

ALIENS

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

Expansion

TRADUCTION VF DE TOUTES LES CARTES
DE L'EXTENSION.

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



Game Design © Gale Force Nine 2020. Aliens™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.





Les missions ne sont pas traduites et non fournies par le présent fascicule.

CREDITS

GAME DESIGN

ANDREW HAUGHT

ASSISTANT GAME DESIGN

PHIL YATES

GRAPHIC DESIGN

VICTOR PESCH

PRODUCERS

**PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI**

PROJECT MANAGEMENT

**GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY**

SCULPTING

**GINO CRUZ, ROY GAB,
ROB MACFARLANE**

PROOFREADERS

**EVAN ALLEN, CASEY DAVIES,
DAVID HAUGHT, WYNE TURNER**

PLAYTESTERS

**SAM COGGAN, DAVE GABRIEL,
ASHLEIGH HEELAM, ASHLEY HEELAM,
MAREN KATELAAN, PETER KATELAAN,
LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,
STUART MITCHELL, PHIL PETRY, ASHLEY RYAN,
DECLAN SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY,
DEAN WEBB, JOSHUA WELLINGTON**

CARTES EN VF

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

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

ARC WELDER

GRENADE 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 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 RIFLE

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 RIFLE

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 RIFLE

BACKUP

Gagnez -1 pour votre Défense.

Exhaust cette carte pour permettre à un personnage équipé, de relancer son dé de Défense, s'il a échoué dans son jet de Défense.

COMBAT KNIFE

BACKUP

Gagnez -1 pour votre Défense.

Exhaust cette carte pour permettre à un personnage équipé, de relancer son dé de Défense, s'il a échoué dans son jet de Défense.

COMBAT KNIFE

BACKUP

Gagnez -1 pour votre Défense.

Exhaust cette carte pour permettre à un personnage équipé, de relancer son dé de Défense, s'il a échoué dans son jet de Défense.

COMBAT KNIFE

BACKUP

Gagnez -1 pour votre Défense.

Exhaust cette carte pour permettre à un personnage équipé, de relancer son dé de Défense, s'il a échoué dans son jet de Défense.

COMBAT KNIFE

A la fin de cette activation, *Révélez* une carte:

 Désignez un autre Marine qui peut effectuer une action de Déplacement.

 Désignez un autre Marine: il tire 2 cartes d'*Endurance*.

 Tirez 4 cartes d'*Endurance*.

COMMANDER'S COM-LINK

Action: effectuez un test Tech, s'il réussit, *Révélez* une carte:

 *Révélez* les 3 premières cartes du deck d'*Endurance*, mettez une des cartes révélées dans votre main.

 *Recyclez* une carte de la pile *Discard*.

 Effectuez 2 actions de Repos.

MICROSCOPE

Révélez une carte pour chaque niveau de grade que votre personnage possède.

 Chaque Marine peut se déplacer d'une case.

 Chaque Marine peut effectuer une **FREE ACTION** d'AIM.

 Chaque Marine tire une carte d'*Endurance*.

Les Civils et les Grunts ne sont pas concernés par cette carte.

MISSION BRIEFING

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

 Vous réussissez votre défense.

 *Exhaust* cette carte.

M4 HELMET

Révélez une carte:

 Recherchez dans la pile *Exhaust* une carte Weapon ou Equipment et équipez votre personnage de cette carte sans en payer le coût.

 Chaque joueur peut tirer 2 cartes du deck d'*Endurance*.

 ou  *Discard* une carte.

DO THE THING WITH THE KNIFE

A jouer avant que les personnages n'effectuent leur Défense. *Révélez* une carte:

 Chaque personnage gagne -2 à leur résultat de dé de Défense jusqu'à la fin de ce tour.

 Votre personnage peut effectuer une **FREE ACTION** d'attaque contre les Aliens.

 *Recyclez* 3 cartes.

GET AWAY FROM HER, YOU BITCH

Relancez n'importe quel dé, d'un personnage non synthétique

Si le résultat du dé est 4 ou moins, Bishop peut tirer une carte du deck d'*Endurance*.

HOT BAD FOR A HUMAN

Choisissez un personnage pour qu'il réalise un Test Tech.

S'il est réussi, déplacez un jeton d'ordinateur sur le plateau, dans un espace situé à proximité du personnage choisi.

JURY-RIGGED INTERFACE

Choisissez un personnage pour qu'il réalise un Test Tech.

S'il est réussi, *Recyclez* 6 cartes et chaque personnage peut tirer une carte du deck d'*Endurance*.

Si le test est raté, *Discard* 2 cartes.

TAKING TIME TO RESEARCH

Équipez votre personnage avec une Grenade de la pile *Discard* sans en payer le coût. *Exhaust* une arme Backup, avec laquelle vous étiez équipé.

Immédiatement après, effectuez une FREE ACTION avec cette Grenade.

IT'S THE ONLY WAY TO BE SURE

TM & © 2020 FOX

Placez cette carte sur la fiche de votre personnage.

A la fin de votre Activation, *Exhaust* 2 cartes.

De plus, *Discard* 2 cartes si votre personnage possède une ligne de vue sur un Alien.

DEEP-SEATED TRAUMA

TM & © 2020 FOX

Jetez un dé Marine. Si le résultat du dé est égal ou moins à votre score de Défense, *Exhaust* cette carte. Sinon, placez cette carte sur la fiche de votre personnage.

Si elle est encore présente sur votre fiche, à la fin de la partie, on considérera que votre personnage a été tué durant la partie. Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Hivemind.

FACCEHUGGER ATTACK

TM & © 2020 FOX

Jetez un dé Marine. Si le résultat du dé est égal ou moins à votre score de Défense, *Exhaust* cette carte. Sinon, placez cette carte sur la fiche de votre personnage.

Si elle est encore présente sur votre fiche, à la fin de la partie, on considérera que votre personnage a été tué durant la partie. Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Menace de la Ruche.

FACCEHUGGER ATTACK

TM & © 2020 FOX

Tous les jet de dé du personnage gagnent +1.

A la fin de votre Activation, *Révélez* une carte:

★ ou 🍀 *Exhaust* 2 cartes.

❗ *Discard* une carte.

Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Menace de la Ruche.

ACID BLOOD

TM & © 2020 FOX

Tous les jet de dé du personnage gagnent +1.

A la fin de votre Activation, *Révélez* une carte:

★ ou 🍀 *Exhaust* 2 cartes.

❗ *Discard* une carte.

Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Menace de la Ruche.

ACID BLOOD

TM & © 2020 FOX

Tous les jet de dé du personnage gagnent +1.

A la fin de votre Activation, *Révélez* une carte:

★ ou 🍀 *Exhaust* 2 cartes.

❗ *Discard* une carte.

Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Hivemind.

ACID BLOOD

TM & © 2020 FOX

Tous les jet de dé du personnage gagnent +1.

A la fin de votre Activation, *Révélez* une carte:

★ ou 🍀 *Exhaust* 2 cartes.

❗ *Discard* une carte.

Si cette carte est *Discarded*, *Exhausted* ou *Recyclée*, elle retournera dans le deck des cartes Hivemind.

ACID BLOOD

TM & © 2020 FOX

Placez cette carte sur la fiche de votre personnage. Au départ de l'Activation de votre Personnage (On Activation), *Révélez* une carte:

🍀 ou 🌀 Diminuez l'AIM de votre personnage par 2.

★ Le personnage a une action en moins.

❗ *Discard* cette carte et 4 autres cartes.

OVERWHELMING LOSSES

TM & © 2020 FOX

Révélez une carte si vous *Recyclez* cette carte.

🍀 Déplacez tous les Blips et les Aliens d'une case.

★ Tirez 2 cartes d'Endurance.

🌀 Mélangez tous les cartes *Discard* dans la pile *Exhaust*.

❗ *Discard* 2 cartes.

QUIET REFLEXION

TM & © 2020 FOX



CARTES BLIPS EN VF

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 2.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

Les joueurs peuvent choisir entre *Exhaust* 4 cartes ou placez un Blip supplémentaire sur le point de Spawn no 3.

FLANKING ALIENS

TM & © 2020 FOX

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

ALIEN ASSAULT

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

TM & © 2020 FOX

Recycler une carte.

FALSE ALARM

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 cases.

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 cases.

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 cases.

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 cases.

ALIENS LURKER

TM & © 2020 FOX

Chaque figurine Alien à portée de vue de la Reine, se déplace de deux cases vers le personnage qui est le plus près de la Reine.

QUEEN'S GUARD

TM & © 2020 FOX

Chaque figurine Alien à portée de vue de la Reine, se déplace de deux cases vers le personnage qui est le plus près de la Reine.

QUEEN'S GUARD

TM & © 2020 FOX

Chaque figurine Alien à portée de vue de la Reine, se déplace de deux cases vers le personnage qui est le plus près de la Reine.

QUEEN'S GUARD

TM & © 2020 FOX

Chaque figurine Alien à portée de vue de la Reine, se déplace de deux cases vers le personnage qui est le plus près de la Reine.

QUEEN'S GUARD

TM & © 2020 FOX

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

THEY MOSTLY COME OUT AT NIGHT. MOSTLY

TM & © 2020 FOX

Si un personnage est dans la ligne de vue de la Reine, Révélez une carte:

★ ou 🌿 Exhaust 4 cartes.

👁️ ou ❗ Discard une carte

QUEEN'S AURA

TM & © 2020 FOX

Si un personnage est dans la ligne de vue de la Reine, Révélez une carte:

★ ou 🌿 Exhaust 4 cartes.

👁️ ou ❗ Discard une carte

QUEEN'S AURA

TM & © 2020 FOX

Si un personnage est dans la ligne de vue de la Reine, Révélez une carte:

★ ou 🌿 Exhaust 4 cartes.

👁️ ou ❗ Discard une carte

QUEEN'S AURA

TM & © 2020 FOX

Si un personnage est dans la ligne de vue de la Reine, Révélez une carte:

★ ou 🌿 Exhaust 4 cartes.

👁️ ou ❗ Discard une carte

QUEEN'S AURA

TM & © 2020 FOX

Recyclez toutes les cartes ❗ dans la pile Discard. Si aucune carte n'est recyclée de cette manière, Révélez une carte.

★ ou 🌿 Placez un Blip sur tous les points de Spawn.

👁️ Ou ❗ Placez 2 blips sur tous les points de Spawn.
WHAT DO YOU MEAN THEY CUT THE POWER?

TM & © 2020 FOX

Placez un jeton Tunnel sur une case proche d'un personnage et en ligne de vue. Révélez une carte.

★ ou 🌿 Placez un Blip sur le jeton Tunnel.

👁️ ou ❗ Placez 2 Blips sur tous les jetons Tunnel.

THEY'RE INSIDE THE PERIMETER

TM & © 2020 FOX

CARTE POUR RECAPITULER LES ACTIONS DU JOUEUR HIVEMIND

WILLPOWER ACTIONS

- 1 **MOVE:** Déplacez un Alien avec ses jetons (autre que la Reine) ou un Blip d'une case.
- 2 **DRAW:** Tirez une carte Hivemind.
- 2 **SWAPS BLIPS:** Choisissez 2 Blips sur la map et intervertissez-les.
- 2 **REORDER DECK:** Placez la première carte du Deck Motion Tracker en bas de la pile.
- 3 **MOVE QUEEN:** Déplacez la Reine de 3 cases, cette action est limitée à une fois, dans l'étape.
- 1 **HEAL QUEEN:** Enlevez une blessure à la Reine.

TM & © 2020 Fox

ETAPES DE LA PHASE DES ALIENS

ETAPE 1: Etape Hivernind

1. Gagnez 4 points de Volonté (Willpower)
2. Tirez une carte Hivemind
3. Dépensez vos points de Volonté
4. Défaussez les cartes en surplus de votre main.

ETAPE 2: Activer les Aliens

ETAPE 3: Activer les Blips.

ETAPE 4: Tirez les cartes Motion Tracker.

CONNAISSANCE DE LA RUCHE:

En tant que joueur de la Ruche, vous pouvez toujours regarder les Blips face cachée qui sont en jeu et la première carte du Deck Motion Tracker.

CONTROLLER LA RUCHE: Quand il existe une égalité à l'endroit où une figurine extraterrestre ou un Blip est placé ou se déplace et / ou qui attaque, le joueur contrôlant la ruche, choisit qui sera placé ou déplacé et /ou qui attaquera.

TM & © 2020 Fox

CARTES HIVEMIND EN VF

ACID BLOOD

Jouez cette carte quand une figurine Alien est tuée. Placez une carte **ACID BLOOD**  venant du Deck de la Ruche ou de la pile *Discard* sur la fiche d'un personnage qui est le plus près de l'Alien tué.

1 REACTION

TM & © 2020 FOX



ACID BLOOD

Jouez cette carte quand une figurine Alien est tuée. Placez une carte **ACID BLOOD**  venant du Deck de la Ruche ou de la pile *Discard* sur la fiche d'un personnage qui est le plus près de l'Alien tué.

1 REACTION

TM & © 2020 FOX



DWINDLING RESOURCES

Recyclez une carte  d'un personnage pour contraindre votre adversaire à choisir l'une des options suivantes:

- Exhaust 6 cartes.
- La ruche gagne 5 points de Volonté (Willpower)
- Discard 3 cartes.
- Placez 2 Blips sur chaque point de Spawn et sur chaque jeton Tunnel.

0 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



CORNERED PREY

Tirez une carte Hivemind pour chaque Héros présent dans le jeu et *Discard* ensuite une carte Hivemind de votre main pour chaque Héros qui ne possède pas de carte  sur sa fiche de personnage.

0 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



HIDDEN NUMBERS

Jouez cette carte quand le déplacement d'un personnage révèle un Blip.

Ajouter un jeton Alien à ce Blip quand il est révélé.

1 REACTION

TM & © 2020 FOX



STRENGTH IN NUMBERS

Ajoutez un Blip sur n'importe quel point de Spawn pour chaque carte  attachée aux fiches des personnage.

OU

Révélez la première carte du Deck Hivemind. Vous pouvez payer une volonté (Willpower) de moins pour chaque figurine que vous avez en jeu pour jouer cette carte.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



RESOURCEFUL

Avant de commencer les étapes Hivemind, vous pouvez déplacer un Blip posé, sur n'importe quel point de Spawn ou sur n'importe quel jeton Tunnel, en jeu.

2 NATURE

TM & © 2020 FOX



REACTIONARY

Vous pouvez prendre au hasard, une carte **REACTION** de votre pile de défausse et la remettre dans votre deck Hivemind. Après cela, vous pouvez tirer une carte.

Vous pouvez jouer 2 cartes **REACTION** à ce tour au lieu d'une.

2 NATURE

TM & © 2020 FOX



HIDDEN PATHS

Choisissez un jeton Tunnel et déplacez-le de 5 cases dans n'importe quelle direction. Si aucun jeton Tunnel n'est en jeu, recherchez dans le Deck Motion Tracker, une carte relative à la pose d'un jeton Tunnel. Mélanger le Deck et placez cette carte sur le dessus du Deck Motion Tracker.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



CUNNING

Quand vous tirez une carte Hivemind, vous pouvez regarder les trois premières cartes du Deck Hivemind et les réarranger dans l'ordre que vous souhaitez.

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment et la remettre dans le Deck Hivemind, en le mélangeant.

2 NATURE

TM & © 2020 FOX



SURPRISE ATTACK

Jouez cette carte quand un personnage échoue dans son test Tech pour barricader un point de Spawn.

Placez un Blip sur le point de Spawn ou placez 2 Blips, si le personnage a réalisé un résultat de 9 ou plus sur le dé d'Attaque raté.

2 REACTION

TM & © 2020 FOX



TENACIOUS

Avant de commencer les étapes Hivemind, regardez les trois premières cartes du Deck Motion Tracker. Vous pouvez placer une de ces cartes sur le dessus du Deck Motion Tracker et placez les deux autres, juste derrière dans n'importe quel ordre.

2 NATURE

TM & © 2020 FOX



WEAKENED

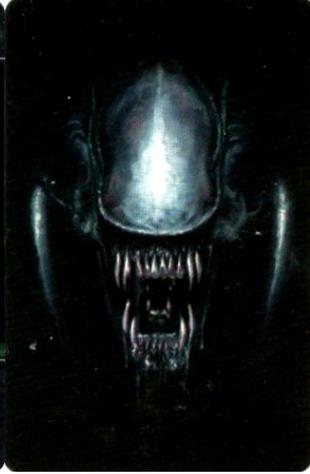
Exhaust une carte **!** du Deck d'Endurance pour chaque joueur qui possède une carte **!** sur sa fiche de personnage et pour chaque carte **!** présente dans la pile Discard.

OU

Recyclez une carte **!** de la pile Discard.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX

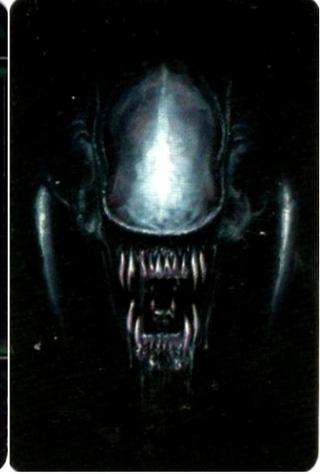


FEARLESS APPROACH

Jouez cette carte quand un personnage rate son jet de dé d'Attaque contre un Alien. Vous pouvez alors déplacer l'Alien attaqué de 3 cases dans n'importe quelle direction.

1 REACTION

TM & © 2020 FOX



FACEHUGGER

Mettez une carte **!** FACEHUGGER ATTACK de votre Deck Hive Hazard ou de la pile Discard n'importe où dans le Deck d'Endurance. Réalisez cette opération à l'insu des joueurs.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



CAUTIOUS

Quand les figurines Aliens ou les Blips s'apprêtent à se déplacer, vous pouvez dépenser un point de Volonté (Willpower) pour passer cette phase.

Passer cette activation signifie que les Aliens ou les Blips ne peuvent pas se déplacer ni attaquer, durant le tour.

1 NATURE

TM & © 2020 FOX



UNRELENTING

Choisissez un personnage et *Exhaust* une carte de sa main ou du Deck d'Endurance pour chaque Essaim d'Aliens qui est en ligne de vue avec ce personnage.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



CHEST BURSTER

CHOISISSEZ:
Un personnage qui a sur sa fiche une carte **!** FACEHUGGER ATTACK ne peut pas jeter de dé de Défense.

OU

Placez 2 cartes du Deck Hive Hazard ou de la pile *Discard* dans le deck d'Endurance. Mélangez ensuite le Deck d'Endurance.

5 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



DRIVEN

Au début des étapes Hivemind:

- Gagnez un point de Volonté (Willpower) supplémentaire.
- Supprimez un Blip pour déplacer un autre Blip de 2 cases dans n'importe quelle direction.

1 NATURE

TM & © 2020 FOX



SINGLE PURPOSE

CHOISISSEZ:

Tirez 2 cartes Hivemind

OU

Mélanger le Deck Motion Tracker

OU

Remettez une carte **NATURE** de la pile de défausse Hivemind dans votre main.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



BLIND INSTINCT

A moins qu'un joueur *Exhaust* 6 cartes, vous pouvez révéler les trois premières cartes du Deck Hivemind et en choisir une pour la jouer, sans en payer le coût. Défaussez les autres cartes.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



SACRIFICE FOR THE HIVE

Jouez cette carte quand un Alien ou un Blip rate son jet de dé pour briser une Barricade posée sur une porte.

Détruisez cet Alien ou le Blip en question pour relancer le dé. Si le nouveau résultat est 3 ou plus, enlevez la Barricade.

1 REACTION

TM & © 2020 FOX



IN THE WALLS

CHOISISSEZ:

Choisissez 2 Blips et déplacez-les vers un point de Spawn ou vers un jeton Tunnel.

OU

Gagnez 2 points de Volonté (Willpower) pour chaque carte **!** en jeu.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



CALCULATED ATTACK

CHOISISSEZ:

Cherchez dans le Deck Hivemind une carte et ajoutez-la à votre main.

OU

Mettez votre main de cartes et la pile de défausse Hivemind dans le deck Hivemind, mélangez le Deck et tirez 3 cartes.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



HIVE LEARNING

Jouez cette carte quand un personnage tue 4 Aliens ou plus avec une seule Action d'Attaque.

Tirez 3 cartes du Deck Hivemind.

0 REACTION

TM & © 2020 FOX



TURN OUT THE LIGHTS

Recherchez une carte dans pile de défausse Motion Tracker.

Ajoutez cette carte dans le Deck Motion Tracker à l'insu des autres joueurs.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



COME OUT AT NIGHT

CHOISISSEZ:

Tirez 2 cartes Hivemind

OU

Placez un Blip sur n'importe quel point de Spawn

OU

Remettez une carte **INSTINCT** de la pile de défausse Hivemind, dans votre main.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



IMPULSIVE

Au début des étapes Hivemind, tirez 2 cartes Hivemind.

Défaussez-en une et mettez l'autre dans votre main.

1 NATURE

TM & © 2020 FOX



CLOSING IN

Déplacez un point de Spawn, de trois cases dans n'importe quelle direction.

Celui-ci, après son déplacement, ne doit pas être dans la ligne de vue d'un Héros ou d'un personnage Grunt.

2 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



TAIL WHIP

Choisissez un Alien et effectuez une Attaque contre un personnage situé à 2 cases.

Ce personnage peut effectuer un Tir Défensif comme pour une Attaque normale.

La Défense du personnage a un malus de +1 à son dé, lors de cette Attaque.

1 INSTINCT

TM & © 2020 FOX



OVERWHELMING

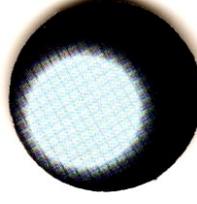
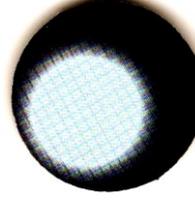
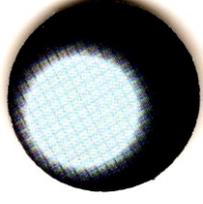
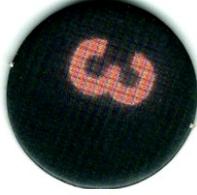
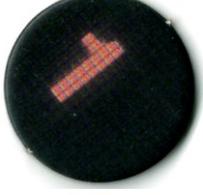
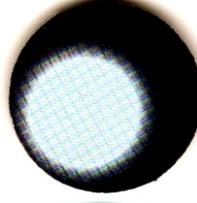
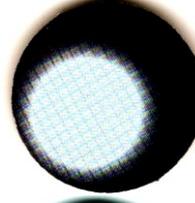
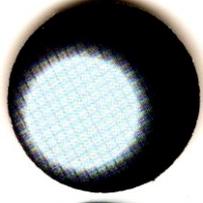
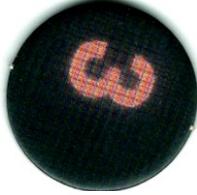
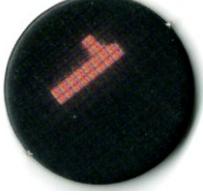
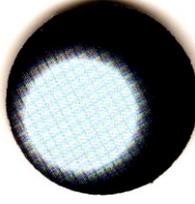
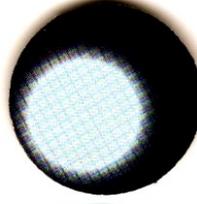
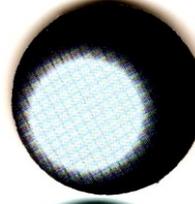
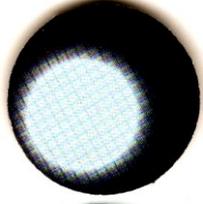
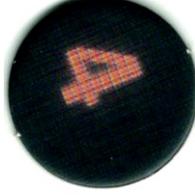
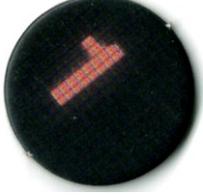
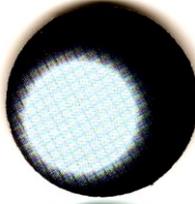
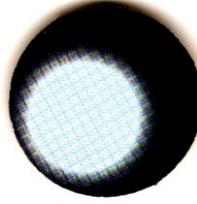
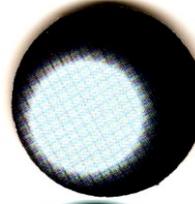
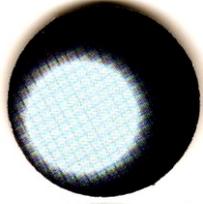
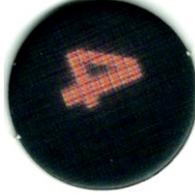
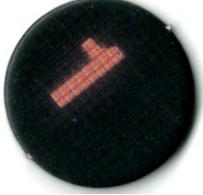
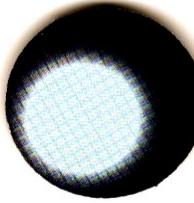
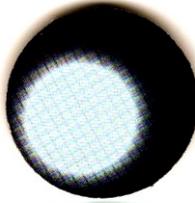
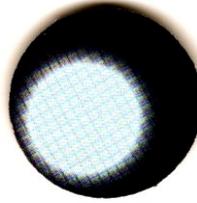
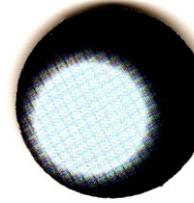
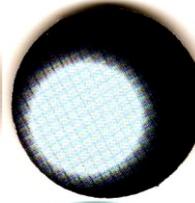
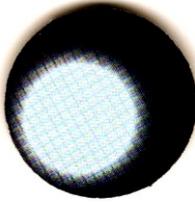
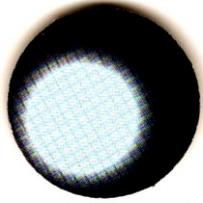
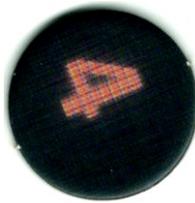
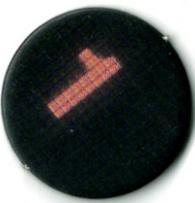
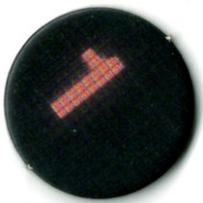
Gagnez un point de Volonté supplémentaire au début des Etapes Hivemind pour chaque personnage ayant une carte  sur sa fiche.

Si en fin d'Activation des personnages, ils ont encore une carte sur leur fiche respective, ils doivent chacun *Exhaust* une carte.

1 NATURE

TM & © 2020 FOX





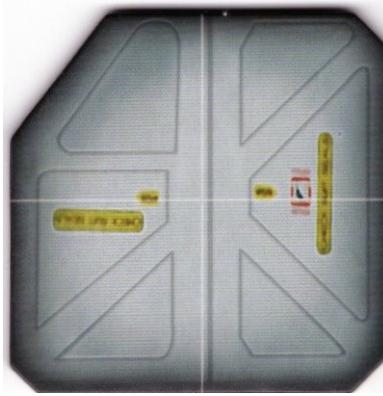
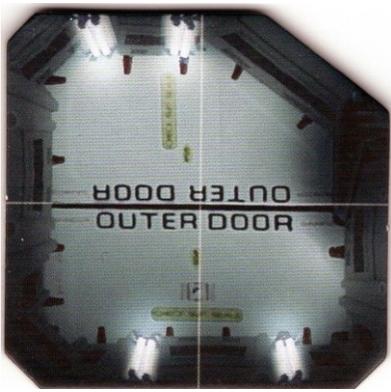
BLIPS



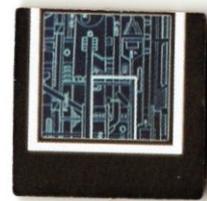
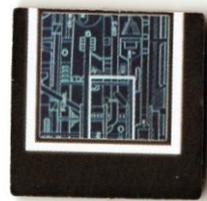
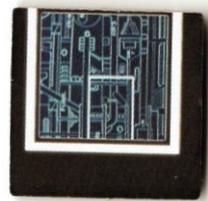
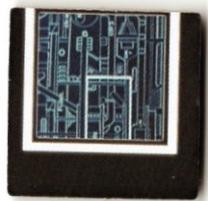
**Dommages
APC**



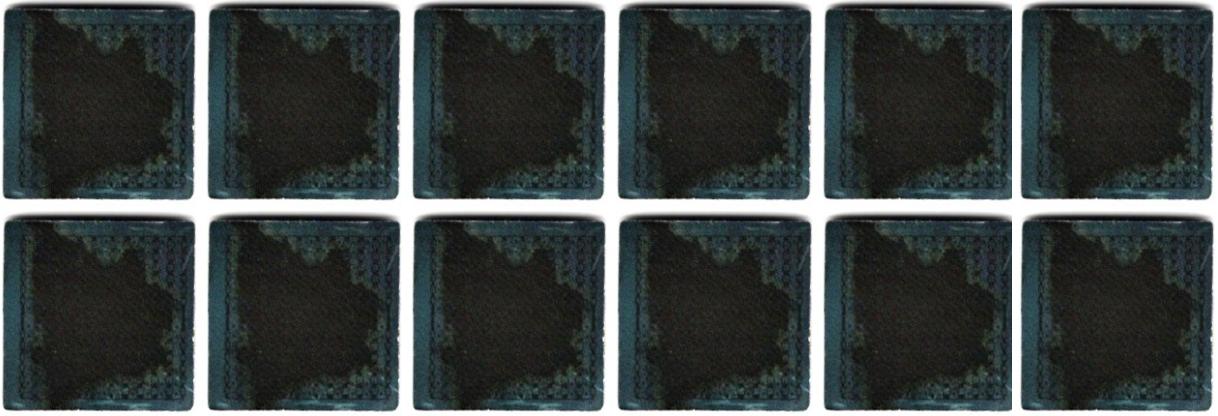
**Blessures
Reine**



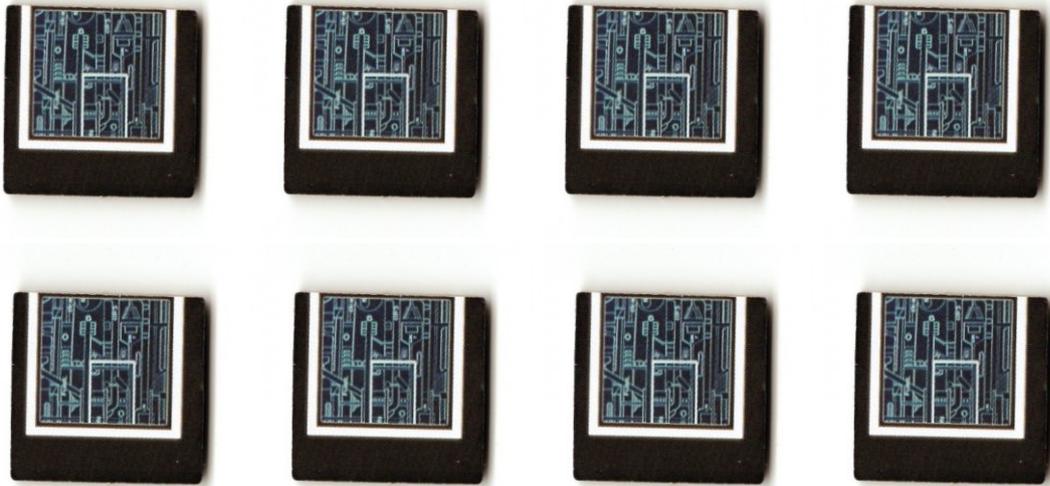
JETONS



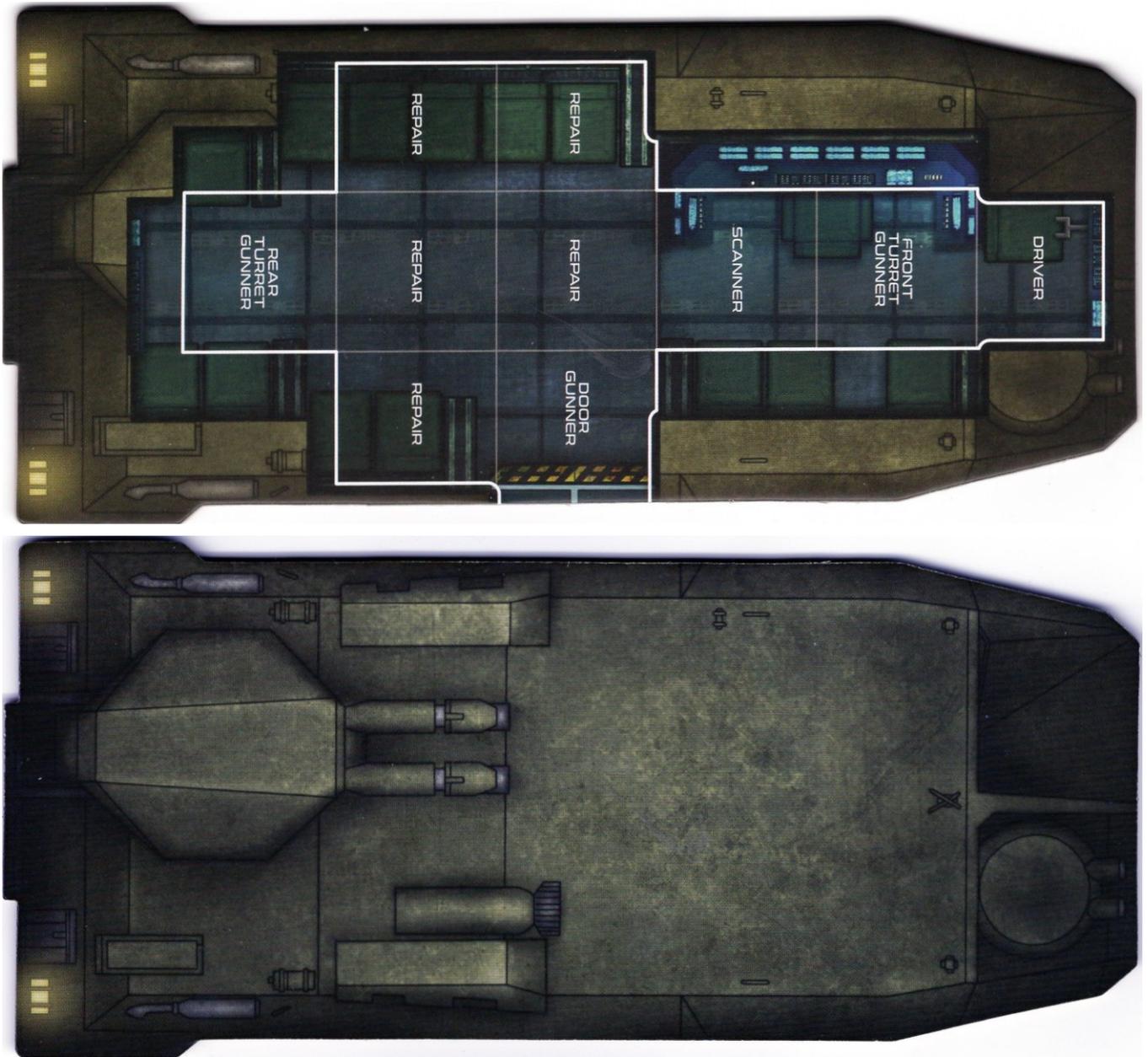
JETONS TUNNEL



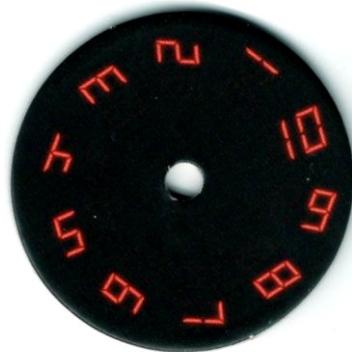
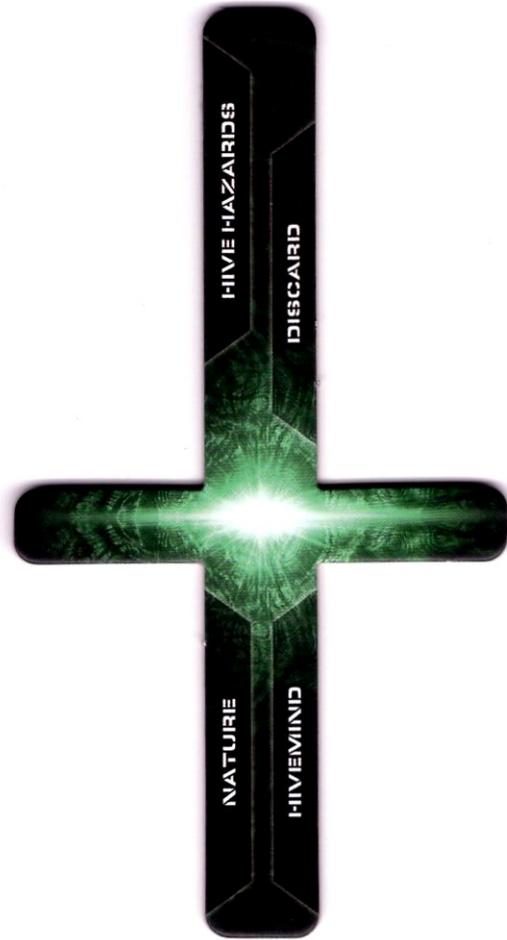
JETONS COMPUTER



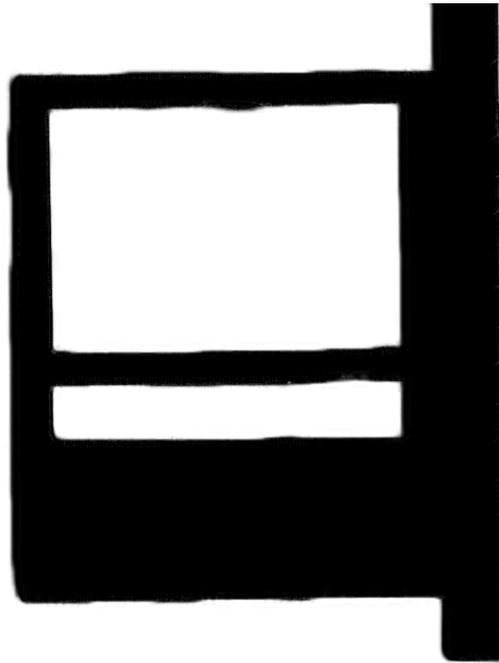
APC ET COMPTEUR HIVEMIND



DISTRIBUTEUR HIVEMIND ET COMPTEUR DE VISEE AIM



CARACTERISTIQUES DE RIPLEY ENRAGEE ET OEUFS



FICHES PERSONNAGES

ENRAGED RIPLEY WEYLAND-YUTANI CORP

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



ON ACTIVATION
Exhaust 5 cartes d'Endurance, puis, effectuez 3 action durant votre activation.

PASSIVE
Vous êtes équipée d'un 240 Flamethrower comme arme de Sauvegarde (BACKUP).

SPEED **5** DEFENSE **6** MELEE **2**

6 TECH **7** AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

RIPLEY GRUNT WEYLAND-YUTANI CORP

WEAPON **WEAPON - BACKUP**



SPEED **4** **DEFENSE** **5** **MELEE** **1**

5 TECH **5** AIM

EQUIPMENT **EQUIPMENT**

TM & © 2020 FOX

BISHOP

GRUNT



PASSIVE Bishop est un Humanoïde Synthétique. Il Recycle toute carte ! placée sur sa fiche.

AU DÉBUT DE LA PHASE DE FIN DE TOUR

Révélez une carte:

- ★ Chaque joueur peut tirer une carte d'Endurance.
- ♻️ Recyclez 4 cartes ou moins.
- ♻️ Recyclez une carte de la pile Discard.

SPEED

4

DEFENSE

4

MELEE



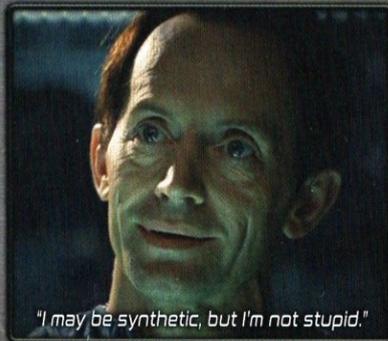
7

TECH

EQUIPMENT

EQUIPMENT

BISHOP



PASSIVE Bishop est un Humanoïde Synthétique. Il Recycle toute carte ! placée sur sa fiche.

AU DÉBUT DE LA PHASE DE FIN DE TOUR

Révélez une carte:

- ★ Tirez 3 cartes d'Endurance.
- ♻️ Recyclez 7 cartes ou moins.
- ♻️ Recyclez une carte Discard.
- ! Révélez cette carte sans effet, Discard une carte !

SPEED

5

DEFENSE

5

MELEE



8

TECH

EQUIPMENT

EQUIPMENT

EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

FICHE PERSONNAGES BONUS
NE FIGURANT PAS DANS L'EXTENSION



WEAPON

WEAPON — BACKUP

MAJOR ALAN « DUTCH » SCHAEFER

WETLAND FUTURES CORP

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

PASSIVE
Une fois par tour, augmentez votre Compteur de Visée AIM de 2 points
OU recherchez dans la pile *Discard* une carte Grenade M40 et ajoutez-là à votre main.

SPEED 5 DEFENSE 7 MELEE 6

TECH 6 AIM 7

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

WEAPON

WEAPON — BACKUP

« DUTCH »

WETLAND FUTURES CORP

PASSIVE
Une fois par tour, augmentez votre Compteur de Visée AIM de 2 points
OU recherchez dans la pile *Discard* une carte Grenade M40 et ajoutez-là à votre main.

SPEED 4 DEFENSE 5 MELEE 5

TECH 5 AIM 5

EQUIPMENT EQUIPMENT

TM & © 2020 FOX

FIGURINES PAPIER A DECOUPER POU REMPLACER DES FIGURINES MANQUANTES

		ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN
						
ALIEN QUEEN	ALIEN QUEEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN

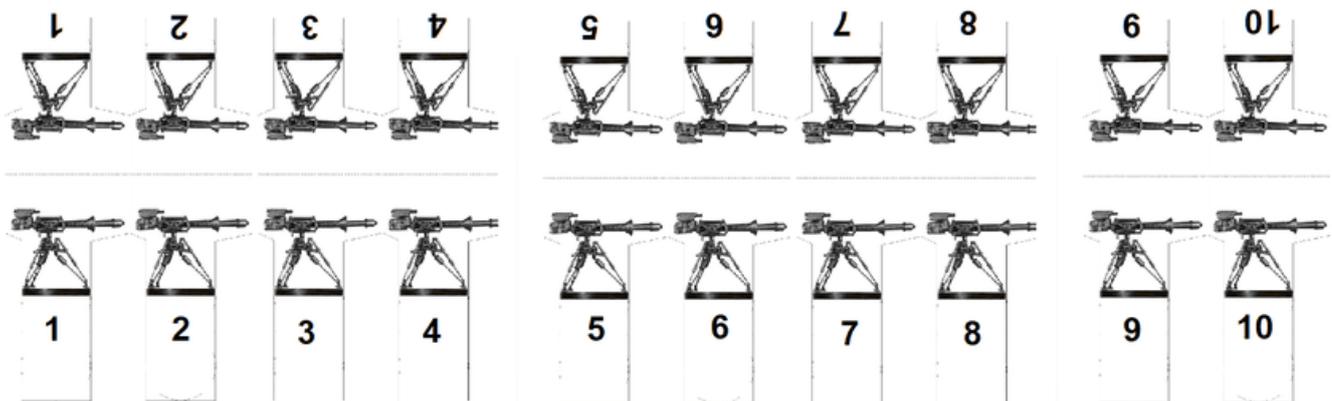
ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN
									
									
ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN

APONE	FROST	FERRO	NEWT	SPUNKMEYER	CROWE	HUDSON	DRAKE	HICKS	VASQUEZ	RIPLEY
										
										
APONE	FROST	FERRO	NEWT	SPUNKMEYER	CROWE	HUDSON	DRAKE	HICKS	VASQUEZ	RIPLEY

FIGURINES PAPIER A DECOUPER POU REMPLACER DES FIGURINES MANQUANTES

GORMAN	WIERZBOWSKI	DIETRICH	BURKE	DALLAS	KANE	PARKER	BRETT	ASH	LAMBERT	BISHOP
										
										
GORMAN	WIERZBOWSKI	DIETRICH	BURKE	DALLAS	KANE	PARKER	BRETT	ASH	LAMBERT	BISHOP

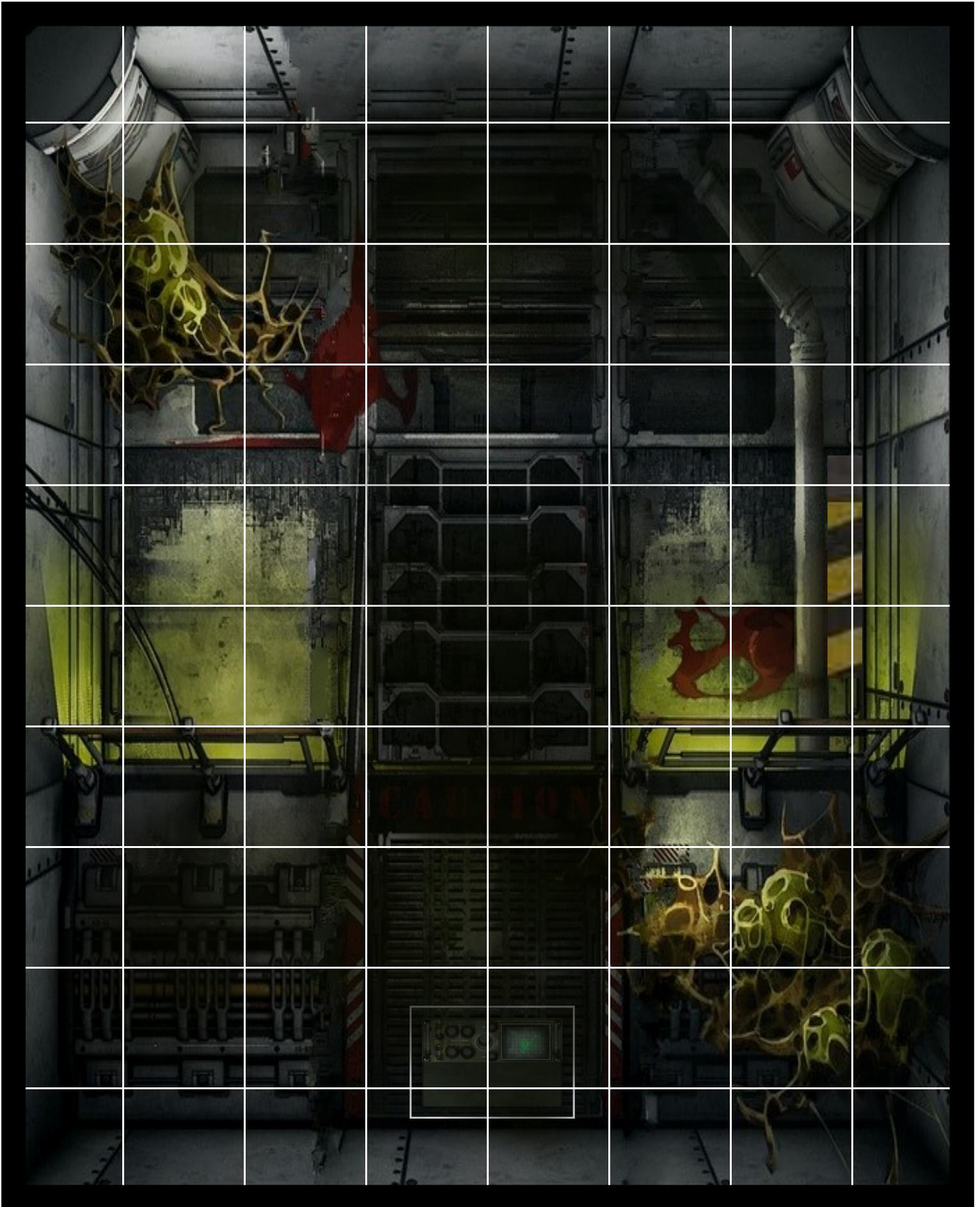
FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN
									
FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN
									
FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	FACEHUGGER	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN	ALIEN



TUILE ALIEN



TUILE ALIEN 2



ALIENS

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

Expansion

TRADUCTION VF DE TOUTES LES CARTES
DE L'EXTENSION.

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



Game Design © Gale Force Nine 2020. Aliens™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

