

# Regles de la Sante Mentale ( Mental Health ) pour « Aliens, Another Glorious Day for the Corps ».

(Inspirées du jeu endure the stars)

<https://www.heroquest-revival.com>





# Regles de la Sante Mentale ( Mental Health) pour « Aliens, Another Glorious Day for the Corps ».

(Inspirées du jeu endure the stars)

L'Equipe reçoit une fiche de Santé Mentale avec son jeton correspondant. L'Equipe composée de Marines et/ou de Civils et/ou de Grunts possède 8 points de Santé Mentale en début de partie. Lorsqu'un Alien ou un Essaim d'Aliens est adjacent à un personnage, ce dernier doit jeter un dé 10 (dé des Marines) et doit réaliser un score inférieur ou égal au niveau de Santé Mentale de la carte d'Equipe. En cas d'échec, le niveau de Santé Mentale de l'Equipe diminue d'un point.

En début de partie, on tire au hasard autant de cartes de Santé Mentale qu'il y a de personnages dans la partie, sans les retourner. On les place sous la fiche de Santé mentale en laissant apparaître le numéro inscrit au recto des cartes et en les plaçant en ordre décroissant (6,5,4,3...).

Lorsque le niveau de la fiche de Santé Mentale de l'Equipe, est égal au numéro d'une carte, en cours de partie:  
On applique les priorités suivantes:

- 1) le personnage adjacent à un Alien ou à un Essaim d'Aliens, ou bien,
- 2) Le personnage le plus proche d'un Alien ou
- 3) Le personnage qui a le plus de Blessures ou
- 4) Le personnage qui a le plus faible score sur son AIM

lors de son tour, retourne la carte concernée, pose la carte sur sa fiche de personnage et applique ses consignes. Les effets de la carte sont appliqués au personnage.

Les cartes ont: soit des effets immédiats et on défausse ensuite la carte, soit des effets permanents et dans ce cas, le joueur conserve la carte qu'il pose sur sa fiche de personnage. Lorsque plus aucune carte de Santé mentale ne figure sous la fiche de Mental Health, on évalue le score de Santé Mentale de l'Equipe. Si le score est de 2 ou 1, un personnage, selon les priorités sus-indiquées, sera devenu complètement fou et sera éliminé de la partie (il se suicide avec son arme...).


Les cartes de Santé Mentale ne peuvent pas être données à un autre personnage. Un effet permanent de carte  reste jusqu'à la fin de la partie.

Il est cependant possible de guérir psychologiquement en se rendant à l'Hôpital Psychiatrique. Prévoir la tuile sur la map dans ce cas, pour la mission. Une fois, sur la tuile de l'Hôpital, le personnage devra dépenser une action et *Discard* 3 cartes du deck d'Endurance ou de sa main pour enlever un effet permanent de carte. Il pourra ensuite continuer le combat.

Pour une Campagne, on acceptera que toutes les cartes à effet permanent soient défaussées lors d'une nouvelle mission. Bishop a son secret pour guérir le mental des soldats...

Let's go, Boys !




 **MENTAL HEALTH** ~~PASSIVE~~

**Vous ne pouvez plus utiliser votre compétence Passive.**

Si vous n'en disposez pas sur votre fiche de personnage, *Discard* une carte de votre main ou du deck d'Endurance à chaque tour.

Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** 

*Exhaust* 2 cartes de votre main.

Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** 

**Effectuez un test de Mental Health.**

Si le résultat est supérieur à la Santé Mentale de l'Equipe, baissez-la d'un point.

Prenez une Blessure.

Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** 

Partagez les effets de la prochaine carte Mental Health révélée, (effet instantané).

Quand cela sera réalisé, défaussez cette carte.






 **MENTAL HEALTH** 

Votre personnage est tué. Retirez-le du jeu et *Discard* les cartes qu'il avait en main.



 **MENTAL HEALTH** 

*Exhaust* 4 cartes de votre main.  
Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** 

Effectuez un test de Mental Health.  
Si le résultat est supérieur à la Santé Mentale de l'Equipe, baissez-la d'un point.  
Prenez une Blessure.  
Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** 

Si le total des ennemis qui vous attaquent, (Aliens + jetons d'Alien) adjacents à votre figurine, est égal ou supérieur au niveau de Mental Health de l'Equipe, vous ratez obligatoirement votre test de Mental Health. Diminuez d'un point le niveau Mental Health de l'Equipe.  
L'effet est permanent.





**MENTAL HEALTH** 

Faites un test de Mental Health.  
Défaussez ensuite cette carte.



**MENTAL HEALTH** ? 

Vous perdez une action dans le tour ou au prochain tour si un personnage ne se repose pas dans le tour.  
Cet effet est permanent.



**MENTAL HEALTH** 

Tous les personnages dans votre ligne de vue doivent effectuer un test Mental Health.  
Défaussez ensuite cette carte.



**MENTAL HEALTH** ~~INTERACT~~ 

Vous ne pouvez plus effectuer d'Interaction avec un autre personnage, ni avec un ordinateur.  
Cet effet est permanent.



**MENTAL HEALTH** 

Prenez une Blessure (effet instantané).

Faites un test de Mental Health. Si vous échouez, la Santé mentale de l'Equipe diminue d'un point.

Défaussez ensuite cette carte.



**MENTAL HEALTH** 

*Discard 4 cartes de votre main.*

Défaussez ensuite cette carte.



**MENTAL HEALTH** 

Effectuez un test de Mental Health.

Si le résultat est supérieur à la Santé Mentale de l'Equipe, baissez-la d'un point.

Prenez une Blessure.

Défaussez ensuite cette carte.



**MENTAL HEALTH** **MOVE: -2** 

Vous vous déplacer avec un malus de -2 cases pour chaque action de déplacement.

Cet effet est permanent.







 **MENTAL HEALTH** 

On ne peut plus soigner vos Blessures avec un Médi-kit.  
Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** 

Discard 4 cartes de votre main.  
Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** ~~ON ACTIVATION~~

Vous ne pouvez plus utiliser la compétence de début d'Activation (On activation).  
Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** MOVE: -3

Vous vous déplacer avec un malus de -3 cases pour chaque action de déplacement.  
Cet effet est permanent.



MENTAL HEALTH    ATT: +1

Tous vos dés d'Attaque ont un malus de +1.  
Cet effet est permanent.



MENTAL HEALTH    ~~WEAPON 1~~

Vous perdez votre arme principale.  
*Discard* cette arme.  
Défaussez ensuite cette carte.



MENTAL HEALTH    1 → MOVE

Vous tentez de fuir au début de chaque tour. Déplacez-vous obligatoirement de 6 cases, en vous éloignant des Aliens, pour votre première action.  
Votre deuxième action n'est pas imposée et vous pouvez la choisir.  
Cet effet est permanent.





MENTAL HEALTH    

Mélangez toutes les cartes de votre main, y compris les cartes équipant votre fiche de personnage et tirez 3 cartes, au hasard.  
*Discard* ces 3 cartes.  
Vous pouvez vous équiper, à nouveau, dans ce tour, en payant le coût des cartes Equipement et Armement, qui vous restent.  
Défaussez ensuite cette carte.





MENTAL HEALTH ATT/DEF: +1

Tous vos dés d'Attaque et de Défense ont un malus de +1.

Cet effet est permanent.





 

MENTAL HEALTH ~~WEAPON 1~~

Vous perdez votre arme principale.  
*Discard* cette arme.

Défaussez ensuite cette carte.



MENTAL HEALTH 1 → MOVE

Vous tentez de fuir au début de chaque tour. Déplacez-vous obligatoirement de 6 cases, en vous éloignant des Aliens, pour votre première action.

Votre deuxième action n'est pas imposée et vous pouvez la choisir.

Cet effet est permanent.



MENTAL HEALTH  


Mélangez toutes les cartes de votre main, y compris les cartes équipant votre fiche de personnage et tirez 4 cartes, au hasard.

*Discard* ces 4 cartes.

Vous pouvez vous équiper, à nouveau, dans ce tour, en payant le coût des cartes Equipement et Armement, qui vous restent.

Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** ATT/DEF:+1

Tous vos dés d'Attaque et de Défense ont un malus de +1.

Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** ATT 

Si des Aliens ou des Essaims d'Aliens sont à 5 cases de votre figurine ou moins, ils se déplacent obligatoirement et immédiatement vers vous et vous attaquent.

Bonne chance...

Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** NO REST

Vous ne pouvez plus vous reposer.

Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** 

Mélangez toutes les cartes de votre main, y compris les cartes équipant votre fiche de personnage et tirez 5 cartes, au hasard.

Discard ces 5 cartes.

Vous pouvez vous équiper, à nouveau, dans ce tour, en payant le coût des cartes Equipement et Armement, qui vous restent.

Défaussez ensuite cette carte.





 **MENTAL HEALTH** **ATT:+2**

Tous vos dés d'Attaque ont un malus de +2.  
Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** **KO !**

Vous tombez KO sur le sol et gagnez une Blessure.  
Défaussez ensuite cette carte.



 **MENTAL HEALTH** 

A chaque tour, *Discard* une carte de votre main.  
Cet effet est permanent.



 **MENTAL HEALTH** 

Mélangez toutes les cartes de votre main, y compris les cartes équipant votre fiche de personnage et tirez 5 cartes, au hasard.  
*Discard* ces 5 cartes.  
Vous pouvez vous équiper, à nouveau, dans ce tour, en payant le coût des cartes Equipement et Armement, qui vous restent.  
Défaussez ensuite cette carte.

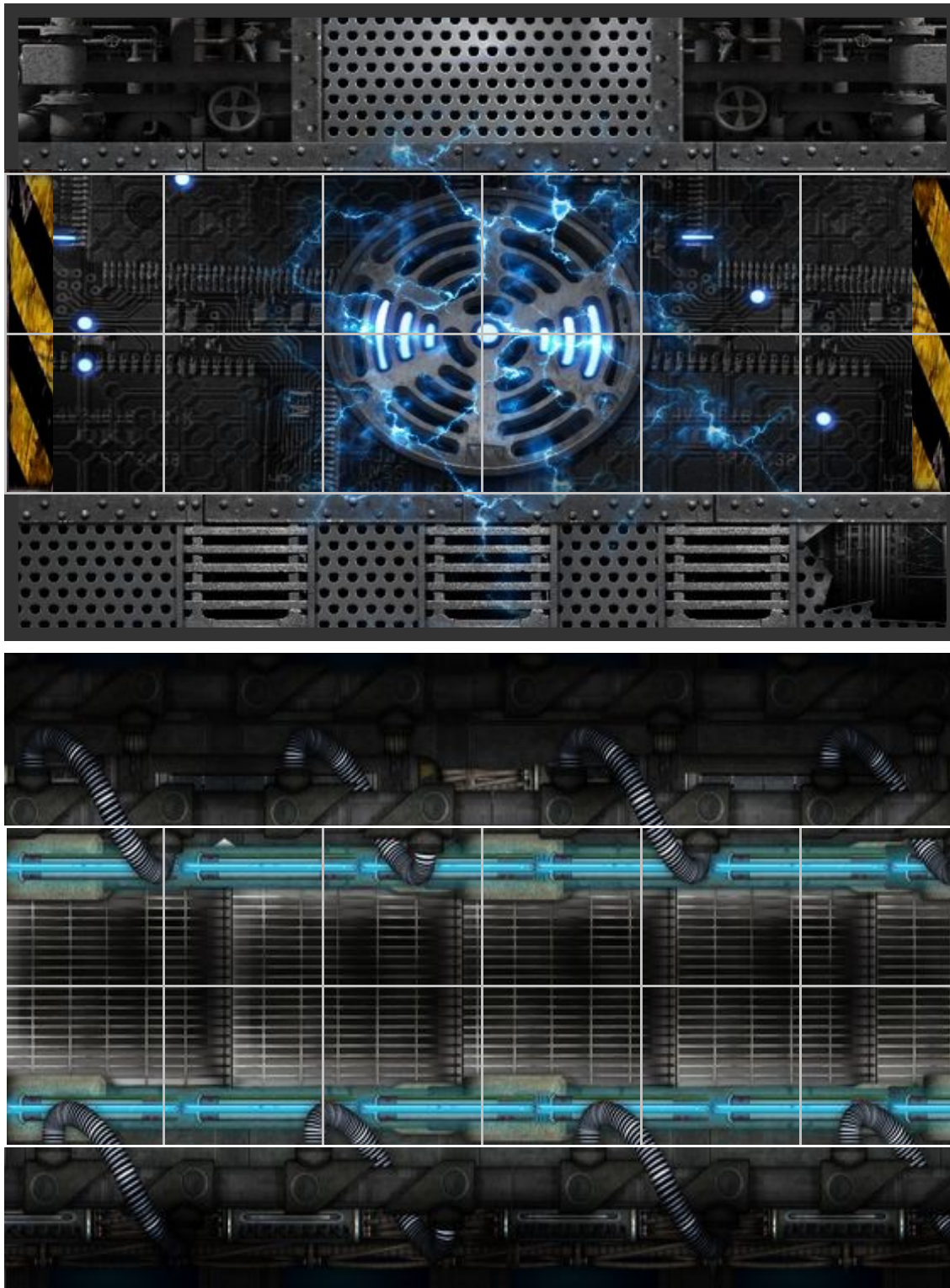


8	7	6
5	4	3
2		1
MENTAL		HEALTH





COULOIRS D'ACCES  
A L'HOPITAL PSYCHIATRIQUE  
ET GENERATEUR.



# HOPITAL PSYCHIATRIQUE.



SPYCHIRIATRIC HOSPITAL

## 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 ARLAM, TOM COLPEPPER, ALAN GRAHAM,  
RYAN JEFFRIES, CAI STEN MACLEAN, MICHAEL  
MCSWINEY, LUKE PARSONAGE, WAYNE TURNER

PLAYTESTERS  
SAM GORGAN, KAREN DRANKSFIELD, STEVE EYLES,  
DAVE GARBREL, SEAN GOODSON, ASHLEIGH HEELEAM,  
ASHLEY HEELEAM, MAHDI KATELAAN, PETER  
KATELAAN, LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,  
DANIEL LINDER, ERIC LOCKYER, STUART MITCHELL,  
DARRIN MORGAN, CHRIS PALMER, PHIL PETTY, GAVIN  
VAN REUSSTON, ASHLEY RYAN, ROB SARDLER, DECLAN  
SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY, DEAN  
WEBB, JESSICA WELLINGTON, OLIVIA WINN