



# ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY  
IN THE CORPS

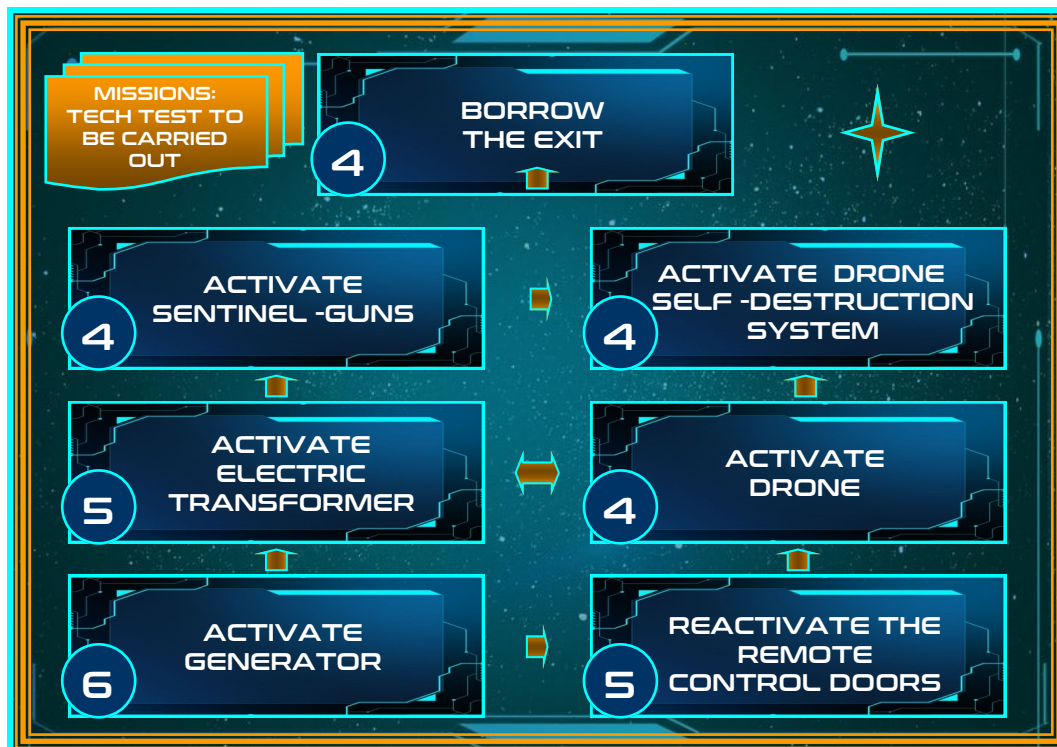
EXTENSION

ESCAPE: CREER VOS PROPRES  
MISSIONS

CREATION: [HTTPS://WWW.HEROQUEST-REVIVAL.COM](https://www.heroquest-revival.com)




## Extension: ESCAPE, créer vos propres missions Aliens AGDITC



En début de partie, posez les tuiles du jeu selon la configuration que vous souhaitez. Posez dans l'ordre du parcours, les jetons Générateur, Transformateur électrique, Contrôle informatique des portes, Sentinel-Guns, la tuile Drone placée sur OFF, à des distances équilibrées et un jeton Exit qui sera l'issue finale pour sortir de la base.

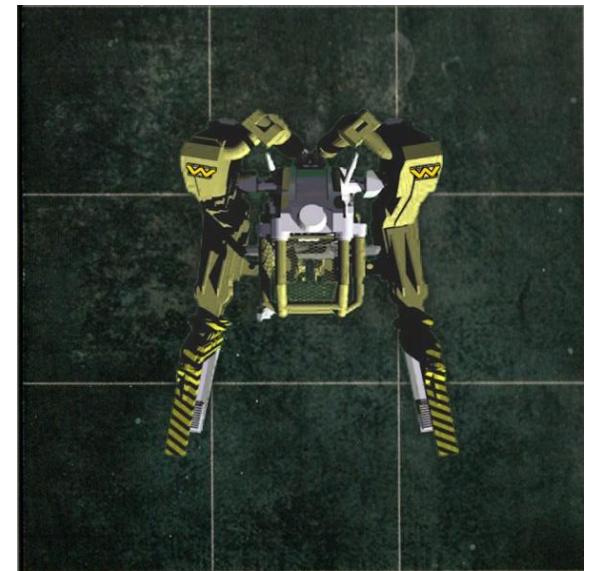
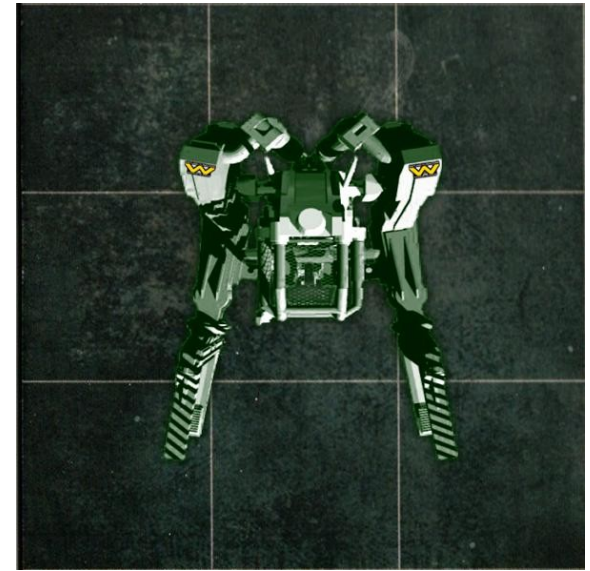
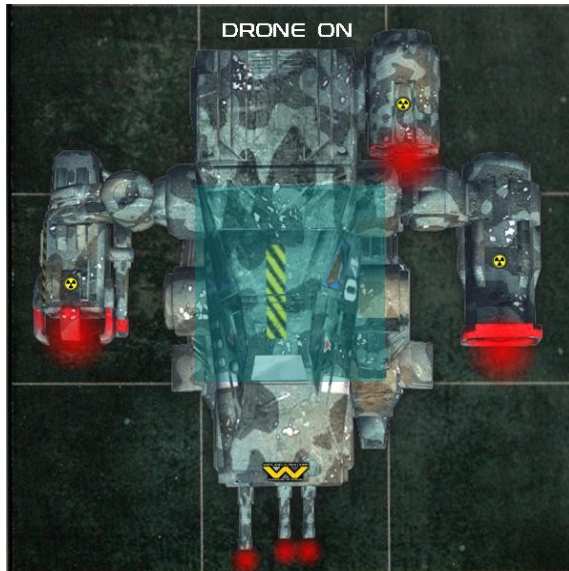
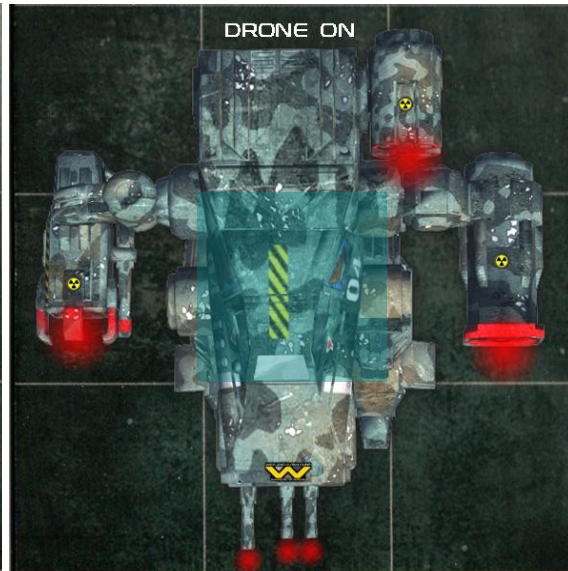
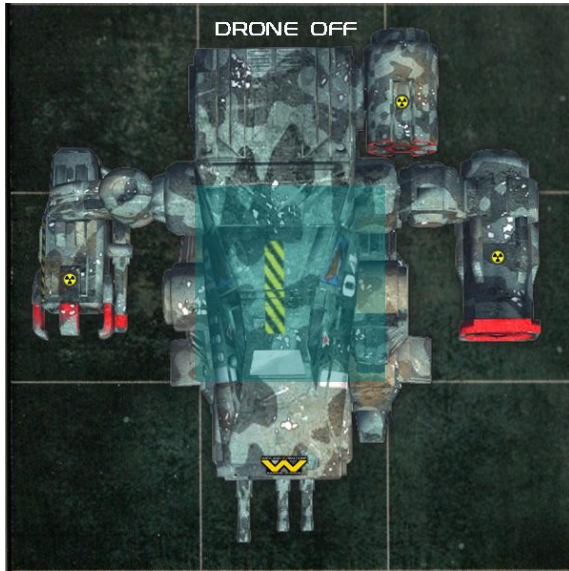
- La base située sur la planète Fiorina-16 est complètement désaffectée et laissée à l'abandon. Vous avez pour mission de la remettre en activité et de réactiver tous les systèmes. Mais c'est compter sans les Aliens qui infectent la base. Poser les jetons Spawns des Aliens de manière à créer une certaine difficulté dans la mission. On retournera les jetons et la tuile Drone sur On, une fois qu'ils seront activés. On se référera à mes règles personnelles où les personnages ont 3 points de vie.
- Le système des portes télécommandées à distance, une fois réactivé, permet de bloquer ou de débloquer une porte à distance selon le choix du joueur, adjacent au pupitre. Pour ce faire, il réalisera un test Tech, pour une porte qui sera naturellement indépendant du test de réactivation des portes. Le système des portes télécommandés, une fois activé, verrouille l'accès par où les Marines sont entrés dans la base (subtilité d'un programme complémentaire, créé par un Ingénieur pervers de la société Weyland-Yutani Corp...)
- Les Aliens ou les Blips brisent la porte sur un résultat de 5 ou 6 sur le dé des Aliens.
- Le Drone, une fois activé, permet d'éliminer les Aliens (voir règle du tir à gauche sur la carte). Le Drone se déplace sur une tuile spéciale, à ajouter sur le terrain de jeu.
- A chaque fois, qu'un personnage tente un test Tech pour activer un appareil, il tire une carte Warning et lit les indications de la carte. Il la défausse ensuite, excepté pour la carte **THE BEST! I DOUBLED YOU ALL!** Des émoticônes indiquent la teneur de la carte...
- En début de mission, la base est plongée dans l'obscurité et les personnages doivent être adjacents aux autres pour avancer dans le noir. Seuls, les personnages équipés d'un casque Vision Infrarouge ou de la carte Shoulder Lamp peuvent distinguer l'environnement et les Aliens.
- Le personnage équipé de la Shoulder Lamp voit à 4 cases. Un personnage équipé d'un casque à vision infrarouge voit à 8 cases.
- Un personnage non équipé de ce type de matériel et distant de ses camarades de 5 cases, est perdu. Avant de se déplacer, il jettera un dé Marine et se déplacera dans la direction indiquée par le dé10 avec un malus de -1 case. Si plusieurs personnages sont adjacents et perdus, c'est le plus gradé qui jette le dé10 pour déterminer la direction du groupe.
- Si le résultat est 1/2/3, le personnage se déplace à gauche, 4/5/6, il se déplace à droite, 7/8, en avant, 9/10, en arrière. S'il est bloqué par un mur ou par autre chose, on relance le dé.
- Un personnage ne disposant pas de matériel d'éclairage ne peut tirer qu'à 2 cases de distance et a un malus de -2 sur son compteur de visée AIM. S'il tire au lance-flamme, il doit réussir son tir sur 5 ou moins.
- Si des personnages sans éclairage sont adjacents à un personnage équipé de matériel éclairant, ils tirent sur la cible désignée par celui qui voit.
- Lorsque le Transformateur électrique et le Générateur sont activés, la situation redevient normale et les règles originelles et générales du jeu s'appliquent.

### MISSIONS: TEST TECHNIQUE À EFFECTUER

- Activer le Générateur (être adjacent au Générateur, effectuer et réussir un test Tech avec un résultat de 6 ou moins).
- Activer le Transformateur électrique (être adjacent à l'appareil, effectuer et réussir un test Tech avec un résultat de 5 ou moins) ou réactiver les portes télécommandées (effectuer et réussir un test Tech avec un résultat de 5 ou moins). Le Computer dédié peut ensuite barricader une porte ou débloquer une porte sur un test Tech.
- Activer le Drone sur un test Tech d'une difficulté de 4 ou moins (être adjacent à la cabine du drone  pour effectuer le test Tech). Retourner la tuile sur ON. Le Drone peut ensuite tirer sur n'importe quelle cible non humaine qui est en face de lui mais pas sur les côtés, ni à l'arrière. On jettera 2 dés Marines, le tir est réussi et la cible est éliminée, sur un résultat de 7 ou moins. Le Drone peut se déplacer de 2 cases par tour, en avant, en arrière ou sur les côtés.
- Activer les Sentinel-Guns (effectuer et réussir un test Tech avec un résultat de 4 ou moins). La règle des Sentinel-Guns reste conforme à la règle originale.
- Activer l'autodestruction du Drone (être adjacent à la cabine du Drone et réussir le test Tech avec un résultat de 4 ou moins). Changer dès lors la tuile Drone. Lorsque l'autodestruction de la machine est activée, les personnages ont 6 tours pour sortir de la base avant que celle-ci n'explose avec le Drone. Ce dernier est équipé d'une charge nucléaire de 0,7 KT.
- Prendre la sortie Exit nécessite un test Tech pour ouvrir la porte (être adjacent à la porte, réussir un test Tech sur 4 ou moins).

Bonnes Missions ! Let's go, Boys !

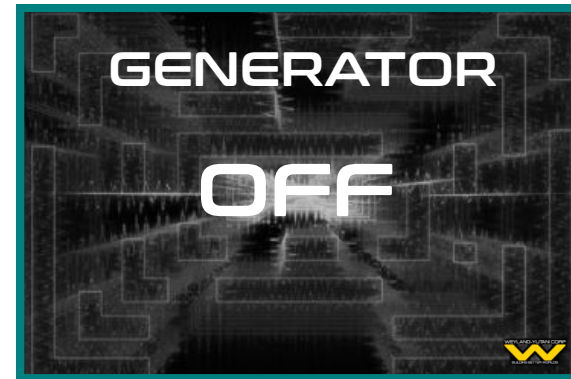
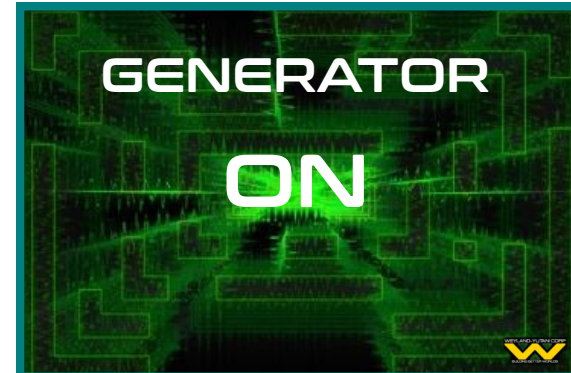
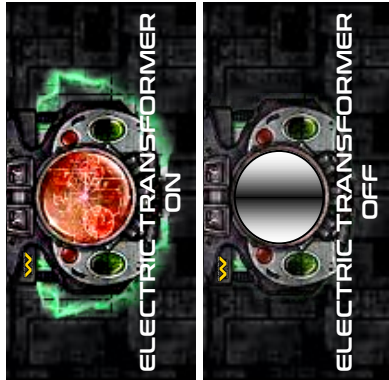




TUILE BONUS RECTO VERSO

TUILE DRONE RECTO VERSO

# JETONS DE LA MISSION, RECTO VERSO





# CARTES WARNING

**WARNING**



**UNPREDICTABLE TUNNEL**

Tandis que vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique, un Tunnel apparaît, adjacent à vous.

Posez un jeton Tunnel près de votre personnage.

Tirez une carte Blips du deck Motion Tracker.



**WARNING !**

**WARNING**



**UNPREDICTABLE TUNNEL**

Tandis que vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique, un Tunnel apparaît, adjacent à vous.

Posez un jeton Tunnel près de votre personnage.

Tirez une carte Blips du deck Motion Tracker.



**WARNING !**

**WARNING**



**UNPLEASANT ENCOUNTER**

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Posez un jeton Tunnel à 8 cases de votre personnage et posez un jeton Blip dessus.

Jetez le dé des Aliens et déplacez-le Blip vers votre personnage.



**WARNING !**

**WARNING**



**UNPLEASANT ENCOUNTER**

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Posez un jeton Tunnel à 8 cases de votre personnage et posez un jeton Blip dessus.

Jetez le dé des Aliens et déplacez-le Blip vers votre personnage.



**WARNING !**



WARNING



ELECTROCUTED BUT SLIGHTLY

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Vous vous électrocutez en essayant de le réparer, perdez un point de vie.



WARNING



ELECTROCUTED BUT SLIGHTLY

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Vous vous électrocutez en essayant de le réparer, perdez un point de vie.



WARNING



SHOCKED AND SERIOUSLY INJURED

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous échouez au Test Tech, vous perdez 2 points de vie du fait d'une violente déflagration électrique qui a traversé votre corps.



WARNING



PERFECT

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Votre débrouillardise et vos compétences de bricoleur sont remarquables. Le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil augmente d'un point.

Vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser plus tard, si vous le souhaitez, il faudra alors la défausser, après utilisation.

Détendez-vous, il ne se passe rien pour une fois, c'est cool, non ?





WARNING



WE LOSE OUR GUN, WE LOSE OUR SOUL

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

En vous relevant, votre arme principale glisse de votre épaule et tombe dans une espèce de trappe que vous n'aviez pas vue.

*Discard* votre arme principale de votre fiche de personnage.



WARNING



EASY

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous réussissez le test Tech, rien ne vous arrive.

Si vous échouez au test Tech, tirer une autre carte Warning.



WARNING



AND IT BEGINS AGAIN !

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Calmez-vous! A force de lancer des jurons en travaillant, vous avez alerté les ennemis !

Tirez 3 cartes Blips.



WARNING



PERFECT

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Votre débrouillardise et vos compétences de bricoleur sont remarquables. Le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil augmente d'un point.

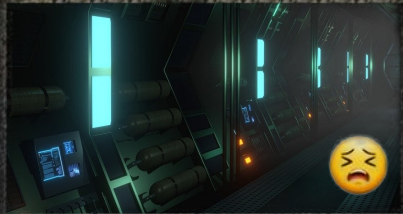
Vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser plus tard, si vous le souhaitez, il faudra alors la défausser, après utilisation.

Détendez-vous, il ne se passe rien pour une fois, c'est cool, non ?





WARNING



EQUIPMENT IN SPADES, YOU SPEAK!

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

En vous relevant, vous perdez un équipement qui tombe dans une espèce de trappe que vous n'aviez pas vue.

*Discard* une carte Equipement de votre fiche de personnage.



WARNING



EASY

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous réussissez le test Tech, rien ne vous arrive.

Si vous échouez au test Tech, tirer une autre carte Warning.



WARNING



AND IT BEGINS AGAIN !

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Calmez-vous! A force de lancer des jurons en travaillant, vous avez alerté les ennemis !

Tirez 2 cartes Blips.



WARNING



PERFECT

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Votre débrouillardise et vos compétences de bricoleur sont remarquables. Le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil augmente d'un point.

Vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser plus tard, si vous le souhaitez, il faudra alors la défausser, après utilisation.

Détendez-vous, il ne se passe rien pour une fois, c'est cool, non ?





WARNING



BE A GOOD SHOOTER!!

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous réussissez le test Tech, augmenter votre AIM de 2 points.

Si vous échouez, baissez-le de deux points.



WARNING



NOT EASY

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous réussissez le test Tech, rien ne vous arrive.

Si vous échouez au test Tech, Discard 2 cartes de votre main.



WARNING



AND IT BEGINS AGAIN !

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Calmez-vous! A force de lancer des jurons en travaillant, vous avez alerté les ennemis !

Tirez 3 carte Blips.



WARNING



PERFECT

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Votre débrouillardise et vos compétences de bricoleur sont remarquables. Le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil augmente de 2 points.

Vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser plus tard, si vous le souhaitez, il faudra alors la défausser, après utilisation.

Détendez-vous, il ne se passe rien pour une fois, c'est cool, non ?





### WARNING



CHANCE IS THE BEGINNING OF DEATH

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique. Si vous réussissez le test Tech, Révélez une carte.

- Tirez une carte d'Endurance.
- Augmentez votre compteur de visée AIM de 2 points.
- Eliminez 2 Aliens situés à 8 cases de votre personnage.

Si vous échouez au test Tech, tirez une autre carte Warning.



### WARNING



ARE YOU AN ENGINEER? WELL, YEAH, CAN'T YOU SEE IT?

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous travaillez sur les Portes télécommandées ou sur le Drone, le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil, augmente de 2 points.

Si ce n'est pas le cas, tirez une carte d'Endurance.



### WARNING



ARE YOU AN ENGINEER? WELL, YEAH, CAN'T YOU SEE IT?

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Si vous travaillez sur les Portes télécommandées ou sur le Drone, le seuil de réussite du Test Tech pour activer l'appareil, augmente d'un point.

Si ce n'est pas le cas, tirez une carte d'Endurance.



### WARNING



I'M THE BEST ! I DOUBLED YOU

Vous tentez d'activer le dispositif complexe et bourré d'électronique.

Conservez cette carte. Si vous mourrez, un autre joueur pourra l'utiliser en Discarding 4 cartes de sa main ou du deck d'Endurance, en la prenant sur votre cadavre (Etre adjacent à la figurine couchée pour réaliser cette Free Action).

Si l'autodestruction du Drone est activée, défaussez cette carte et déplacez votre figurine à 10 cases de la sortie Exit.







**INFRARED VISION HELMET**



 **EQUIPMENT** **COST 3**

*Exhaust 2* cartes pour utiliser cet équipement.

Lorsque vous êtes équipé d'un casque de vision Infrarouge, vous pouvez voir et tirez sans difficulté, à 8 cases de distance, dans l'obscurité la plus totale.

De jour ou dans des salles éclairées, cet Equipement ne sert à rien.

**INFRARED VISION HELMET**

TM & © 2020 FOX



**INFRARED VISION HELMET**



 **EQUIPMENT** **COST 3**

*Exhaust 2* cartes pour utiliser cet équipement.

Lorsque vous êtes équipé d'un casque de vision Infrarouge, vous pouvez voir et tirez sans difficulté, à 8 cases de distance, dans l'obscurité la plus totale.

De jour ou dans des salles éclairées, cet Equipement ne sert à rien.

**INFRARED VISION HELMET**

TM & © 2020 FOX



**INFRARED VISION HELMET  
CONNECTED TO THE PRIMARY WEAPON**



 **EQUIPMENT** **COST 3**

*Exhaust 3* cartes pour utiliser cet équipement.

Lorsque vous êtes équipé d'un casque de vision Infrarouge amélioré, vous pouvez voir et tirez sans difficulté, à 8 cases de distance dans l'obscurité la plus totale.

Vous gagnez -2 sur votre dé d'attaque lorsque vous tirez.

De jour ou dans des salles éclairées, cet Equipement ne sert à rien.

**IMPROVED INFRARED VISION HELMET**

TM & © 2020 FOX

## CARTES EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRES



# EXEMPLE DE MISSION

**MISSION:** EXTENSION, ESCAPE, CRÉER VOS PROPRES MISSIONS

TRANSFORMATEUR  
ELECTRIQUE  
OFF



SENTINEL-GUNS  
OFF



GENERATOR  
OFF

GENERATEUR  
OFF

DRONE OFF




CONTRÔLE DES  
PORTES  
OFF





1

EXIT


## MISE EN PLACE


 Placez les jetons Blips, ici.


 Placez les points d'apparition (Spawns), ici.

 Placez le jeton Computer, ici

 Départ des Marines.

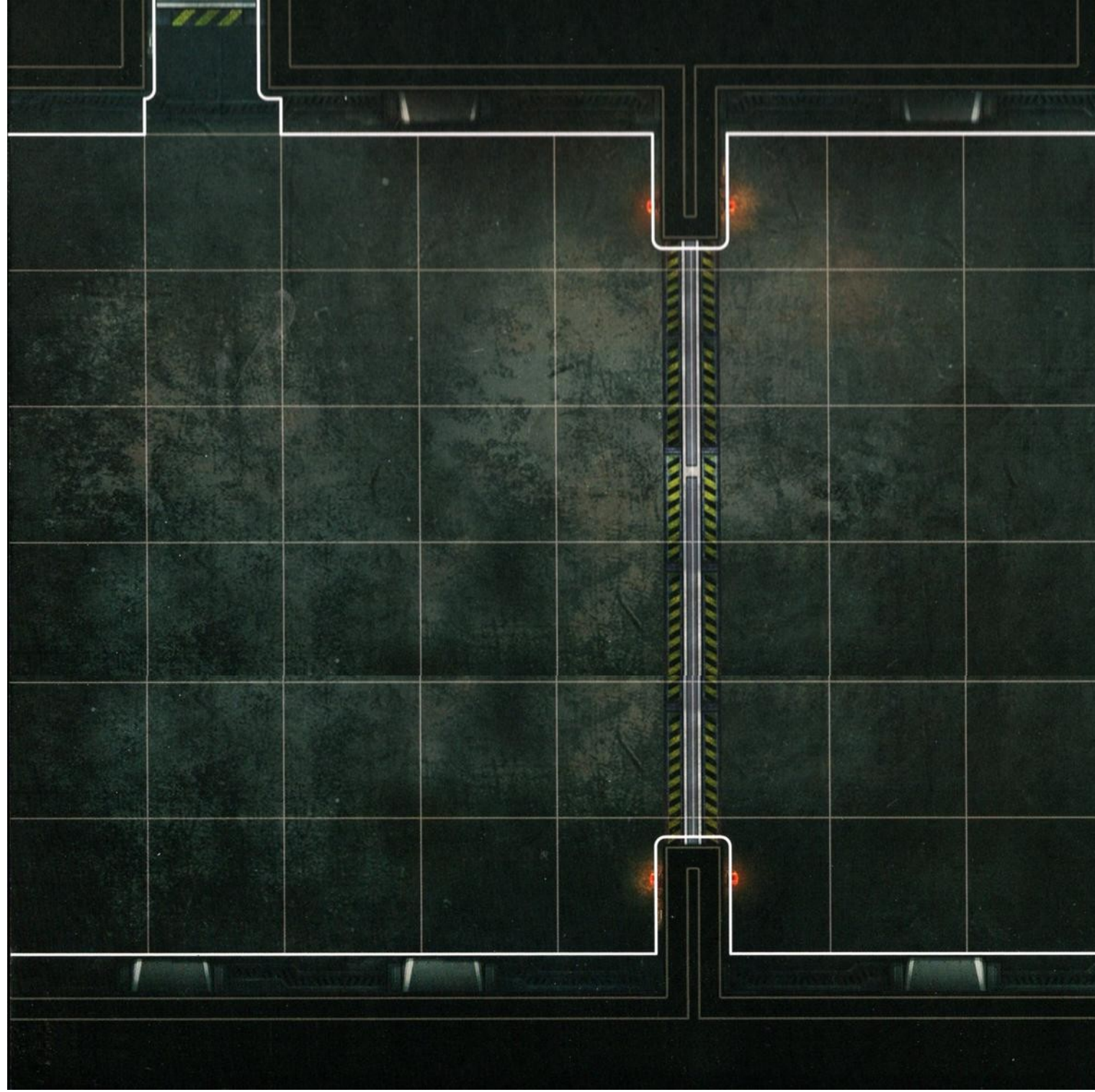
 Posez les jetons Caisse, ici.

 Posez 2 jetons Sentry Guns sur la map.

 Positionnez le compteur de tour sur 1.



**TUILE EXTENSION  
RECTO**





**TUILE EXTENSION  
VERSO**





# ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY  
IN THE CORPS

EXTENSION

ESCAPE: CREER VOS PROPRES  
MISSIONS

CREATION: [HTTPS://WWW.HEROQUEST-REVIVAL.COM](https://www.heroquest-revival.com)

## CREDITS

*GAME DESIGN*

**ANDREW HAUGHT**

*ASSISTANT GAME DESIGN*

**MIKE HAUGHT  
PHIL YATES**

*GRAPHIC DESIGN*

**VICTOR PESCH**

*PRODUCERS*

**PETER SIMUNOVICH  
JOHN-PAUL BRISIGOTTI**

*PROJECT MANAGEMENT*

**GORDON DAVIDSON  
CHRIS TOWNLEY**

*SCULPTING*

**GINO CRUZ  
ARCHON STUDIO**

*PROOFREADERS*

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

*PLAYTESTERS*

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