récompenser et restez vivant, surtout! LET'S GO, BOY!





ALIEN XENOMORPHE

Vie : 1 Mouvement: 6

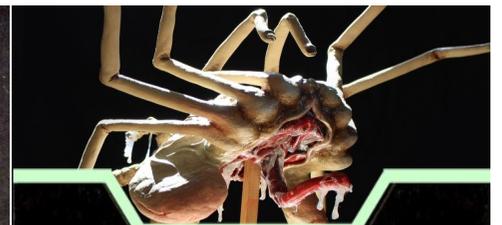
Attaque: chaque jeton d'un Essaim augmente d'un point, le résultat du dé de Défense d'un personnage. Si on le tue par balles, ses blessures projettent de l'Acide à une case adjacente à sa figurine.



FACEHUGGER

Vie : 1 Mouvement: 6 Lors de la phase des Aliens, Un Facehugger, adjacent à un personnage, l'attaque immédiatement.

En cas d'attaque réussie (4/5/6 est un succès d'attaque sur le dé d'Alien, on retirera son pion du plateau pour le poser sur la fiche du personnage. Celui-ci, dès la fin de la mission, sera éliminé.



ALIEN XENOMORPH INVADER

Vie: 3 Très résistant, c'est un ennemi qui apparaît rarement.

Mouvement: 9 Son attaque inflige à sa victime une Blessure incapacitante. Celle-ci se déplace alors avec un malus de -2 cases. Cet Alien projette de l'Acide, si on le blesse par balles. Le Lance-flamme le tue, cependant, sur deux attaques sans projection d'Acide.

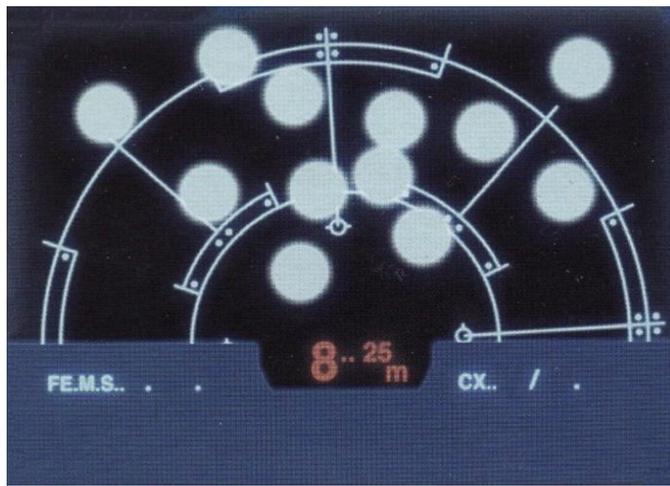


SPRAWLING ALIEN TANK

Vie : 5 Mouvement: 5

Lors de sa phase de Mouvement, il peut détruire une Barricade sur un résultat de 4/5/6 sur le dé d'Alien.
Attaque: lors de la phase des Aliens, un personnage qui rate sa Défense contre un Sprawling Alien Tank subit deux Blessures. Cet Alien projette de l'Acide, si on le blesse par balles, comme tous les autres Aliens.

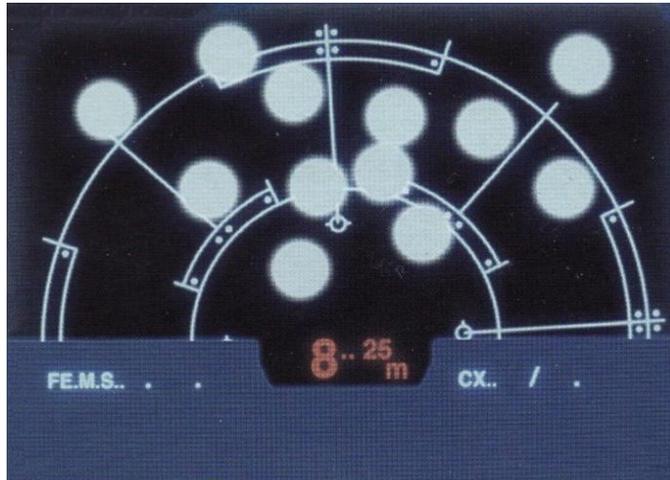






Mettez 2 figurines Alien Xenomorph Invader sur et à côté du point de Spawn 1. Ces Aliens restent toujours visibles.
S'ils apparaissent sans ligne de vue sur les personnages, déplacez-les de 9 espaces en direction du personnage le plus proche.

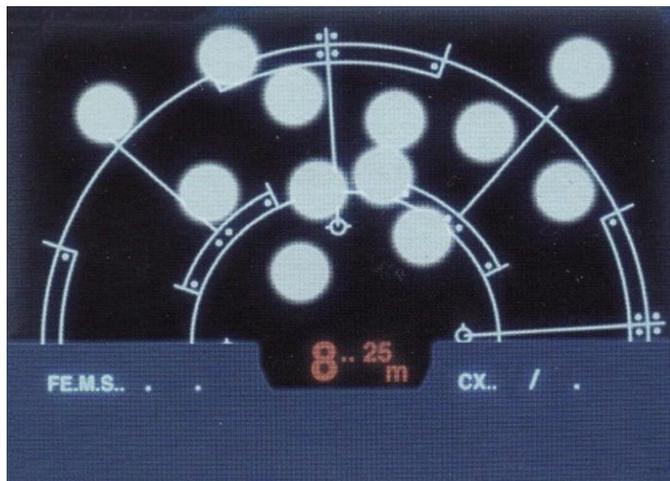
TM & © 2020 FOX





Mettez 2 figurines Alien Xenomorph Invader sur et à côté du point de Spawn 2. Ces Aliens restent toujours visibles.
S'ils apparaissent sans ligne de vue sur les personnages, déplacez-les de 9 espaces en direction du personnage le plus proche.

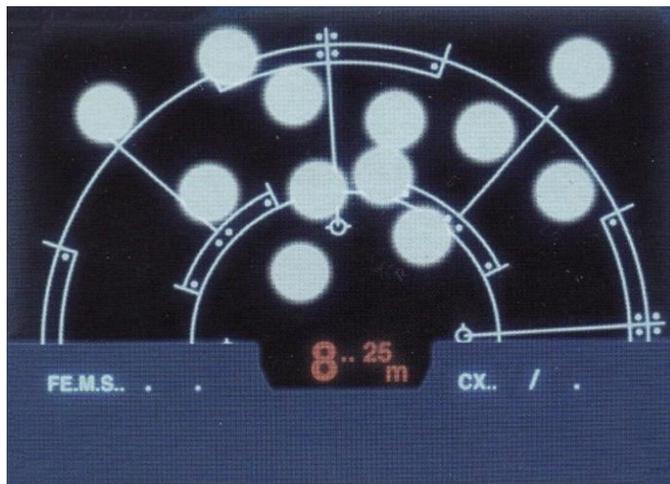
TM & © 2020 FOX





Mettez 3 figurines Alien Xenomorph Invader sur et à côté du point de Spawn 3. Ces Aliens restent toujours visibles.
Si vous n'avez plus ce type de figurine dans la réserve, remplacez-les par 2 Blips d'Aliens Xenomorphes par figurine manquante.

TM & © 2020 FOX

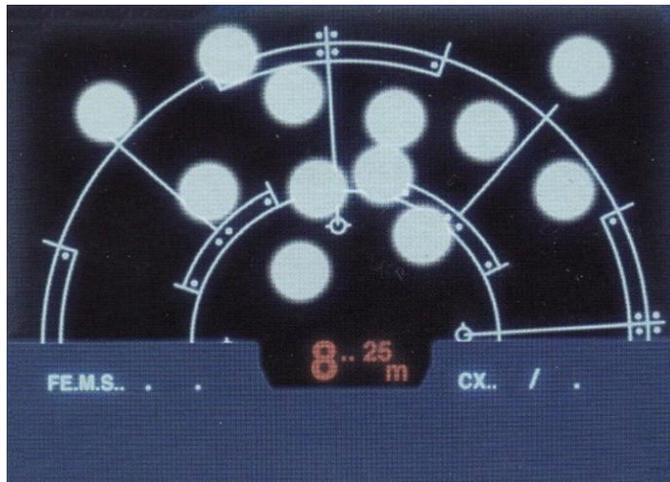



3




Mettez 3 figurines Alien Xenomorph Invader sur et à côté du point de Spawn 4. Ces Aliens restent toujours visibles.
S'ils apparaissent sans ligne de vue sur les personnages, déplacez-les de 9 espaces en direction du personnage le plus proche.

TM & © 2020 FOX

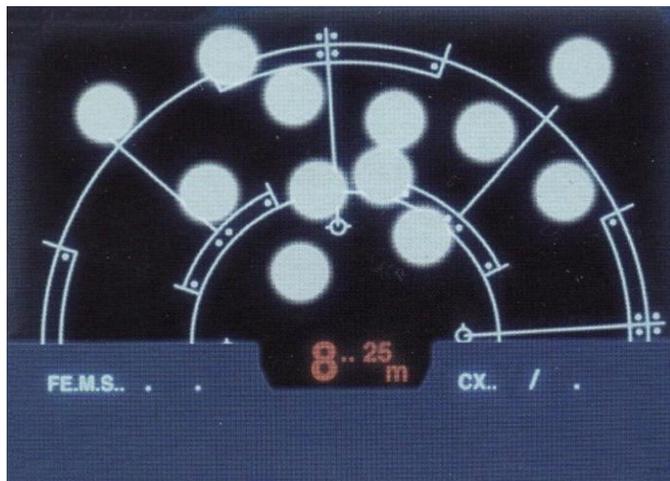



2




Mettez 2 figurines Sprawling Alien Tank sur et à côté du point de Spawn 1. Ces Aliens restent toujours visibles.
Si vous n'avez plus ce type de figurine dans la réserve, remplacez-les par 4 Blips d'Aliens Xenomorphes qui se déplacent de 4 cases.

TM & © 2020 FOX

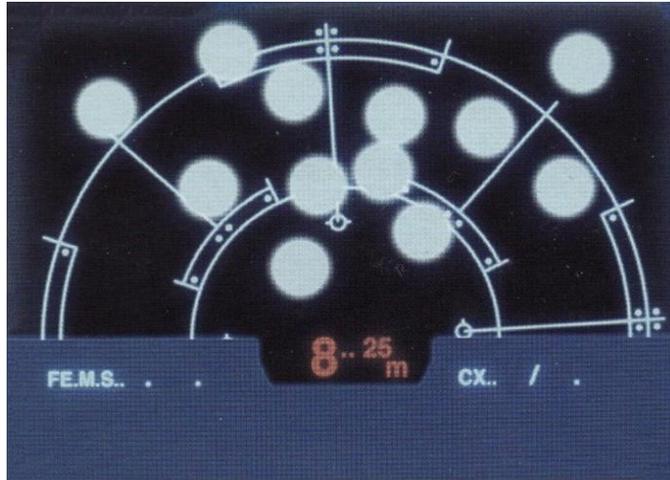



1




Mettez 1 figurine Sprawling Alien Tank sur le point de Spawn 3. Cet Alien reste toujours visible.
Si vous n'avez plus ce type de figurine dans la réserve, remplacez-le par 3 Blips d'Aliens Xenomorphes qui se déplacent de 4 cases.

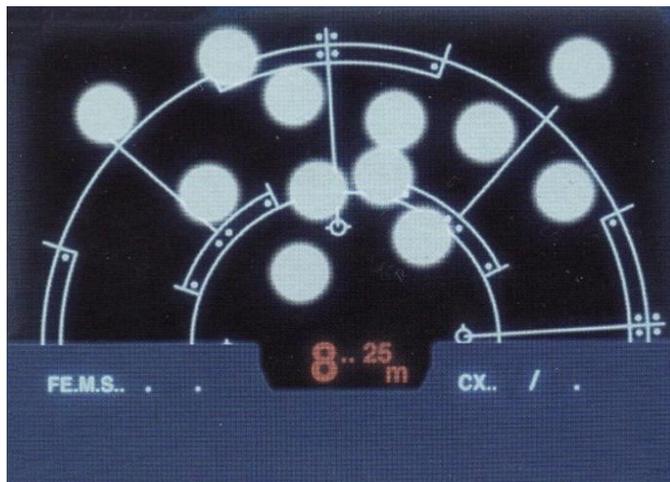
TM & © 2020 FOX



2

Mettez 2 figurines Sprawling Alien Tank sur et à côté du point de Spawn 2. Ces Aliens restent toujours visibles.
S'ils apparaissent sans ligne de vue sur les personnages, déplacez-les de 5 espaces en direction du personnage le plus proche.

TM & © 2020 FOX



1

Mettez 1 figurine Sprawling Alien Tank sur le point de Spawn 4. Cet Alien reste toujours visible.
S'il apparaît sans ligne de vue sur les personnages, déplacez-le de 5 espaces en direction du personnage le plus proche.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



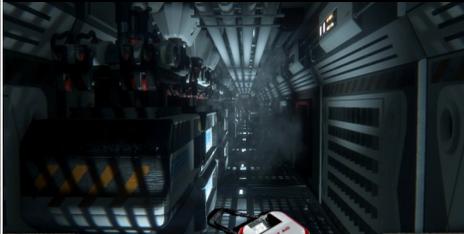
 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT



 **EQUIPMENT** **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT

EQUIPMENT **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT

EQUIPMENT **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT

EQUIPMENT **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX



MEDIKIT

EQUIPMENT **COST 3**

Exhaust une carte et *Discard* cette carte pour défausser, en utilisant ce Médikit: soit une carte Blessure et un pion Blessure, soit une carte Projection d'Acide et un pion Projection d'Acide de la fiche d'un personnage. Vous devez être à deux cases du personnage blessé pour réaliser l'action.

TM & © 2020 FOX