



THE HUNT BEGINS





**Rules:** Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

**Art Work:** Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

**Models Design:** Prodos Games Studio

**Graphic Design & Layout:** Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

**Photography:** Antonina Leszczyszyn

**Version française :** Monsieur H

**Relecture version française :** CCCP & Morikun

**Prodos Games would like to thank:**

Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig Thompson,  
Matthew Edgeworth and Mark Rapson

1.1 V

**PRODOS**  
**GAMES**



AVP: Alien vs. Predator TM & © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Produced by Prodos Games Limited.

© Prodos Games Ltd. 2015

# CONTENTS

Introduction .....	4
Contenu de la boîte.....	5
Montage.....	6
Définition d'un Modèle .....	6
Introduction aux règles.....	6
Dissimulé dans l'ombre – <i>Jetons "Blip!"</i> .....	6
Concepts Généraux .....	7
Statistiques des Unités .....	8
Tableau des Armes .....	9
Cartes.....	9
Le jeu de plateau.....	11
Comment jouer .....	18
Commencer une partie .....	18
Ligne de Vue .....	19
Règles d'occupation des Tuiles .....	21
Mouvement .....	22
Transporter un jeton Objectif .....	23
Actions .....	23
Actions Basiques .....	23
Actions Avancées .....	24
Combat .....	26
Armure .....	26
Blessures.....	27
Combat à Distance.....	27
Combat au Corps à Corps .....	28
Actions spéciales de Combat.....	29
Engagement par Déplacement .....	32
Aptitudes et Compétences.....	35
Aptitudes passives faction Marines .....	35
Aptitudes passives faction Aliens.....	35
Aptitudes faction Predators .....	36
Profils .....	37
Profils des Marines.....	37
Profils des Aliens et Armes.....	39
Profils des Predators .....	40
Missions de Campagne.....	42
Règles Avancées .....	52
Listes des Factions.....	52
Expérience et LVL.....	53
Créez votre propre Héros.....	54
Conditions de Victoire Personnalisées.....	57
Survie en Arène.....	59
.....	.....

# INTRODUCTION

Qu'est ce que Alien vs Predator : The Hunt Begins ?

Alien vs Predator : The Hunt Begins est un jeu de plateau tactique et dynamique pour un ou plusieurs joueurs qui permet de prendre le contrôle de l'une des trois factions suivantes : Xénomorphes Alien, Predators ou Humains des Marines Coloniaux !

AvP: THB le jeu de plateau, dépeint le conflit entre trois différentes forces dans un vaisseau spatial abandonné appelé USCSS Theseus.

Dans AvP: THB, vous trouverez des Xénomorphes Alien rôdant dans l'ombre, attendant un moment de faiblesse pour bondir et capturer des nouveaux hôtes pour l'essaim, des Marines coloniaux sur-entraînés et équipés avec la pointe de la technologie et enfin une race mystérieuse de chasseurs extra-terrestres brutaux que les humains appellent Predators.

Chaque race propose un ensemble unique de compétences pour offrir aux joueurs une grande diversité de gameplay. Que vous préférerez : le contrôle d'un essaim d'Aliens cauchemardesques, inondant sous leur nombre les couloirs sombres ; commander de braves et loyaux Marines coloniaux engagés dans de terrifiants et sanglants combats ; vous lancer dans une chasse aux trophées en dirigeant un petit - mais puissant - groupe de Predators; vous passerez de nombreuses heures de jeu excitantes avec AvP: THB.

Le suspense et la tension sont renforcés par la mécanique de Jetons „Blip!” qui cachent l'identité de chaque modèle jusqu'à ce qu'il soit vu par un modèle adverse. Chaque force en présence, utilise les jetons « Blip » d'une manière légèrement différente après avoir été repérée.

AvP: THB, propose de nombreux types de jeu qui peuvent être joués par un ou plusieurs joueurs. La Campagne principale se compose de 10 missions qui constituent la trame d'une histoire dépeignant des événements dramatiques qui se déroulent sur l'USCSS Theseus. Chaque mission a été conçue de telle sorte qu'elles peuvent également être jouées séparément. Un autre mode de jeu est disponible, la Survie en Arène qui oppose un groupe de survivants à une horde d'ennemis. Ce mode de jeu peut être joué en tant que mission unique ou alors comme une mini-campagne comprenant plusieurs rounds au cours desquels les deux forces (la Horde et les Survivants) auront une chance de gagner de l'expérience et de s'améliorer round après round. Il existe également un certain nombre de scénarios pré-établis qui vous permettront de tester vos forces contre vous-même ou contre des amis afin de déterminer qui est doté du meilleur sens tactique et qui est capable de mener son équipe à la victoire.

AvP: THB s'adresse à différents types de joueurs et de ce fait, le jeu propose deux types de niveau de règles, Basiques et Avancées. Les règles de base offrent un jeu très rythmé, immersif et passionnant. Ces règles en font un jeu simple et court (omettant les règles plus complexes) pour s'assurer que les débutants et les joueurs occasionnels puissent profiter de l'ambiance terrifiante d'Alien vs Predator. Les règles avancées quant à elles, couvrent toute l'étendue des possibilités tactiques avant de s'orienter vers le jeu de figurines sur table. Ces règles ont été conçues avec la collaboration de joueurs expérimentés, pour permettre d'avoir une influence sur tous les aspects de leur jeu, en commençant par l'organisation avancée des forces, une multitude de nouvelles cartes et de nouvelles règles spéciales, augmentant ainsi la complexité et la profondeur du jeu. En dehors de ces deux types de règles, le Jeu offre une variété d'options de mission, en commençant par des missions de survie en solo, s'appuyant sur des scénarios aléatoires prédéfinis mais également avec des scénarios ou campagnes permettant d'enchaîner les combats massifs.

## 1.1 CONTENU DE LA BOITE

**AvP: THB comprend:**

**Modèles:**

- 10 Enfants Aliens
- 5 Stalkers Aliens
- 3 Predators
- 5 Marines Coloniaux

**Dés:**

- 3 D20

**Cartes:**

- 2 Cartes Statistique Aliens
- 3 Cartes Statistique Predators
- 5 Cartes Statistique Marines Coloniaux
- 20 Cartes Environnement
- 20 Cartes Mission (Règles avancées)
- 60 Cartes Stratégie (20 par Faction)  
(Règles avancées)

**Tuiles de plateau de jeu:**

- 28 Couloirs
- 8 Carrefours
- 8 Croisements en forme de „T”
- 8 Croisements en forme de „L”
- 8 Impasses
- 6 Conduits de ventilation
- 7 pièces (Laboratoire, Nacelle de survie, Armurerie, Pont, Chambre d'hibernation, Salle des machines et Nacelle Predator)

**Divers:**

- 149 Jetons Blessures, Blip!, Activation, Sentinelle, Dissimulé et Objectifs
- 20 Portes

## 1.2 MONTAGE

Avant de commencer à jouer, vous aurez besoin d'assembler vos modèles. Pour ce faire, suivez les instructions de montage qui se trouvent à l'intérieur de la boîte. Ces modèles sont à assembler avec l'aide d'un adulte en utilisant une colle cyanoacrylate et des outils de modélisme (colle et outils non fournis).

Les modèles inclus dans AvP: THB ont été spécialement conçus par Prodos Games LTD.

## 1.3 DEFINITION D'UN MODELE

### SOCLE

Les règles d'AvP: THB sont écrites dans l'hypothèse où les modèles fournis avec le jeu sont montés sur leur socle. La taille des socles des modèles a des implications dans les règles qui vont suivre.

Nous utilisons trois tailles de socle :

- Petit socle de 30 mm de diamètre.
- Socle moyen de 40mm de diamètre et utilisé par exemple pour les Héros / Anciens, Guerriers Alien
- Grand socle de 50 mm de diamètre ou plus qui sont utilisés pour les grands modèles et les véhicules légers.

Quant aux Monstres, souvent ils ne disposent pas de socle (ex : Alien Crusher). Ceux-ci sont considérés comme « grands socles » dans les règles du jeu, sauf indication contraire.

## 2. INTRODUCTION AUX REGLES

AvP: THB est livré avec deux types de règles différents qui peuvent être utilisés avec les tuiles et les Modèles fournis.

Les Règles et Statistiques Basiques, sauf mention contraire, sont applicables à tous les modèles du jeu. Ces statistiques inclues les règles de mouvement, de tir ou de combat rapproché et représentent tout ce que vous avez besoin pour jouer. Ces règles sont conçues pour un jeu nerveux et dynamique. Les règles Avancées, quant à elles introduisent la possibilité de réellement personnaliser sa force, améliorant ainsi la profondeur tactique offerte par le jeu.

### 2.1 DISSIMULE DANS L'OBSCURITE - LES JETONS „BLIP!”

Un préalable essentiel à AvP: THB le jeu de plateau est que personne ne peut être sûr de ce qu'il trouvera au prochain tournant; cependant chaque faction est équipée d'appareils ou dispose de capacités naturelles permettant de détecter les formes de vie qui l'entourent. Ces dispositifs ou ces compétences leur donnent aussi une idée de l'agencement des pièces du vaisseau et permettent de détecter les moindres vibrations dans l'air. Néanmoins, même les équipements les plus avancés et sophistiqués ne sont pas en mesure de définir la taille ou le type de l'objet en mouvement avec précision. Pour représenter cela, chaque modèle de AvP: THB est déployé en tant que *Jeton „Blip!”*.

*Jetons „Blip!”:*



Marines  
Coloniaux



Alien



Predator

Les joueurs placent et déplacent les jeton „Blip!” autour du plateau, face cachée, jusqu'à ce qu'ils souhaitent remplacer un Jeton „Blip!” par un modèle, ou dès lors qu'un jeton „Blip!” et/ou un modèle opposé obtient une ligne de vue (LDV) sur le Jeton „Blip!” en question. Sauf indication(s) contraire(s), toutes les règles de AvP: THB applicables aux modèles s'appliquent également aux jetons „Blip!”

Les joueurs peuvent se remémorer à tous moments quel modèle est représenté par quel Jeton „Blip!” en regardant discrètement sous le jeton „Blip!”

## 2.2 CONCEPTS GENERAUX

Dans cette section, nous allons introduire quelques concepts généraux utilisés dans AvP le jeu de plateau. Vous trouverez ci-dessous une brève description des différents concepts, idées et règles expliquant comment ils ou elles se rapportent au jeu.

Bien maîtriser ces concepts vous permettra de bien comprendre le jeu et ses règles :

« **D20** » - AvP: THB utilise des dés 20 faces, dénommés « D20 » dans toutes les règles. Si un nombre est présent devant le terme « D20 », ce dernier représente le nombre de dés à 20 faces à utiliser (Ex : 2D20 = deux dés 20 à lancer). Tous les tests sont à réaliser à l'aide de « D20 »

« **Relance** » - Un joueur ne peut relancer un dé qu'une seule fois (les joueurs ne peuvent pas relancer une relance). Si le joueur a la possibilité de relancer un ou plusieurs de ces D20 et qu'il choisit de le faire, il doit impérativement garder le second résultat obtenu (celui de la relance), même si celui-ci est moins bon que le premier résultat.

« **Hors jeu !** » - Les jets de D20 ne comptent que s'ils atterrissent sur la table de jeu. Si un D20 sort de la table, il doit être relancé, le résultat ne compte que si le dé qui l'a produit atterrit sur la table. (La sortie d'un D20 de la surface de jeu est le seul cas d'exception ou un dé peut être relancé deux fois de suite. Ex : cas du dé qui sort, qui est relancé une première fois, qui produit un résultat permettant une relance et étant relancé par le joueur).

« **Coup Critique** » - signifie que les jets de dés qui se traduisent par un 1 naturel (résultat non modifié) sont toujours couronnés de succès. Aucune action liée à l'Armure, à la Constitution (CON) ou au soin ne peut être opposée à un Coup Critique.

« **Echec Critique** » - Les jets d'un 20 naturel sont toujours un échec. Tout modèle qui lance un 20 naturel pour tout test de Compétence ne peut plus dépenser de Point d'Action ou de Point d'Expérience dans le Tour de Jeu.

*Ex : Un Marine Colonial utilise son 1er point d'action pour faire une action de tir (RoA 2). Le joueur alloue tous ses RoA à un seul modèle ennemi, pour lancer 2D20. Un des*

*deux jets est un 20 naturel, cela signifie que le Marine perd son deuxième point d'action mais peut finaliser l'action initiée (le tir restant).*

« **Activé / Désactivé** » - un modèle qui est activé peut dépenser des Points d'Action pour réaliser des actions basiques, des actions avancées ou utiliser des Compétences Spéciales. Les modèles désactivés sont les modèles qui ont été activés ou sont considérés comme ayant été activés dans le Tour de Jeu. Les Modèles Désactivés ne peuvent plus utiliser d'actions dans ce tour de jeu.

« **AutoHit** » - Si une attaque à distance ou de mêlée est décrite comme étant une « Touche Automatique », cela signifie que les RS ou tests de CC sont toujours couronnés de succès.

« **Point d'Action** » - Points que les modèles peuvent utiliser pour effectuer et payer de nombreuses actions différentes. Chaque modèle commence son activation avec 2 Points d'Action. Sauf indication contraire, chaque action coûte au moins 1 Point d'Action. Cf. page 23

« **Attaque Corps à corps** » - Tout type d'action qui nécessite que le modèle réalise un test de CC. Cf. page 28

« **Attaque à distance** » - Tout type d'action qui nécessite que le modèle réalise un test de RS. Cf. page 27

« **Défausse** » - pile de cartes pour mettre au rebut les cartes utilisées jusque-là (classées par type). Par exemple: Défausse des cartes « Stratégie ».

« **Deck** » - Pile de cartes jouables d'un certain type. Par exemple: Deck de cartes « Environnement »

« **LVL** » - Est un acronyme du terme « Niveau ».

« **Hit** » - Tous tests pour attaquer à distance (RS) ou au corps à corps (CC) générant un succès est appelé « Hit » ou « Touche ».

« **Déplacé** » - Un modèle est déplacé lorsque deux ou plusieurs modèles échangent leur position respective de manière à rester Engagé, alors que la tuile est entièrement occupée. Cf page 29

« **Jeton** » - Marqueur ou pion représentant beaucoup de choses différentes comme des objets, des unités, des compétences, des effets ou des objectifs de la mission (en fonction de son contenu).

« **Test d'Aptitude** - Représente un test à passer en fonction de la compétence adéquate. En lançant un D20 vous devez réaliser un résultat équivalent ou inférieur à la valeur de votre compétence pour réussir.

*Par exemple: un modèle avec une aptitude de Tir à Distance de 12 (RS 12) après les modificateurs, a besoin de lancer un 12 ou moins sur un D20 pour passer avec succès le test.*

« **Modificateur** » - Représente une valeur à ajouter ou à retirer à une « Valeur Testée » avant d'effectuer un « Test d'Aptitude »

« **Aptitude Active** » ou (A) accolé à un nom de compétence signifie que la compétence est active. Les compétences actives nécessitent la dépense d'au moins un point d'action pour être activées.

*Note du concepteur : : Une description de compétence l'emporte toujours sur cette règle.*

« **Aptitude Passive** » ou (P) accolé à un nom de compétence signifie qu'il s'agit d'une compétence passive. Les compétences passives sont toujours en vigueur à moins d'indication contraire dans la description de la compétence, de l'application d'un « Modificateur » ou de l'effet d'une autre compétence.

« **Tuile Engagée** » - Se dit de toute tuile du jeu si l'une des deux conditions suivantes est respectée.

- La tuile est occupée par au moins deux modèles de factions opposées
- La tuile est adjacente à une tuile entièrement occupée par des modèles d'au moins deux factions

« **Tuile Entièrement Occupée** » - Tuile sur laquelle il reste zéro point d'occupation.

## 2.3 STATISTIQUES DES UNITES

Dans AvP: THB, chaque modèle dispose d'un ensemble de statistiques qui représente ses diverses capacités.

Les valeurs de ces statistiques vont de 1 à 20. 1 représentant le niveau de compétence le plus bas et 20 le niveau de compétence le plus élevé (l'unité est bien formée, professionnelle ou au summum de l'évolution). Chaque compétence peut être temporairement ou définitivement affectée au cours du jeu. Ces statistiques sont exclusivement utilisées comme point de comparaison pour déterminer si un jet de D20 se solde par un succès ou un échec.

M



**Mouvement.** Détermine la vitesse de déplacement d'un modèle. Le chiffre indique de combien de Tuiles le modèle peut se déplacer après avoir dépensé un Point d'Action dans une action de mouvement.

CC



**Corps à Corps.** Plus la valeur de cette compétence est élevée plus le combattant est fort en combat rapproché (CC). Cette compétence décrit l'efficacité de l'unité dans le combat Corps à Corps, sa familiarité avec les conditions de combat et sa capacité à effectuer d'autres actions lorsqu'il est engagé en mêlée. La statistique de cette compétence est à utiliser lors de la réalisation d'un Test d'Aptitude en combat au Corps à Corps abrégé „CC”.

RS



**Tir :** Cette compétence décrit la précision au tir d'une unité. Elle représente la valeur à ne pas dépasser en lançant un D20 pour réussir un „Test d'Aptitude” en combat à Distance (RS)

St



**Force :** Cette compétence décrit la force, la constitution ou le physique d'une unité. Plus la valeur est élevée, plus l'unité est physiquement robuste. Cette valeur est utilisée pour tester la réussite ou l'échec à un test de force (St)

Con



**Constitution :** Cette compétence détermine la résistance et/ou la souplesse d'une unité. Cette statistique est utilisée pour tester la résistance d'une unité envers un phénomène extérieur comme la raréfaction de l'oxygène par exemple.

LD



**Leadership :** Cette compétence détermine la capacité à agir en tant qu'unité cohérente ou membre d'une Escouade. Elle représente aussi la puissance d'un ego ou des instincts naturels d'une unité. Cette statistique est la valeur de base pour réaliser un test D20 pour un test de Leadership.

W



**Blessure :** Cette compétence détermine le nombre de Blessures que peut encaisser une unité avant de succomber. Toutes les unités communes de taille à peu près humaine ou plus petite ne résistent généralement pas à plus d'une Blessure. Si la valeur Blessure tombe à zéro le modèle est tué et retiré du jeu.

A



**Armure :** Cette valeur représente la capacité naturelle d'une unité à ignorer les dommages. Elle peut être accordée par le port d'une armure, par une peau extraordinairement dure ou par des couches d'exosquelette. Plus la valeur est élevée, plus la protection est efficace contre la plupart des sources de dégâts. Le succès à un test d'Armure se traduit par l'annulation du „Hit”

*Note du concepteur : Parfois une valeur d'armure peut comprendre un second chiffre entre parenthèses. Par exemple 18 (12), cela représente un seuil d'imperméabilité de cette dernière. Ainsi la valeur d'une armure ne peut pas être inférieure à la valeur entre parenthèses.*

## POINTS D'ACTION

Sauf indication(s) contraire(s), chaque modèle dispose de 2 Points d'Action. Pour simplifier la lecture des cartes statistiques des unités, cette valeur n'y est pas reportée. Une fois qu'un modèle a utilisé tous ses points d'actions, il est désactivé pour le reste du Tour de jeu.



Exemple d'une carte statistique d'un Marine Colonial

Logo Attaque à Distance



logo Combat Corps à Corps



## 2.4 STATISTIQUES DES ARMES

M56 SMART GUN		
ST	ROA	AVV
14	3	1

St - Puissance. La puissance d'une arme traduit la vitesse de sa munition et modifie donc la valeur d'Armure de l'opposant qui est touché par celle-ci.

RoA - Fréquence d'Attaque. Indique le nombre de Test d'Aptitude pouvant être réalisé lors d'une attaque à Distance ou au Corps à Corps.

AVV - Valeur Anti-Véhicule. Cette valeur indique l'efficacité d'une munition sur le blindage d'un véhicule ou sur un objet disposant de point de structure. (Les règles concernant les véhicules n'ont pas encore été publiées).

## 2.5 CARTES

Jusqu'à 4 types de cartes différentes sont utilisés AvP: THB:

## Stat Card / « Cartes Statistique »



Ces cartes reprennent toutes les informations nécessaires pour utiliser chaque modèle dans le jeu. Le recto de la carte fournit des valeurs numériques pour chacune des statistiques décrivant le modèle ainsi que les armes qu'il utilise et les capacités spéciales dont il dispose. Le verso de la carte décrit les compétences spéciales de chaque modèle. Les Stats cartes donnent facilement et rapidement accès aux caractéristiques d'un modèle sans avoir besoin d'écrire quoi que ce soit ou de passer par le livret de règles. Les cartes de Statistiques sont disposées de chaque côté de la table de jeu par les joueurs pour fournir une référence rapide aux modèles déployés sur le plateau de jeu.

## Environmental Cards / « Cartes Environnement »



Ce type de carte simule des événements aléatoires qui ont lieu sur le pont de l'USCSS Theseus. Sauf mention contraire, ces cartes affectent le vaisseau et tout le monde à bord. A chaque tour, une carte Environnement est tirée de la pioche appropriée et jouée par le joueur qui a l'initiative au début du tour de jeu. Une seule carte d'environnement peut être jouée à chaque tour de jeu.

## Strategy Cards / « Cartes Stratégie »



Cartes Stratégiques Predator



Cartes Stratégiques Alien



Cartes Stratégiques Marine

Les Cartes Stratégie sont fonction de la faction que vous souhaitez incarner. Elles dépeignent les avantages tactiques ou les manœuvres spéciales qui peuvent être réalisées par telle ou telle faction. Avant que le jeu ne commence, chaque joueur pioche 5 cartes Stratégie dans leur Deck de faction.

Chaque joueur peut défausser toute sa main initiale avant le premier tour de jeu et la remplacer par une nouvelle main. Les joueurs devront garder impérativement cette seconde main. Les joueurs gardent secrètes leur main. Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur pioche assez de cartes de Stratégie pour en avoir 5 en main (ni plus ni moins, quel que soit le moment du jeu,). Chaque joueur peut jouer jusqu'à 2 cartes de Stratégie à chaque tour. Sauf indications contraires sur la carte, les cartes de Stratégie ne peuvent être jouées qu'entre deux activations de modèles quel que soit le joueur actif. Toutefois, en tant que joueur actif vous pourrez toujours jouer et appliquer les effets de vos cartes Stratégie avant celles de vos adversaires. Sauf indication contraire, les cartes de Stratégie sont retirées du jeu immédiatement après avoir pris effet et placées dans la défausse du joueur de la faction concernée.

## Cartes Mission



Les Cartes Mission fournissent un intéressant aspect aléatoire au jeu en veillant à ce qu'aucune mission ne ressemble à la précédente. Les Cartes Mission contiennent une multitude d'objectifs différents vous permettant d'injecter une bouffée d'air frais sur les maps vieilles et familières et/ou de créer de nouvelles et excitantes maps avec des conditions de victoires aléatoires. Les Cartes Mission peuvent être utilisées par les joueurs pour créer des nouvelles Missions avec d'innombrables défis et ainsi prolonger le plaisir de jouer avec de nombreuses heures de jeu additionnelles. Chaque carte mission contient un ensemble de conditions de victoires (une par faction) mais seule celle de votre faction est à réaliser, ignorez les autres. Avant que le jeu commence, le joueur avec l'initiative tire une carte mission de son Deck, lit son objectif aux autres joueurs et met en place la mission en suivant les règles décrites dans le Section avancée du livret des Règles du jeu. Cette carte mission est alors remise dans le Deck et le joueur suivant procède de la même manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient déterminé leurs missions et leurs objectifs. Le jeu est alors prêt à commencer.

## 2.6 LE JEU DE PLATEAU

Le jeu se déroule à bord d'un vaisseau spatial spécialisé dans le transport et les travaux scientifiques : l'USCSS Theseus. Le plateau de jeu d'AvP: THB est modulable - et sa mise en place peut varier pour représenter les différents niveaux ou parties de l'USCSS Theseus.

### 2.6.1 Tuiles

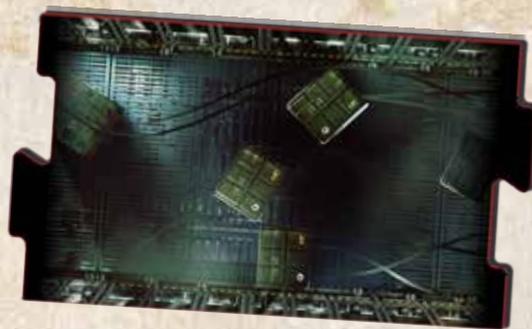
Les salles et pièces qui composent la carte de jeu (appelée aussi „Map”) sont appelées Tuiles. Leurs bords sont découpés afin qu'ils s'emboîtent les uns dans les autres (comme pour un puzzle) pour ne pas glisser dans le feu de l'action. Les Tuiles ont aussi une fonction dans le jeu. Il existe plusieurs type de Tuiles à connaître lorsque vous lancez une partie de AvP: THB :

- Tuiles Infestées



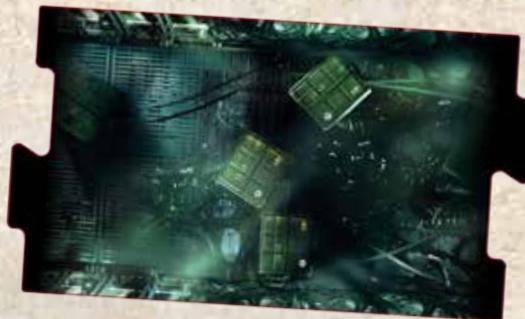
Tout modèle exécutant une Action d'Attaque à Distance sur un modèle de la Faction Alien Positionne sur une Tuile Infestée subit un modificateur de -4 à son Test d'Aptitude (RS) en raison de la capacité naturelle des Xénomorphes à se fondre dans cet environnement.

- Tuiles Normales



Tout modèle exécutant une Action d'Attaque au Corps a Corps sur un modèle de la Faction Marine Positionne sur une Tuile Normale subit un modificateur de -4 à son Test d'Aptitude (CC) en raison de la formation approfondie des Marines dans ce domaine.

- Tuiles à moitié infestées

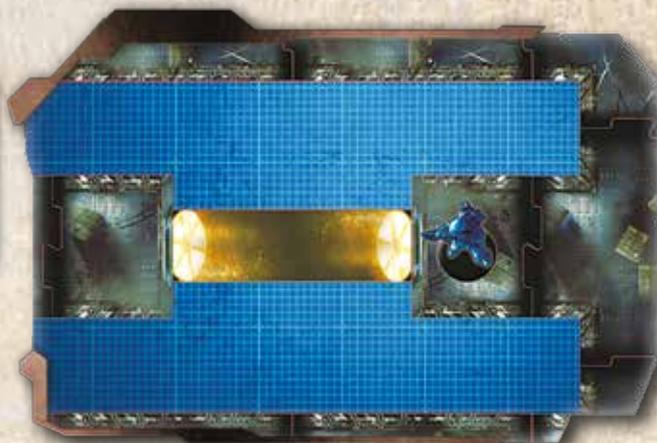


Ce type de Tuile compte à la fois comme étant Infestée et à la fois comme Normale, fournissant ainsi les modificateurs décrits ci-dessus pour la Faction Marine et Alien

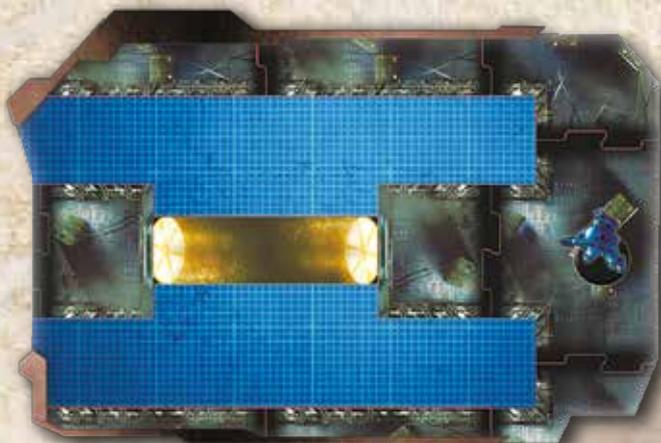
- Conduits de ventilation



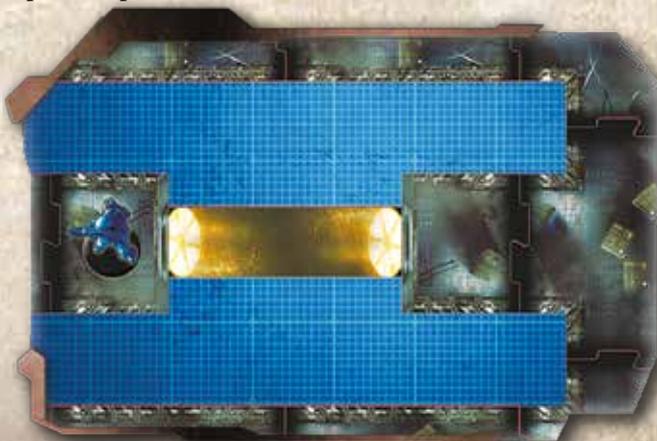
Les conduits de ventilation sont traités comme une Tuile à deux exceptions près : Seuls les modèles possédant un petit socle peuvent s'y déplacer et on ne peut pas tracer de LDV depuis et à travers eux. Les conduits de ventilation comptent comme des tuiles régulières quand il s'agit de se déplacer à travers eux. Seuls les modèles possédant la capacité « Tiny » (P) / « Petit » (P) peuvent finir leur activation dessus. Vous trouverez ci-dessous un exemple:



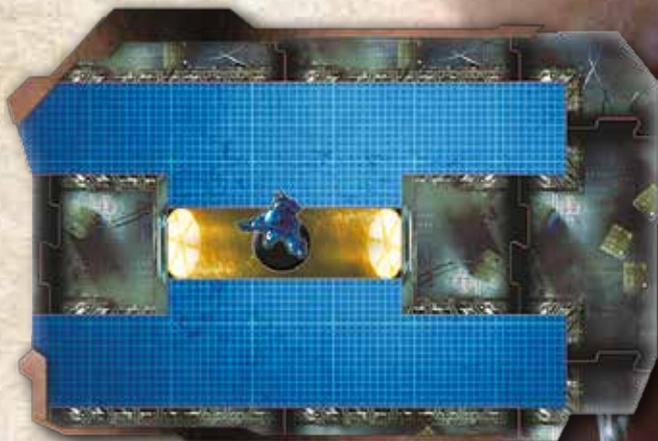
3 ...de sorte que le modèle est renvoyé sur la dernière tuile qu'il occupait



1. Le modèle Marine s'apprête à ramper au travers du conduit d'aération.



4. Lors de sa prochaine activation, le modèle utilise à nouveau une action de course et se rend facilement de l'autre côté de la grille.



2. Après avoir utilisé l'action « Run » qui lui permet de se déplacer de deux tuiles, son mouvement se termine sur le conduit de ventilation, ce qui n'est pas permis....

- Salles (également appelées Pièces)

Les Salles suivent les mêmes règles que pour une tuile normale comme cela est décrit ci-dessus, à moins qu'elles soient considérées comme des Pièces infestées, dans ce cas, elles suivent les règles des tuiles infestées.

### SALLE DES MACHINES



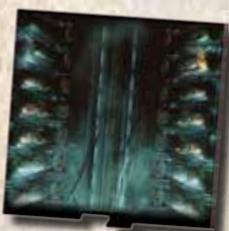
### ARMURERIE



### PONT



### CHAMPBRE D'HIBERNATION



### NACELLE DE SECOURS



### LABORATOIRE



### NACELLE PREDATOR



La Nacelle Predator représente le seul endroit par lequel peuvent être déployés des modèles de la Faction Predator

- *Ping! Tokens* included in the game box.



Alien Stalker



Alien Stalker Verso



Alien Infant Warrior



Alien Infant Warrior Verso



Marine Soldier



Marine Soldier Verso



Predator Warrior avec Combi-Stick



Predator Warrior avec Combi-Stick Verso



Predator Hunter



Predator Hunter Verso



Predator Warrior avec Smart-Disc



Predator Warrior avec Smart-Disc Verso

### Jetons Objectifs



Alien



Predator



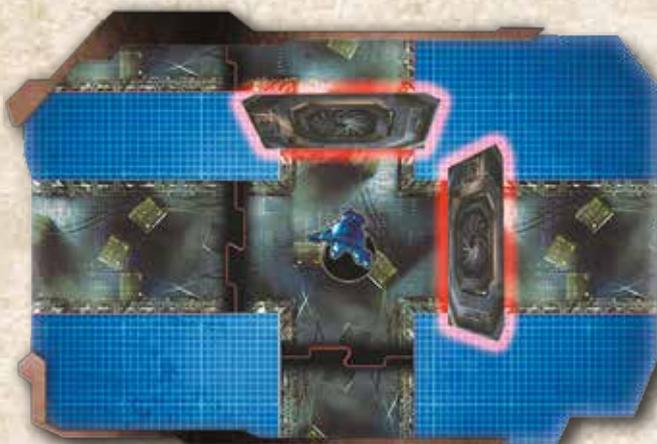
Marines

### 2.6.2 Portes

Les portes représentent les SAS et les cloisons de l'USCSS Theseus. Ces portes hydrauliques sont de lourds panneaux métalliques séparant les sections du vaisseau et représentent souvent le seul obstacle entre vous et une mort atroce. Ces lourds cloisons sont conçues pour résister à de fortes pressions à des dépressurisations soudaines, à des déflagrations d'armes légères ou à de petites explosions. Les mécanismes contrôlant les portes sont simples d'utilisation pour des Humains ou des Predators. Les Xénomorphes ne peuvent quant à eux, compter que sur leurs griffes acérées et leur force brute pour en venir à bout et les traverser. Un Marine ou un Predator peut dépenser 1 Point d'Action pour Interagir avec une porte. Pour ce faire, le modèle doit se trouver sur la tuile adjacente à la porte qu'il souhaite activer :



1. Le modèle ne peut pas essayer d'ouvrir les portes de sa position actuelle car la porte ne se trouve pas sur une case adjacente à sa position



2. Les portes sont adjacentes à la tuile occupée par le modèle, il peut ouvrir l'une d'elles

Une fois la porte activée par un modèle, l'élément est retiré du jeu de façon permanente. Selon la Faction d'appartenance du modèle, les modèles peuvent interagir avec des portes par les moyens suivants :

**Seal the Bulkhead (A) / Sceller la cloison » (A) (Faction Marines, action unique)** - Tout modèle Marine peut dépenser 2 actions afin de verrouiller une porte. Pour ce faire, le modèle doit dépenser 2 points d'action et passer un Test d'Aptitude au Corps à Corps (CC). Si le test est réussi, une nouvelle porte peut être placée entre la tuile occupée par le modèle actif exécutant l'action et toute autre tuile adjacente. Si le test est raté, le modèle perd ses 2 actions. Un joueur Marines, peut placer jusqu'à 3 cloisons scellées durant une partie. L'action « Sceller la cloison » mobilise toutes les ressources du joueur Marine, ainsi elle ne peut pas être réalisée sur des « Tuiles engagées ».

*Note du concepteur : L'utilisation d'une telle capacité au bon moment permet aux Marines de gagner assez de temps pour se replier, se regrouper et préparer une nouvelle ligne de défense*



1. Un Marine isolé est à portée de déplacement d'Aliens, mais il dispose toujours de ses 2 Points d'Action. Ses 2 coéquipiers se sont déjà déplacés ce tour. Si le groupe d'Aliens est composé de Stalkers Alien, ses coéquipiers pourraient être en danger et subir une attaque durant ce tour.

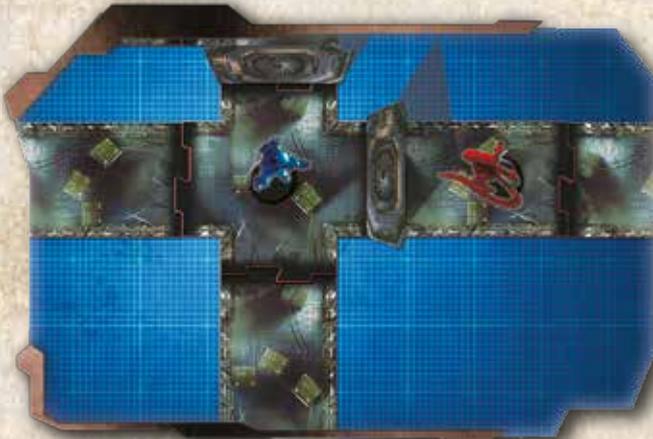


2. Le Marine isolé décide alors d'utiliser ses 2 Points d'Action pour lancer 1D20 et passer un Test d'Aptitude CC avec succès, scellant ainsi la cloison entre lui, ses coéquipiers et le groupe Alien. Son escouade est alors protégée, au moins pour ce tour.

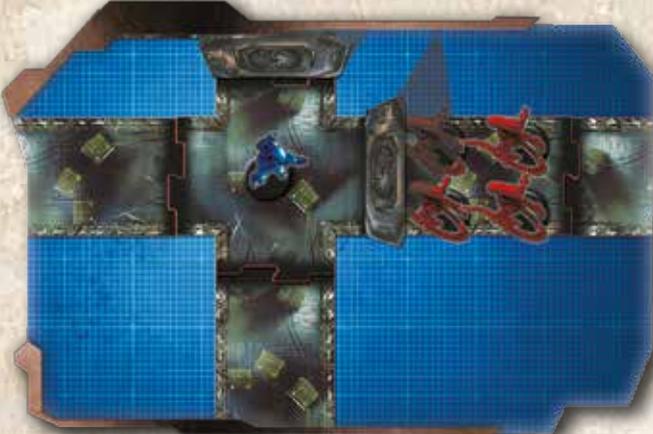
**Force the Doors Open (A) / Forcer une Porte (A)** (Faction Alien, action unique) - Un modèle Alien peut essayer de Forcer une Porte en tentant une Attaque au Corps à Corps (CC). La valeur testée dépend de la taille du socle du modèle réalisant l'action :

MODELS BASE SIZE:	TEST VALUE:
Petit	5 ou moins
Moyen	10 ou moins
Grand	15 ou moins
Pas de socle	AutoHit

Assisting in Force the Doors Open (A) Assistance pour Forcer une Porte (A) (Faction Alien, Règle Unique) - Un modèle Alien occupant une Tuile adjacente à une porte, alors que cette dernière subit une "ouverture de force", compte comme participant l'action même s'il a été active plus tôt dans le Tour de Jeu. Les modèles pouvant se situer de l'autre côté de la cloison comptent également comme participant à l'action. Le modèle essayant de forcer la porte reçoit alors un modificateur de +1 à son Test d'Aptitude (CC) pour chaque modèle positionnés sur des Tuiles adjacentes.



1. Dans cette situation, la porte est le seul obstacle entre le Marine et le Xénomorphe. Dans l'hypothèse où le modèle utilisé par le joueur Alien est un Alien Infant (petit socle), il lui faudra faire 1 à 5 sur un D20 pour réussir son test et ainsi forcer la cloison.



2. Sur cet exemple, le joueur Alien dispose d'autres modèles (x3) participant à l'action et ses chances de succès augmentent fortement avec le nombre. En effet pour chaque modèle utilisant 1 action pour « Forcer une Porte » (A) il disposera d'un modificateur de +3 à son test Corps à Corps (CC).



3. Les modèles de chaque côté de la porte contribuent et soutiennent l'effort conjoint. Dans cette situation, chaque modèle Alien qui tente de forcer la porte reçoit un modificateur de +5 à sa valeur de test Close Combat (CC). Ainsi le joueur Alien dans ce cas devra réaliser 1-10 sur D20 pour réussir.



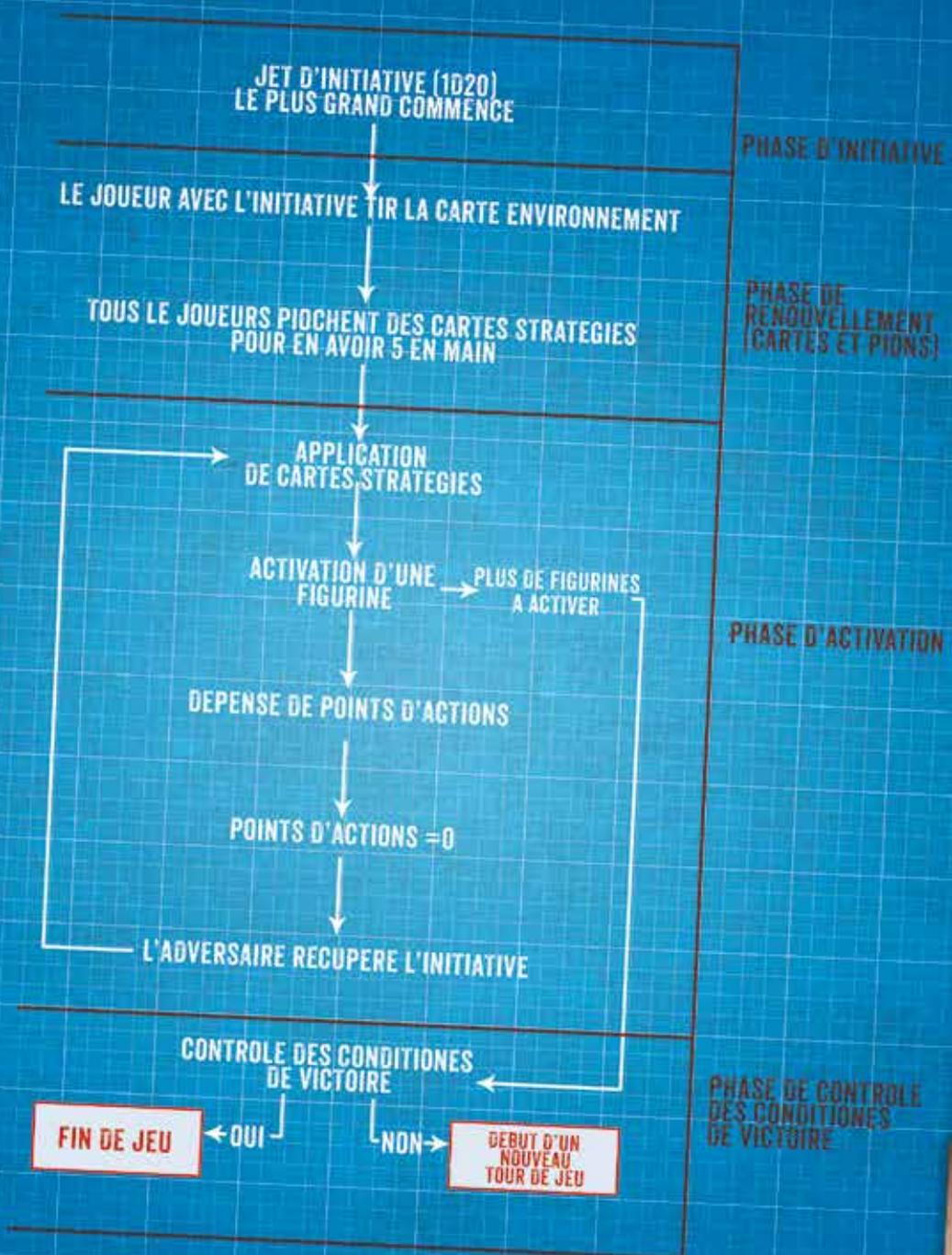
4. Même les modèles positionnés sur des Tuiles Engagées peuvent aider à forcer une cloison. Ainsi dans l'exemple ci-dessus, le joueur Alien bénéficiera d'un modificateur de +5 à son Test d'Aptitude (CC).



Power loader  
Peint par Prodos Games Studio  
Ce modèle est livré séparément et n'est pas inclus dans AvP:THB



# TOUR DE JEU



## 3. COMMENT JOUER

Dans ce chapitre, nous décrirons plus en détail les phases constituant le tour de jeu.

AvP: THB est joué par un ou plusieurs joueurs sur un plateau de jeu constitué de tuiles en carton. Les joueurs prennent le contrôle d'une faction et essaient de la conduire à la victoire que ce soit par l'élimination de tous les ennemis ou en remplissant des objectifs de mission. Remplir votre mission et empêcher, dans le même temps, vos adversaires de réaliser la leur vous demandera de prédire à l'avance les mouvements ennemis, de planifier votre propre stratégie mais aussi d'avoir une bonne dose de chance.

Lors de chaque tour de jeu, les joueurs déplacent leurs modèles les uns à la suite des autres en fonction de l'ordre d'initiative. Les joueurs pourront utiliser des Points d'Action pour :

- Déplacer leurs modèles
- Combattre un adversaire
- Ouvrir une porte
- Utiliser une capacité spéciale

Également, les joueurs peuvent utiliser les cartes Stratégie pour ajouter de la complexité au jeu et surprendre l'adversaire quand il s'y attend le moins. Les cartes Environnementales, quant à elles, garantissent que les conditions sur le vaisseau continuent de changer, exigeant de chaque joueur d'ajuster sa stratégie à la volée.

Une fois que toutes les conditions de victoire ont été remplies par une faction, le jeu se termine. Ainsi, la victoire peut être obtenue en éliminant l'adversaire ou en déjouant sa stratégie !

Une fois que tous les modèles des joueurs ont été déplacés le tour de jeu se termine et un nouveau tour commence. Dans cette section du livre, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour mettre en place le plateau de jeu et jouer une partie de AvP: THB.

### 3.1 COMMENCER UNE PARTIE

AvP: THB peut être joué dans l'un des deux modes de jeu proposés. Votre premier choix avant de commencer une partie est donc de déterminer si vous jouerez avec les Règles de Base ou avec la version Avancée en exploitant les packs d'add-ons de AvP: THB.

Le mode de jeu basique utilise les modèles fournis dans la boîte de jeu. Ce mode de jeu se base sur un équilibre préétabli, ainsi ce mode ne vous permettra pas de créer vous-même votre composition de modèles. Ce mode de jeu plus cadré vous permet de bénéficier d'un format de partie plus court et représente la meilleure façon de vous familiariser avec les règles portant sur les unités les plus courantes du jeu avant de passer dans un mode de jeu plus pointu.

Le mode de jeu avancé a été mis à disposition, quant à lui, pour les joueurs qui ont étendu leurs listes de modèles avec des modèles supplémentaires (packs d'extension du jeu basique). L'ensemble des règles composant le mode de jeu avancé permet de mettre en place des parties plus longues, plus intéressantes et nécessitent une approche tactique différente de celles développées uniquement avec les modèles disponibles dans la boîte de jeu. Ce mode de jeu apportera de nombreuses compétences nouvelles et uniques en jeu.

Indépendamment de votre choix, la fluidité du jeu et la séquence de tour restent les mêmes pour les modes de jeu *basique et avancé*.

#### 3.1.1 Préparation d'une Partie Basique

Pour commencer une partie de AvP: THB en exploitant les Règles de Base, suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez la faction que vous souhaitez contrôler durant la partie
2. Choisissez la Mission. Chaque joueur peut voter ou lancer un D20/2 pour choisir une map à utiliser durant la partie. Si vous décidez de lancer des missions dans le cadre d'une campagne, ces missions vous permettront de découvrir les événements qui se sont déroulés à bord de l'USCSS Theseus.
3. Mettez en place des tuiles, portes et jetons décrits dans la mission.
4. Placez tous les jetons „Blip!” sur les tuiles selon la description de la mission.
5. Tous les joueurs piochent 5 cartes de stratégie dans leur deck.

### 3.1.2 Préparation d'une Partie Avancée

1. Définissez avec l'adversaire quelle est la limite de points pour la partie. Chaque joueur crée alors une armée dont la somme des points est égale ou inférieure à cette limite
2. Mettez en place un plateau de jeu. Lancez D20 / 2 pour choisir une mission, respectez l'agencement du plateau de jeu telle que la mission le décrit dans la section appropriée de la mission. Si les deux joueurs sont d'accord, placez les tuiles de jeu que vous souhaitez utiliser. Chaque joueur pioche ensuite une carte de Mission et placez 4 jetons de mission selon la règle « Placement des jetons mission » (Cf. descriptif de Mission)
3. Placez tous les jetons „Blip!” sur les tuiles selon la description de la mission
4. Tous les joueurs piochent 5 cartes de stratégie de leurs deck.

### 3.1.3 Tour de Jeu

AvP: THB est un jeu qui se joue au tour par tour, ces derniers étant subdivisés en phases d'activations de modèles. Si cela n'est pas précisé dans les règles applicables à la mission jouée, chaque partie commence par un jet d'initiative.

1. PHASE D'INITIATIVE
2. PHASE DE RENOUVELLEMENT
3. PHASE D'ACTIVATION
4. PHASE DE CONTROLE
5. FIN DU TOUR DE JEU

Chaque séquence de tour de jeu se compose des points 1 à 5. Continuez à suivre les instructions pour chaque tour jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse ses conditions de victoire ou qu'un joueur ne dispose plus de modèles sur le plateau de jeu.

#### PHASE D'INITIATIVE

Chaque joueur lance 1D20 pour déterminer l'initiative initiale. Le joueur ayant obtenu le plus grand résultat obtient l'initiative et commence la partie. En cas d'égalité, les dés sont relancés jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un score supérieur à celui de son adversaire. Le joueur détenant l'initiative peut choisir de la laisser à un adversaire.

#### PHASE DE RENOUVELLEMENT (CARTES ET JETONS)

Le joueur ayant l'initiative commence son tour en tirant une « carte Environnement », la révèle et la place sur « Play ». Chaque joueur pioche autant de « cartes Stratégie » dans son Deck qu'il lui en faut pour avoir 5 cartes en main. En outre, retirez du jeu tous les jetons d'Activation et placez -les de côté.

#### PHASE D'ACTIVATION DES MODELES

Le joueur qui a remporté le jet d'initiative (ou qui en dispose) peut commencer la phase d'activation en premier. Le joueur actif doit alors désigner un modèle à activer et ceci à chaque phase d'activation. Le modèle choisi doit alors utiliser au moins

Jetons d'Activation :

Marine, Predator, Alien



Les joueurs continuent ce processus jusqu'à ce que tous leurs modèles aient été activés une fois par tour de jeu. Si un des joueurs dispose de plus de modèles que ses adversaires, il doit les activer, dans l'ordre de son choix, à la fin de la phase d'activation. Le dernier modèle activé lors du tour de jeu précédent ne peut pas être activé en premier dans le nouveau tour de jeu. Ignorez cette règle si le joueur ne dispose plus que d'un seul modèle. Chaque joueur peut utiliser jusqu'à deux « Cartes Stratégie » durant chaque tour de jeu et cela même lors de la phase d'activation d'un adversaire. Une fois qu'il n'y a pas plus de modèle à activer sur le plateau de jeu, les joueurs peuvent choisir d'utiliser tous les Jetons « Sentinelle » restants en jeu. Les joueurs se relaient selon l'initiative et utilisent les Jetons « Sentinelle » sur leurs modèles selon les actions autorisées. Une fois tous les Jetons « Sentinelle » retirés du jeu, c'est la fin du tour.

#### PHASE DE CONTROLE DES CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois la phase d'activation terminée, que tous les modèles ont été activés et que tous les Jetons « Sentinelle » ont été retirés du jeu, les joueurs vérifient s'ils remplissent toutes les conditions de victoire pour la mission en cours. Si tel est le cas, le jeu se termine immédiatement et le joueur qui a rempli la totalité des exigences de sa mission est déclaré vainqueur.

#### FIN DU TOUR DE JEU

Une fois tous les modèles activés et tous les Jetons « Sentinelle » retirés du jeu, un nouveau tour de jeu commence. Procédez au nouveau tour en commençant par la phase d'initiative

### 3.2 LIGNE DE VUE (LDV)

Un Jeton „Blip!” ou un modèle a une ligne de vue (LDV) sur le Jeton „Blip!” ou le modèle d'un adversaire si l'un des joueurs peut tracer une ligne droite (sans que celle-ci soit bloquée) entre les centres des deux tuiles occupées par un Jeton „Blip!” ou un modèle. Dans le feu de l'action, on considère que la position exacte d'un modèle sur une tuile est inutile, en effet on part du principe qu'un modèle esquive et se déplace à couvert en exploitant au mieux la tuile sur laquelle il se trouve pour s'y faufiler ou y affronter ses ennemis.

Les conduits de ventilation ne peuvent pas être utilisés pour tracer des LDV.

Conversion d'un Jeton „Blip!” en Modèle.

Il y a deux façons de convertir un jeton „Blip!“ en modèle :

- **Volontairement** - Le joueur propriétaire du jeton „Blip!“, décide, à n'importe quel moment dans le jeu, de remplacer le jeton „Blip!“ par le modèle afférent, suivant les règles de conversion de jeton „Blip!“ ci-dessous.
- **Obligatoirement** - Les deux joueurs révèlent leurs jetons „Blip!“ une fois que les deux jetons acquièrent une LDV l'un sur l'autre. Si le jeton „Blip!“ n'a pas encore été activé lors de ce tour de jeu, alors tous les modèles nouvellement placés peuvent être activés comme d'habitude. Si le jeton „Blip!“ a déjà été activé, les modèles, alors nouvellement placés ne peuvent pas être activés dans ce tour de jeu.



1. Les modèles sont représentés par des Jetons „Blip!“ car aucune LDV n'existe entre eux et un éventuel opposant.



2. Une Marine est activé et se déplace dans le coin de manière à disposer d'une LDV sur le groupe d'Alien et obliger le joueur Xénomorphe à se dévoiler.



3. Les Jetons „Blip!“ du joueur Xénomorphe se trouvant dans la LDV du joueur Marine sont instantanément retournés et remplacés par les modèles appropriés.

Chaque faction dans AvP: THB a ses propres règles pour convertir ses jetons „Blip!“ en modèles.

#### Aliens:

**Hide (A) / « Se Dissimuler »(A)** - Une fois que le jeton „Blip!“ est révélé, il doit être remplacé par le modèle Alien indiqué sur le jeton. Toutefois, si le jeton „Blip!“ n'a pas encore été activé et est situé sur une « Tuile Infestée », le joueur Alien peut décider de garder « caché » un nombre quelconque de modèles ayant une LDV sur des modèles adverses. Pour se faire le joueur sacrifiera leur activation durant le tour de jeu où ils ont été repérés. Placez alors un jeton „Hide“ au dessus des jetons „Blip!“ Alien que vous souhaitez Dissimuler en réaction à un repérage. Chacun d'eux compte alors comme ayant été activé durant le tour de jeu. Lorsqu'ils sont « Hide », les jetons „Blip!“ Alien ne sont pas révélés.

#### Marines Coloniaux:

**Team Tactics (P) / « Tactique d'équipe » (P)** - Du fait de leur formation en combat tactique, une fois que le jeton „Blip!“ d'un joueur Marine Colonial est révélé, il peut être remplacé par n'importe quel modèle Marine non encore révélé. En outre lorsque qu'un modèle Marine (de type troupe) se guérit d'une blessure, cette dernière peut être enlevée à un autre modèle Marine de type troupe occupant la même tuile. Note du concepteur : Tactique d'équipe (P) est une compétence détenue par tous les modèles de la faction Marines.

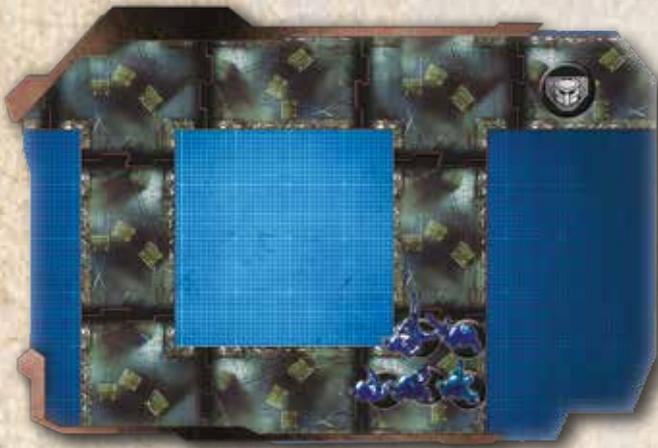
#### Predators:

**Seasoned Hunter (P) / « Chasseur Vétéran » (P)** - Les Prédateurs sont des maîtres chasseurs, ils utilisent leurs compétences et un ensemble d'équipements hightech dans leurs chasses. Lorsqu'un jeton „Blip!“ d'un modèle avec la compétence spéciale « Chasseur Expérimenté » est révélé le modèle peut être placé n'importe où à une tuile du point de révélation. Toutefois le modèle ne peut pas être placé dans une LDV adverse.

**Vocal Mimicry (P) / « Mimétisme Vocal » (P)** - Les Predators utilisent leur technologie de pointe pour tromper et appâter l'ennemi afin de l'amener exactement là où ils le veulent. Pour représenter cela, la faction Predator commence toujours les missions avec deux jetons „Blip!“ supplémentaires. Les seules actions possibles de ces jetons sont « Move » ou « Run ». Lorsque l'un de ces jetons „Blip!“ supplémentaires (accordé par « Vocal Mimicry ») est révélé, il est retiré du jeu.



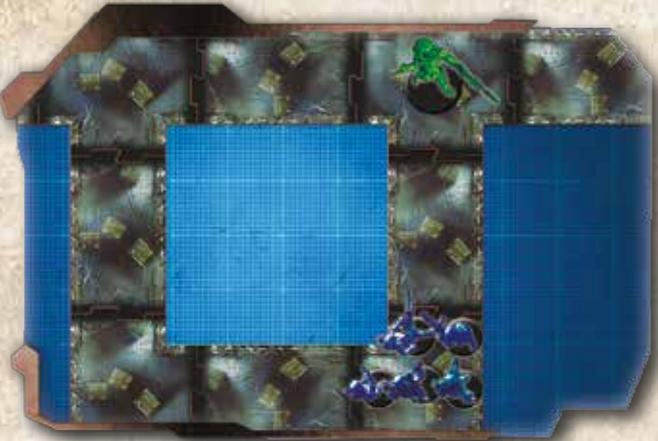
Jeton „Mimétisme Vocal“ Predator



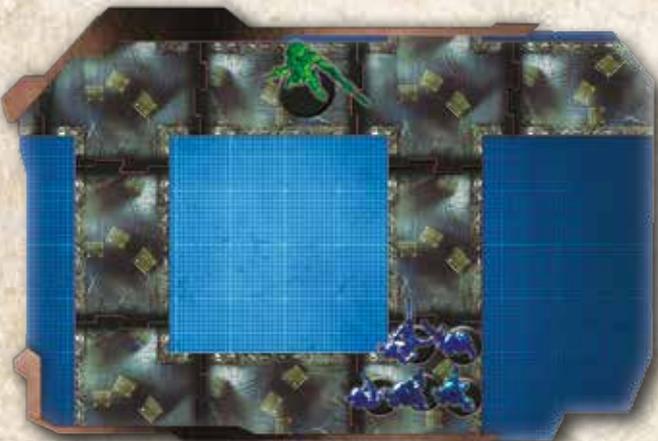
1. Les Marines se préparent pour un Predator en appliquant une formation défensive



2. Le jeton „Blip!” du Predator se déplace dans la LDV des Marines



3. Etant dans la LDV d'un Marine, le jeton „Blip!” est retourné et le modèle Predator est révélé.

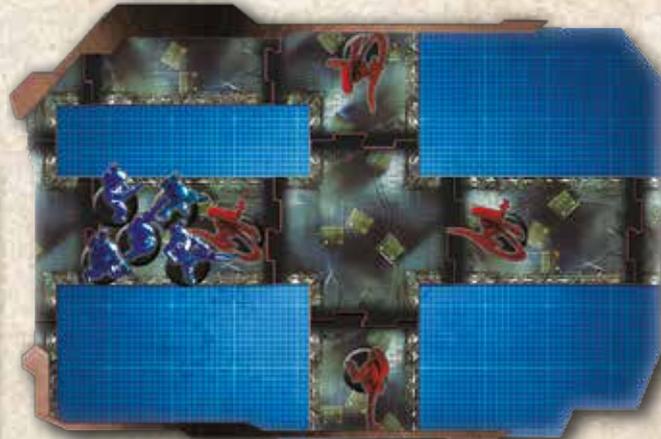


4. En utilisant les règles de conversion des jetons Blip!™ des Predators, le joueur Predator est autorisé à placer son modèle fraîchement révélé sur une case adjacente à celle sur laquelle il a été repéré à l'exception des tuiles sur lesquelles des ennemis ont une LDV. Les Marines ne savent alors pas s'ils ont vu quelque chose ou si c'est l'obscurité qui leur joue des tours.

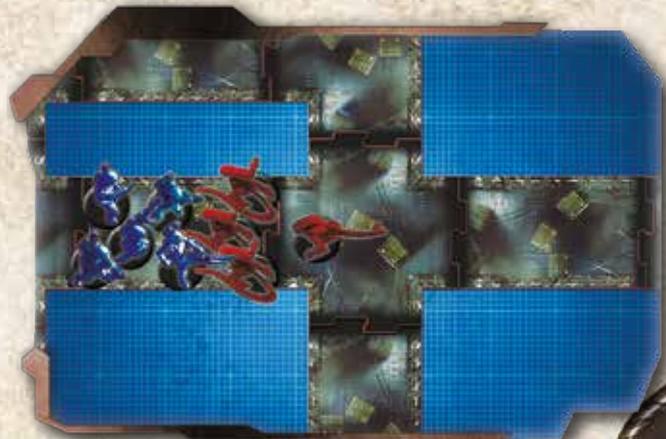
### 3.3 RÈGLES D'OCCUPATION DES TUILES

Chaque tuile à sa propre limite d'occupation. Cette limite s'exprime en points et est fonction du nombre et de la taille des socles des modèles pouvant l'occuper. Ainsi chaque tuile du jeu a une limite d'occupation de 8 points. Une fois que les points d'occupation d'une tuile tombent à 0, plus aucun modèle ne peut traverser la tuile dans le cadre d'une action de déplacement ou être positionné dessus. Selon la taille du socle du modèle ou sa taille théorique (s'il s'agit d'un Jeton „Blip!™”) les points d'occupation sont les suivants :

TAILLE DU SOCLE	POINT D'OCCUPTION
Petit (30mm)	1
Moyen (40 mm)	2
Grand (50 mm)	3
Modèles sans socle	6
Jeton Dégâts par l'Acide	1



1. Les Marines essaient de venir à bout d'un Alien pendant que d'autres arrivent (la Tuile occupée par les Marines compte déjà 6 points d'occupation consommés)



2. Dès que le joueur Alien rejoint la Tuile avec 2 modèles supplémentaires la Tuile passe à 8 points d'occupation et est complète.

#### JETON DE DEGATS PAR L'ACIDE

« Jeton de dégâts par l'acide » - Ce jeton représente les dégâts structurels occasionnés au pont du vaisseau. A chaque fois qu'un modèle du joueur Alien, possédant la caractéristique spéciale « Sang Acide » subit une blessure, celui-ci lance 1D20. Sur un résultat de 1 à 5 la blessure s'accompagne d'un jet d'acide moléculaire extrêmement dangereux. Placez alors un jeton de dégât par l'acide sur la tuile occupée par le Xénomorphe blessé. Même si vous ne pouvez pas placer un jeton de dégâts par l'acide (car vous avez atteint la limite des deux jetons par tuile), le joueur Alien peut choisir un modèle (allié ou ennemi) sur la tuile et lui appliquer un AutoHit ST10 (succès automatique). Les points d'Occupation de la Tuile sont réduits de 1 pour chaque Jeton de Dégâts par l'Acide présent sur la Tuile. Sauf précision contraire, jusqu'à 2 jetons peuvent être placés sur chaque tuile et leur effet est cumulatif.



Jeton Dégât par l'Acide

*Note du concepteur: Les Jetons de Dégât par l'Acide consomment des points d'occupation sur les tuiles. Pensez-y lorsque vous planifiez vos déplacements des modèles possédant des socles moyens ou grands.*

## 4. MOUVEMENT

Le déplacement et le positionnement sont des facteurs importants de succès dans AvP: THB. Vous devrez prouver votre sens tactique en mettant en avant votre capacité à prévoir les déplacements de l'adversaire, à le piéger, et à déclencher des affrontements en profitant de conditions favorables. Garder un coup d'avance sur vos ennemis sera le meilleur moyen de vous assurer la victoire. Les mouvements des unités sur le pont de l'USCSS Theseus sont représentés par le déplacement des modèles de tuiles en tuiles.

Dans le jeu vous aurez la possibilité de choisir entre deux types de mouvement :

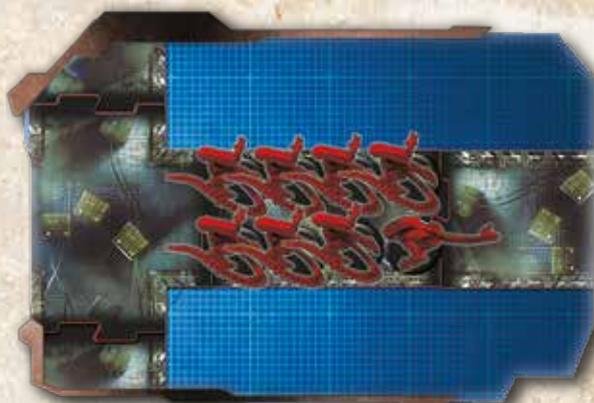
#### Action Basique- Move (A) / Se Déplacer (A)

Un modèle peut se déplacer d'autant de tuiles qu'il a de points sur la ligne Statistique de Mouvement (abrégié „M”) de sa carte. Le modèle peut se positionner où il le souhaite sur la tuile de destination. Un modèle ne peut jamais traverser une tuile complètement occupée (aucun point d'occupation restant) que cette dernière le soit par des adversaires ou par des modèles de la même faction.

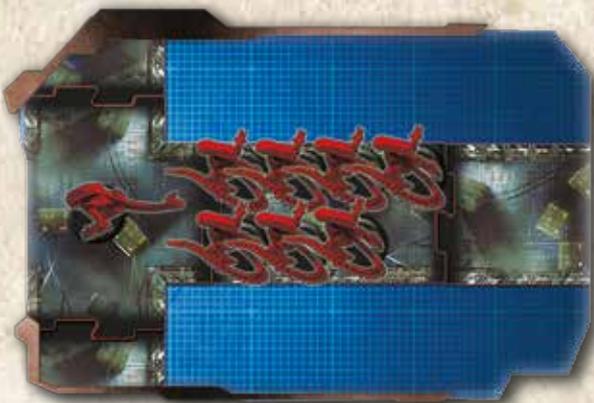
Sauf mention contraire, chaque modèle ne peut réaliser qu'une seule action de déplacement par tour.



1. Le Stalker Alien souhaite traverser le groupe d'Alien Infants situé devant lui ...



2. ...Il ne reste que 1 point d'occupation sur cette tuile, cela suffit au Stalker pour pouvoir se glisser dans le groupe et se positionner sur la tuile...



3 ...pour finir par traverser



1. Dans le même cas que précédemment, un Garde Royal Alien ne pourrait pas passer car il ne reste plus assez de points d'occupation sur la tuile pour lui permettre d'y pénétrer. En effet la tuile est occupée par 5 petits socles (chacun utilisant 1 point d'occupation) et un jeton de Dégâts par l'Acide (qui prend également 1 point d'occupation). En tout, la tuile voit donc sa limite de 8 points d'occupation consommée par 6 points. Le Garde Royal Alien est monté sur un grand socle comptant pour 3 points d'occupation, il ne peut donc pas pénétrer sur la tuile et devra attendre qu'elle se vide d'au moins un Infant Alien.

**Action Avancée – Run (A) / « Courir » (A)**

L'action « Run » (A) suit les mêmes règles que l'action « Move » (A) à la différence qu'elle octroie un modificateur de +1 à la valeur de Mouvement. Une fois qu'un modèle a terminé son action « Move » ou « Run », il ne peut plus se déplacer entre les tuiles à moins de réaliser une autre action de « Move » ou « Run » dans le tour suivant, ou d'être « Déplacé » par un modèle (Cf. section Engagement par déplacement) ou par l'effet d'une « Carte Stratégie ».

#### 4.1 TRANSPORTER UN JETON „OBJECTIF”

Compléter les objectifs d'une mission peut se traduire par le transport d'un objet qui peut être un Marine blessé, un œuf Alien ou un dispositif nucléaire. Tous ces objets sont considérés comme encombrants et requièrent d'importants efforts pour être déplacés au travers des étroits couloirs composant le pont du vaisseau. Pour représenter cela, chaque modèle qui transporte un jeton doit obéir aux règles suivantes :

**TRANSPORTER UN JETON** - Tout modèle peut ramasser un pion objectif en dépensant une Action d'Interaction lorsqu'il se situe sur la même tuile que le pion. Placez alors le pion sur le socle du modèle le transportant. Désormais le pion objectif se déplacera avec le modèle. Si le modèle transportant le pion objectif est retiré du plateau de jeu, alors le pion objectif est déposé sur la tuile qu'occupait le modèle éliminé. Un pion objectif peut être déposé au sol en dépensant une Action d'Interaction. Tout autre modèle peut alors le ramasser en dépensant une Action d'Interaction. Chaque pion ne peut être ramassé qu'une seule fois par tour de jeu. Un modèle transportant un pion objectif est considéré comme « Encombré » et ne peut plus se déplacer de plus de deux tuiles par activation.

## 5. ACTIONS

Sauf mention contraire, chaque modèle dans le jeu dispose de 2 points d'action par tour. Pour effectuer une action, un modèle doit dépenser un ou plusieurs points d'action en fonction de la description de la capacité qu'il utilise dans son action. Pour plus de lisibilité, ces valeurs ne sont pas affichées sur les cartes Statistiques des modèles. Une fois qu'un modèle a utilisé tous ses points d'action, il est désactivé pour le reste du tour de jeu.

Les Actions sont divisées en 2 groupes : Basique ou Avancée, chaque action ne peut être utilisée qu'une seule fois par un modèle dans un Tour de Jeu.

### 5.1 ACTIONS BASIQUES ( COUT = 1 PA )

Ne nécessitant qu'une petite dépense d'énergie, les Actions basiques sont les actions les plus communément utilisées dans AvP: THB.

**Move (A) / Se Déplacer (A)** - Les modèles peuvent se déplacer d'autant de tuiles qu'ils disposent de points de mouvement sur leur carte statistique.

**Shoot (A) / Tirer (A)** - Un modèle peut dépenser un point d'action pour faire une attaque à distance sur une cible. Lors d'une action de Tir, le modèle réalisera autant de jets de Test d'Aptitude „RS” que de „RoA” dont dispose l'arme qu'il utilise. La cible doit être dans la LDV du modèle qui réalise l'action.

**Fight (A) / Combattre au Corps à Corps (A)** - Un modèle peut dépenser un point d'action pour effectuer une action d'attaque au Corps à Corps. Lors d'une action d'attaque au Corps à Corps, le modèle réalisera autant de Test d'Aptitude „CC” que de „RoA” dont dispose l'arme qu'il utilise. Lorsque vous effectuez une attaque Corps à Corps, la cible doit être engagée avec le modèle qui réalise l'action de Corps à Corps.

**Pass (A) / Passer son tour (A)** - Le modèle peut dépenser un point d'action pour mettre fin à son activation.

**Interact (A) / Action d'Interaction (A)** - Le modèle peut dépenser un point d'action pour interagir avec les objectifs / portes ou pour utiliser des compétences spéciales décrites sur la carte Statistique du modèle. Sauf indication contraire, les actions d'interaction ne peuvent être réalisées sur des « tuiles engagées »

**Sentry (A) / Action « Sentinelle » (A)** - Un modèle peut utiliser 1 action pour entrer en mode « Sentinelle ». Les modèles en mode « Sentinelle » conservent 1 point d'action (qui ne peut être augmenté par aucun moyen) à utiliser en tant que réaction au cours de la phase d'activation de l'ennemi.

Les Actions de base suivantes peuvent être réalisées si un modèle est en mode « Sentinelle » : Tir, Corps à Corps ou Se déplacer. Ces actions peuvent être menées au moment de l'activation ou d'une action d'un modèle ennemi. Les jetons « Sentinelle » représentant le mode Sentinelle doivent être utilisés avant la fin du tour de jeu.

Exemple: Mark active ses modèles. Chris peut alors utiliser un modèle en mode « Sentinelle » avant que Mark ne puisse utiliser ses Points d'Action. Exemple: Mark active ses modèles, Chris décide de ne pas utiliser l'action restante de son mode « Sentinelle » à ce moment, de sorte que Mark lance une action „Se Déplacer”, puis décide d'engager le modèle en mode « Sentinelle » de Chris. Chris peut alors choisir d'utiliser son point d'action restant en réaction à ce moment-là.

Jetons „Sentinelle”



### 5.1.1 Actions

#### Basiques - Faction Marine :

**Aim (A) / « Viser » (A)** (Nécessite: Modèle Marines) - Un modèle peut dépenser un point d'action pour obtenir un modificateur +4 sur ses tests de tir à Distance (RS). Le modificateur est ajouté uniquement à la première attaque à distance si l'arme a une RoA supérieure à 1.

**Burning Inferno (A) / « Feu d'Enfer » (A)** (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un lance-flammes ou une PowerLoader) - Tous les modèles se trouvant sur une tuile cible jusqu'à une portée de 2 reçoivent une „Touche Automatique” pour chaque „RoA” dont dispose l'arme, avec St et/ou AVV égale à la valeur St et AVV de l'arme. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située après un angle sans avoir besoin de LDV à condition que la tuile cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles d'un Marine disposant de la Compétence Spéciale „Ping!”. « Feu d'Enfer » (A) compte comme une action de Tir (RS)

**ShotGun! (A) / « Fusil à pompe ! » (A)** - (Nécessite: Modèles de la faction Marines avec un fusil à pompe) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et jusqu'à portée 2 du modèle pour réaliser cette action. Faire un test de RS pour chaque modèle ennemi situé sur la tuile cible ou entre la tuile cible et la tuile occupée par le modèle utilisant l'action « Fusil à pompe ! ». Chaque modèle ennemi subit une „Touche” St 8. « Fusil à pompe ! » compte comme une action de Tir (RS).

**Point Blank Shot (A) / « Tir à bout portant » (A)** - (Nécessite: Modèles de la faction Marines avec un fusil à pompe) - Un modèle armé d'un fusil à pompe peut effectuer un « Tir à bout portant » (A). Désignez jusqu'à 3 modèles ennemis engagés avec le modèle utilisant « Tir à bout portant ». Les modèles ciblés reçoivent un „Touche Automatique” avec St et AVV égale au St et AVV de l'arme. « Tir à bout portant » compte comme une attaque au Corps à Corps (CC)

#### 5.1.2 Actions Basiques - Faction Alien :

**Hide (A) / « Se Dissimuler » (A)** - (Nécessite: Tuile infestée) - N'importe quel modèle Alien sur une Tuile non engagée peut dépenser un point d'Action pour „Hide” (se cacher). Le modèle est immédiatement remplacé par un jeton „Blip!”, cependant, le modèle peut toujours être visé par une attaque à distance (RS) mais bénéficie d'un modificateur de -10. Si le jeton „Blip!” en statut « Hide » est engagé ou s'il réalise une action, alors il est immédiatement remplacé par le

modèle approprié. Une fois révélé, le modèle sur tuiles infestées ne bénéficie plus que d'un modificateur -4 sur les tests RS qui le ciblent.

Jetons „Hide”



## 5.2 ACTION AVANCEES ( COUT = 2 PA )

Les actions complexes ou représentant un défi prennent plus de temps, plus de préparation ou plus de ressources pour être réalisées. Certaines actions demanderont une pleine concentration du modèle la réalisant ou plus de temps pour être finalisée et en conséquences elles coûtent plus qu'1 point d'Action. Prendre plus de temps sur le champ de bataille pour réaliser une action est souvent gage d'une action correctement réalisée tout en étant plus efficace.

« Run » (A) / « Courir » (A) - Les modèles peuvent se déplacer d'autant de Tuiles qu'ils ont de valeur de statistique de Mouvement +1.

#### 5.2.1 Actions Avancées - Faction Marine :

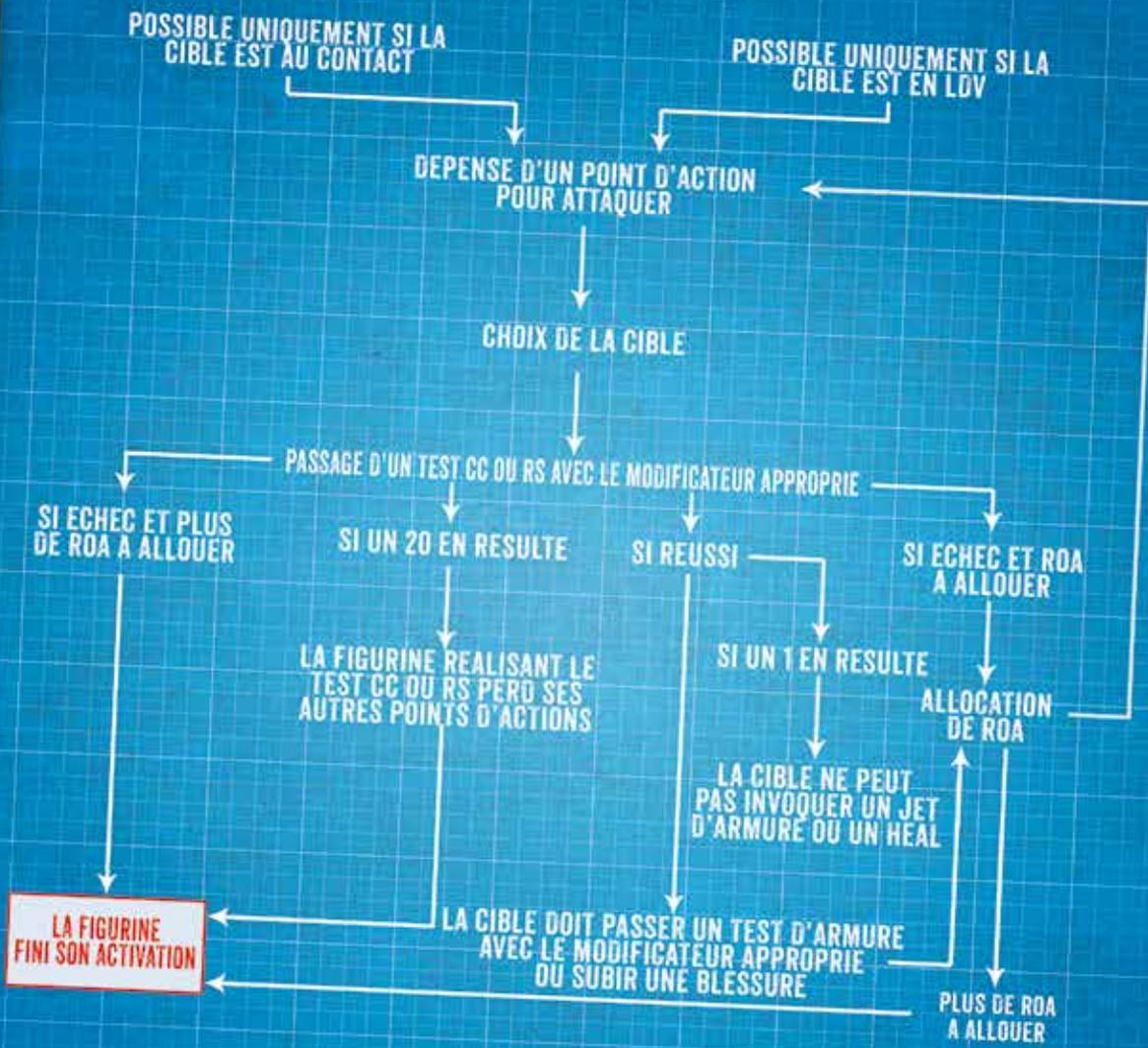
**Tactical Move (A) / « Déplacement Tactique » (A)** Un modèle Marine peut dépenser 2 actions pour réaliser un « Déplacement Tactique ». Lorsque vous réalisez un « Déplacement Tactique » avec un modèle, placez un jeton « Sentinelle » sur son socle et déplacez-le d'1 tuile. Le modèle peut alors immédiatement (après son déplacement) réaliser une action possible en « mode Sentinelle ». Un modèle réalisant un « Déplacement Tactique » aura toujours l'initiative sur ses opposants même si ces derniers veulent utiliser leurs actions disponibles en « mode Sentinelle ». Ainsi le modèle Marines jouera avant le joueur adverse tentant de lui opposer des actions du « mode Sentinelle ».

**Weld It Shut! (A) / « Soudez moi ça ! » (A)** - Un modèle Marine peut dépenser 2 actions pour retirer, de façon permanente, une tuile de ventilation. Toutefois cette tuile devra être adjacente à la tuile occupée par le modèle réalisant l'action. L'action « Weld It Shut ! » ne peut pas être réalisée sur une « Tuile engagée ». Les modèles dotés de la capacité spéciale « Tiny » qui sont situés sur la tuile de ventilation sont alors retirés du jeu en tant que dégâts collatéraux. Jusqu'à 4 tuiles de ventilation peuvent être retirées du jeu de cette manière.

**Grenade Launcher (A) / « Lance-Grenade » (A)** (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un Pulse Rifle) - Un modèle Marine disposant du M41A Pulse Rifle peut dépenser 2 actions afin d'utiliser le lanceur M40 monté sous le canon. Dans ce cas, utilisez la ligne statistique du M40 pour réaliser votre attaque. Si 1 blessure est infligée par une attaque au Grenade Launcher, le modèle cible en subit alors 2. L'utilisation du Grenade Launcher compte comme une action de Tir (RS).

**Rapid Fire (A) / « Tir Rapide » (A)** (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un Pulse Rifle ou SmartGun) - Un modèle Marine disposant du Pulse Rifle ou du SmartGun peut réaliser une action de « Rapid Fire ». Dans ce cas le modèle bénéficie d'un modificateur de +1 au RoA de son arme et d'un modificateur de -4 pour son test d'attaque de Tir (RS)

# ACTION D'ATTAQUE A DISTANCE ET AU CORPS A CORPS



### 5.2.2 Actions Avancées - Faction Alien :

**Skulking Advance (A) / « Furtivité avancée » (A)** – Un modèle Alien peut réaliser pour 2 points, l'action « Skulking Advance ». Le modèle est alors remplacé par un jeton „Blip!” (exactement comme cela se fait lors de l'utilisation de l'action « Hide ») et est positionné sur une « Tuile infestée », non-engagée adjacente à la tuile sur laquelle se situe le modèle. Lorsque le jeton „Blip!” est déplacé sur la tuile infestée, non engagée adjacente, il ne perd pas son statut « Hide ». Les actions « Skulking Advance » et « Pass » sont les seules actions qui ne font pas perdre le statut « Hide » à un modèle Alien.

### 5.2.3 Actions avancées - Faction Predator :

**Field Wound Treatment (A) / « Premiers Soins » (A)** (Faction Predators action unique) – Un modèle Predator peut, pour 2 points d'Action, réaliser un jet 1D20. Sur un résultat de 1 à 10 le modèle se soigne d'une blessure. Sur un résultat de 11 à 20, l'action n'a aucun résultat. Cette action ne peut pas être réalisée sur une « Tuile engagée ». Un modèle Predator ne peut se soigner que d'une seule blessure par partie par le biais de cette action.



*Predator Berserker*  
exemple d'un Modèle peint par Prodos Games Studio  
Ce Modèle est disponible séparément et n'est pas inclus dans AvP:  
THB

## 6. COMBAT

Lorsque trois groupes de créatures, représentant chacun de formidables machines à tuer, se retrouvent cloîtrés sur le pont d'un vaisseau spatial, des conflits risquent d'éclater et tous les acteurs voudront en sortir victorieux.

Les Marines sont armés des meilleures armes létales et sont soudés et entraînés aux tactiques avancées d'escouades, de plus ils sont aussi capables de se sacrifier pour un équipier si la situation l'exige ou de dépasser leurs limites pour exécuter les ordres de mission.

Les parasites Xénomorphes sèment la terreur dans les espaces sombres et froids. Ces êtres de cauchemar ont évolué pour devenir l'une des meilleures machines à tuer. A l'aide de leur vitesse incroyable, de leurs griffes acérées et de leur queue pointue, ils sont prêts à capturer toute créature imprudente pour l'emmener au sein de la couveuse pour les transformer en congénère Alien.

Les effrayants chasseurs Yaut'ja, dont la stature supplante même les plus grands êtres humains sont équipés de technologies de pointe qu'ils utilisent comme des outils de chasse et de guerre. Ces guerriers sont physiquement très puissants et mettent un point d'honneur à respecter le code de la chasse pour gravir les échelons au sein de leur clan et cela, en rapportant toujours plus de trophées pour prouver leur compétences.

Les règles permettant de simuler les inévitables combats entre ces meilleurs combattants de la galaxie sont décrites dans les paragraphes ci dessous.

### 6.1 ARMOUR

Une fois qu'un modèle est frappé par une attaque de Corps à Corps (CC), une Attaque à distance (RS) ou encore par une « Touche Automatique », ce dernier doit réaliser un « Test d'Armure » pour savoir si son armure le protège ou non des dommages.

Ainsi l'Armure représente l'efficacité du blindage et la capacité à ignorer des dégâts. Plus la valeur d'Armure est élevée, meilleure est la protection du modèle contre les attaques subies.

Certaines valeurs d'Armure ont un second chiffre présenté entre parenthèses. Ce chiffre représente le seuil minimal sous lequel une valeur d'armure ne peut pas chuter. On considère que sous ce seuil, l'armure est impénétrable.

La valeur du test d'Armure peut être modifiée en fonction de la puissance de l'arme réalisant l'attaque.

Reportez vous au tableau ci-dessous :

Répercussion de la Force de l'attaque sur un test d'Armure :

"ST " ARME	MODIFICATEUR
1...	+9
7	+3
8	+2
9	+1
10	0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5
16	-6
17	-7
18	-8
19	-9
20	-10

Par exemple : La valeur d'armure du Predator est de 18 (14) ce qui signifie que si le Predator devait réaliser un test d'armure sans modificateur un résultat de 18 sur un D20 suffirait à obtenir un succès. S'il devait subir un modificateur à son test d'Armure, la valeur cumulée de ces modificateurs ne pourrait pas faire chuter la valeur du test d'Armure en dessous de 14.

Sauf indication contraire, si une attaque précise qu'aucun test d'Armure ne peut être mené, alors le modèle subit les dégâts sans faire son test d'Armure (indépendamment de savoir s'il porte ou non une Armure impénétrable).

## 6.2 BLESSURES

Sauf indication contraire, lorsqu'un modèle subit un échec lors d'un test d'Armure, il se voit appliquer une blessure. Lorsque le modèle est amené à 0 point de vie, il est immédiatement retiré du jeu



Jeton Blessure Predator

Certaines missions Predator et Alien nécessitent de recueillir des trophées. Dans ce cas ne retirez pas complètement les modèles du jeu mais positionnez les à côté de la tuile où ils ont trouvé la mort. Ceci indiquera aux joueurs que des trophées peuvent être collectés par des modèles appropriés, à partir de ces tuiles.

## 6.3 COMBAT A DISTANCE

Tout type de combat qui permet aux modèles d'en attaquer un autre sur une distance de plusieurs tuiles est appelé Combat à Distance. La statistique testée pour déterminer le succès d'une attaque à distance, est le Range Skill, abrégé « RS ». Plus la valeur de la statistique RS est élevée plus le modèle a de chance de réussir. La valeur de la statistique RS peut être modifiée par de nombreux facteurs du jeu, tel que le type de tuile sur laquelle est située la cible, l'effet

d'une compétence active ou passive ou encore l'effet de « Cartes Stratégie » ou de « Cartes Environnement ».

Sauf indication contraire, un modèle doit disposer à la fois d'une LDV et d'une arme permettant le combat à distance (ex : Rifle) pour pouvoir dépenser une action d'Attaque à Distance. Sauf indication contraire, la portée d'un tir n'a pas de limite. L'attaque à distance peut être décrite en 5 étapes :

1. Le modèle Activé doit dépenser un point d'action pour réaliser son attaque
2. Le modèle ennemi ciblé doit être dans la LDV du modèle réalisant l'attaque à distance
3. Pour toucher le modèle cible, le modèle réalisant l'attaque doit réussir un test de RS en tenant compte des modificateurs afférents au modèle ciblé ou appliquer automatiquement une « Touche » si l'arme utilisée inflige ce type de dégât.
4. Si le test RS échoue, alors le tir est manqué. Si le test est réussi, alors la cible doit passer un test d'Armure (abrégé « A ») en tenant compte des modificateurs afférents ou subir une blessure.
5. Si l'arme utilisée par le modèle réalisant l'attaque dispose d'une valeur de RoA supérieure à 1, alors reprenez le processus au point 2 autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que tous les dés du RoA de l'arme utilisée par le modèle activé soient utilisés.



1. Le Marine armé d'un Pulse Rifle a 4 Modèles Alien en LDV. Il décide de faire feu sur le groupe d'Aliens. Il choisit sa cible puis lance 1D20. Le résultat est 8, il est comparé au 14 de la valeur RS du Marine. 8 étant inférieur à la valeur testée l'Alien est donc touché par le tir.



2. Etant touché par le tir du Marine, l'Alien tente un Test d'Armure. La caractéristique „St” étant de 12, l'Alien subit un modificateur de -2 réduisant l'Armure à 11 (l'Armure valant initialement 13 sans modificateur). L'Alien lance 1D20 et réalise 14, il subit donc une blessure et est retiré du jeu.

**Réaliser une attaque à distance sur des modèles engagés :**

Un joueur peut cibler le modèle d'un adversaire même si ce dernier est engagé dans un Close Combat. Dans ce cas, il réalise son test en subissant un modificateur de -10 à son test RS.

**Réaliser une attaque à distance en tirant à travers une tuile engagée :**

Lorsqu'il réalise une attaque à distance, l'attaquant subit un modificateur de -2 à son test RS pour chaque Tuile Engagée, occupée par au moins un Modèle ennemi, se trouvant entre l'attaquant et la Tuile prise pour cible.

## 6.4 COMBAT AU CORPS A CORPS

Tout type de combat qui permet à un modèle d'en attaquer un autre tout en étant au contact, est appelé Corps à Corps. La statistique testée pour déterminer le succès d'une attaque de Corps à Corps est le Close Combat Skill, abrégé « CC ». Plus la valeur de la statistique « CC » est élevée plus le modèle a de chance de réussir.

La valeur de la statistique « CC » peut être modifiée par de nombreux facteurs du jeu, tel que le type de tuile sur laquelle est située la cible, l'effet d'une compétence active ou passive ou encore l'effet de « cartes Stratégie » ou de « cartes Environnement ». Pour effectuer avec succès une action de Close Combat, le modèle actif et la cible doivent être engagés.

« **Modèle Engagé** » – Les Modèles sont considérés comme engagés s'ils occupent une tuile engagée.

« **Tuile Engagée** » – Une tuile du plateau de jeu est considérée comme engagée si l'une des deux conditions suivantes est respectée :

- si elle est occupée par au moins deux modèles de factions opposées
- si elle est adjacente à une tuile entièrement occupée et engagée (présence de modèles de deux factions sur la tuile).

L'attaque de Close Combat est décrite en 5 étapes :

1. Le modèle Actif doit dépenser un point d'action pour faire une action de Corps à Corps
2. Le modèle de l'ennemi, ciblé par l'action d'attaque de Corps à Corps, doit être engagé (sur la même tuile) avec le modèle actif réalisant l'action Corps à Corps.
3. Pour toucher le modèle cible, le modèle réalisant l'attaque Corps à Corps doit passer un test « CC » en tenant compte des modificateurs afférents au modèle ciblé, ou appliquer automatiquement une « Touche Automatique » si l'arme utilisée inflige ce type de dégât.

4. Si le test „CC” échoue, l'attaque Corps à Corps est manquée. Si le test est réussi, la cible doit alors passer un Test d'Armure (abrégé „A”) en tenant compte des modificateurs afférents ou subir une blessure.
5. Si l'arme utilisée par le modèle réalisant l'attaque dispose d'une valeur de RoA supérieure à 1, alors reprenez le processus au point 2 autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que tous les dés du RoA de l'arme utilisée par le modèle activé soient utilisés.

### Jets rapides - Joueurs Expérimentés

Il n'est pas nécessaire de segmenter ses jets de D20 avec l'expérience vous pouvez regrouper vos jets en xD20 et appliquer les effets sans forcément cibler un modèle au préalable comme le démontre l'exemple ci dessous :



1. Un Predator Warrior se retrouve pris en chasse par un groupe d'Aliens (2x Infant et 1 Stalker). Armé de son mortel Combi-Stick, il décide de passer à l'attaque avant d'essayer de distancer ses adversaires. Le RoA d'un Combi-Stick est 4 ce qui signifie que le Predator lancera 4D20 pour réaliser son attaque. La valeur « CC » du Predator est 17. Il réalise les résultats 4, 12, 15 et 18 ce qui signifie qu'il touche 3 fois au cours de son attaque au Corps à Corps.



2. le joueur Alien procède alors à ses Tests d'Armure pour les Enfants Alien. La caractéristique „St” d'un Combi-Stick étant de 14, la valeur d'armure d'un Infant Alien subit un modificateur de -4 qui la fait chuter à 9 (l'Armure d'un Infant Alien valant initialement 13 sans modificateur). Il fait 13 et 10. L'exosquelette sous développé de ces jeunes Aliens n'est pas suffisant pour résister à la puissance du coup et subissent une blessure chacun. Le joueur lance les dés pour savoir s'il est touché par un jet d'Acide.. Il fait 7 et 19 échouant à réaliser du dégât par l'Acide. Le dernier Modèle Alien (le Stalker) est touché également et échoue à son test d'Armure disparaissant ainsi dans une flaque d'acide sans pour autant élabousser son adversaire (résultat de 16 au test de jet d'acide).

## 6.5 ACTIONS SPECIALES DE COMBAT

Certaines armes très spéciales bénéficient de leurs propres règles pour le combat. En règle générale, les règles spécifiques à une arme priment toujours sur les règles générales. Le lance-flammes, le Shotgun, le Smart-disque Predator ou l'étreinte mortelle d'un Facehuggers représentent tous des armes uniques dans leur façon d'apporter la destruction à leurs ennemis et en tant que tels, disposent tous de leurs propres règles spéciales pour le combat.

### Flame thrower / Lance Flamme

Les Lance-flammes sont des armes très destructrices. Expulsant un mélange de carburant brûlant sur tout ce qui se retrouve à courte portée du mauvais côté de leur buse. Toutefois, le lance-flammes n'est pas une arme de précision et n'a pas besoin de l'être. La seule chose à faire est de pointer dans la direction de sa cible et de presser la détente, la noyant elle et tout ce qui se trouve à proximité dans une mer de flammes. Lors d'une attaque à distance, le lance-flammes pourra enflammer la portion du pont du vaisseau entre le modèle actif et sa cible (dans la limite de la portée de l'arme) blessant ainsi potentiellement plusieurs cibles en une seule action d'attaque.



1. Un Marine armé d'un Lance Flamme a une bonne opportunité de recouvrir un groupe d'ennemis de gel incendiaire. Le Marine choisit sa tuile cible. Chaque Modèle sur la tuile subit alors une « Touche Automatique » équivalente à la caractéristique « St » de l'arme soit 12.



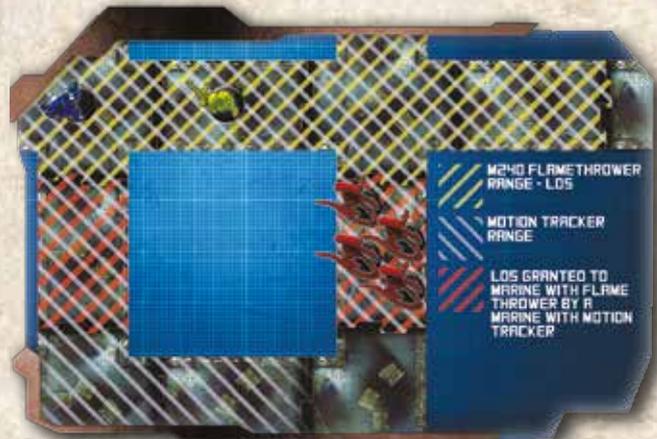
2. Chaque Infant Alien doit lancer 11 ou moins ( $13 - 2 = 11$ ) et chaque Stalker, doit lancer 8 ou moins pour éviter de subir une blessure. Le joueur Alien lance ses D20 et 1 Infant et 1 Stalker meurent. 2 Tests de Jet d'Acide sont alors réalisés mais aucun ne donne un résultat de 1 à 5. Aucun dégât de cette sorte n'est donc appliqué.

Burning Inferno (A) / « Feu d'Enfer » (A) (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un lance-flammes ou une PowerLoader) - Tous les modèles se trouvant sur la tuile cible située dans un rayon de 2 tuiles reçoivent un AutoHit pour chaque „RoA” dont dispose l'arme, avec St et/ou AVV égale à la valeur St et AVV de l'arme. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située après un angle sans avoir besoin de LDV si la tuile cible se trouve dans un rayon de 3 tuiles du Marine disposant de la Compétence Spéciale „Ping!”. « Feu d'Enfer » (A) compte comme une action de Tir (RS)

Burning Inferno (A) avec interaction « Ping! » .



1. Le Marine armé d'un lance-flamme (en Jaune) n'a pas de LDV sur le groupe d'Aliens tapis dans le coin, de ce fait il ne peut pas les cibler avec la compétence spéciale « Burning Inferno » (A)



2. Un membre de l'escouade, armé d'un Motion Tracker (en Bleu), vient assister le premier Marine. Le groupe d'Alien est donc à portée. La compétence spéciale « Grenade Launcher »(A) ou « Burning Inferno » (A) ou une Carte Stratégie pourrait permettre au joueur Marines de purifier ce groupe d'Aliens par le feu..

### • Shotgun

Bien que moins polyvalente que le célèbre Pulse Rifle, cette arme est utilisée par les Marines depuis des siècles. L'utilité de cette arme réside dans sa capacité d'arrêt qui ne doit pas être sous-estimée.

La diversité des environnements dans lesquels les USCMC sont amenés à se battre requière l'utilisation d'armes spécifiques et variées. Le Shotgun brille comme aucune autre arme lorsque le conflit se tient en milieu urbain. Propulsant un nuage de projectiles, couvrant potentiellement l'ensemble de la surface d'un couloir, le Shotgun a une réelle capacité destructrice dans des milieux confinés. Très létale à courte distance, son efficacité décline avec la portée. Lors de missions en espace clos, comme c'est le cas sur le pont d'un vaisseau spatial ou au sein des infrastructures des colonies spatiales, les Marines Coloniaux préfèrent privilégier la puissance et la cadence de feu à la précision.

**Shotgun! (A) / « Fusil à Pompe ! » (A)** - (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un Shotgun) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et à portée 2 du modèle pour réaliser cette action. Faire un test de RS pour chaque modèle ennemi situé sur la tuile cible ou entre la tuile cible et la tuile occupée par le modèle utilisant l'action « Shotgun ! ». Chaque modèle ennemi subit une « Touche » « St » équivalent à 8. « Shotgun! » compte comme une action de Tir.



1. Le Sergent Marine sur la gauche tire sur la tuile où se situe le Predator. Comme il utilise l'action « Shotgun! » chaque modèle ennemi entre lui et sa cible subit une attaque « Shotgun! » (RS)



2. Le joueur Marine lance ses dés d'attaque (la valeur testée correspond à la valeur RS du Sergent soit 16) pour chaque modèle ennemi sur ces 2 tuiles et touche à chaque fois. Toutefois seuls 1 Infant et 1 Stalker ratent leur Test d'Armure disparaissant ainsi du plateau.

**Point Blank Shot (A) / « Tir à bout portant » (A)** (Nécessite: Modèle de la faction Marines avec un fusil) - Un modèle armé d'un fusil peut effectuer un « Point Blank Shot » (A). Désignez jusqu'à 3 modèles ennemis engagés avec le modèle utilisant « Point Blank Shot ». Les modèles ciblés reçoivent une « Touche Automatique » avec « St et « AVV » égale au « St » et « AVV » de l'arme. « Point Blank Shot » compte comme une action de Close Combat (CC)

- **Smart-Disc**

- Le Smart-Disc Predator est un dispositif de coupe circulaire, extrêmement puissant qui se lance comme un disque et retourne à son propriétaire à la manière d'un boomerang. Il dispose également d'une poignée pour son utilisation en tant qu'arme de mêlée. La gyroscopie assistée par ordinateur garantie que le Smart-disc revienne toujours à son propriétaire, mais également qu'une fois lancé il puisse modifier sa trajectoire en vol et ainsi suivre une cible en mouvement. Le Smart-Disc est également capable de suivre des cibles multiples avec un seul lancer, lui donnant des capacités offensives contre un grand nombre d'ennemis, ce qui n'est pas le cas de toutes les armes de la faction Predators. Ses bords tranchants comme des rasoirs sont dévastateurs et sont capables de couper facilement la plupart des matières - un Smart-disc a été conçu pour pouvoir trancher successivement à travers une demi-douzaine de carcasses de bovins et/ou d'êtres humains sans aucun effort.

**Smart-Disc Throw (A) / « Smart-Disc » (A)** - (Nécessite: Modèle de la faction Predators armé d'un Smart-Disc) - Choisissez une Cible jusqu'à 2 tuiles de distance (aucune LDV n'est requise) et lancez 2D20 sur chaque tuile occupée entre le modèle actif et la cible. Chaque jet présentant un résultat allant de 1 à 10 inflige 1 blessure à l'opposant choisi par le joueur Prédateur, sans donner la possibilité au(x) défenseur(s) d'utiliser son Armure. Chaque modèle cible ne peut recevoir qu'une seule blessure par résultat positif sur une action spéciale « Smart-Disc ». Attaquer avec un « Smart-Disc » compte comme une action de Tir (RS).



1. Voyant trop de cibles, le Predator décide de lancer son mortel Smart-Disc sur la tuile occupée par 2 Aliens. Sur sa trajectoire, le Smart-Disc va causer potentiellement des dégâts aux Marines et aux Aliens.



2. Le joueur Predator lance 2D20 pour chaque tuile occupée traversée par le Smart-Disc. Il en résulte un 3 et un 8 pour la première tuile. Le Predator décide d'appliquer la première blessure aux Marines (le joueur Marine choisit alors quel Modèle de sa faction est touché/tué) et la seconde blessure au joueur Alien (qui retire alors un Infant du jeu). Pour la deuxième tuile les résultats du jet du joueur Predator sont 8 et 12 ce qui signifie qu'un Alien de la seconde tuile subit aussi une blessure et meurt.

- Facehugger

Les Facehuggers sont une forme de parasite de l'espèce Xénomorphe XX121. Ce parasite écloit d'un œuf et représente la deuxième étape dans le cycle de vie d'un Xénomorphe. Son seul but est d'implanter un embryon Chestburster au sein d'un hôte via sa bouche. En tant que tel, il n'a pas de capacité offensive réelle (au-delà de sa capacité à cracher de l'acide qui est généralement utilisée pour accéder à des hôtes et non pour réellement attaquer) et doit principalement compter sur sa furtivité, sur l'effet de surprise ou sur le fait que sa victime potentielle soit aux prises avec d'autres Xénomorphes pour l'atteindre. Une fois que la victime est aux prises avec le Facehugger, seule sa réactivité immédiate ou une aide extérieure peut lui laisser une chance de s'en défaire avant d'être infectée.

Facehug (P) / « Facehug » (P) – Un modèle touché par un Facehugger lors d'une attaque Corps à Corps (CC) doit passer un test de « Constitution » (Con) plutôt qu'un « Test d'Amure ». En cas d'échec le modèle cible est immédiatement retiré du plateau. Pour chaque modèle adverse retiré de la sorte, le joueur de la faction Alien place un de ses propres modèles (s'il reste un modèle approprié) sur une tuile infestée de son choix. Le modèle ainsi posé est considéré comme ayant été activé durant ce tour. Une fois que le Facehugger a infecté son hôte, il meurt et est retiré du jeu.

MODÈLE SUPPRIMÉ PAR FACEHUG (P)	MODÈLE DE LA FACTION ALIEN A DÉPLOYER
TOUS MARINES DE TYPE TROUPE SUR PETIT SOCLE	Alien Infant
HELL HOUND PREDATOR	- Alien Stalker
TOUS PREDATORS	- Predalien



1. Un Facehugger trouve un Marine isolé et sans délai, se jette sur lui! Le joueur Alien lance alors son D20. Sa valeur testée (CC) est de 10 modifiée par un -4 (provenant du fait qu'il tente une attaque sur un marine situé sur une « Tuile Normale ») la faisant chuter à 6. Le joueur Alien obtient 4 et réalise ainsi avec succès son infection sur le malheureux Marine.



2. Maintenant, pour se prémunir d'une mort horrible le Marine va devoir passer un test de « Constitution » (Con). Sa valeur testée est de 9. Le joueur Marine lance et échoue! Le modèle Marine et le Facehugger sont retirés du jeu et le joueur Alien peut immédiatement placer un Infant Alien sur une Tuile Infestée.

- Acid Spit / Jet d'Acide

L'acidité du sang des Xénomorphes ne constitue pas une menace immédiate, en effet il s'agit avant tout d'un mécanisme de défense naturel. Toutefois, tuer ou blesser un Alien en provoquant des lésions ouvertes sur son corps causera des déversements d'acide qui peuvent potentiellement nuire à l'attaquant ou au vaisseau (provoquant des dégâts structurels) Malgré son caractère généralement passif, l'acidité du sang des Xénomorphes est exploitée de manière plus offensive par certaines formes d'Aliens. Les Drones par exemple, ont développé une circulation sanguine haute pression qui les fait littéralement exploser si ces derniers subissent des dégâts, inondant d'acide la zone environnante. Les Alien Warriors ont également muté pour utiliser leur sang acide dans des jets. Même si la quantité de sang pour ces attaques est faible et ne permet généralement pas de tuer avec, elle est suffisante pour blesser ou désactiver les cibles choisies.

**Acid Spit (A) / « Jet d'acide » (A)** – Lors de l'utilisation de la capacité spéciale « Acid Spit », choisissez une tuile cible adjacente à la tuile occupée par le modèle actif. Pour chaque modèle ennemi sur la tuile ciblée, réalisez un test de tir à distance (RS). Si le test RS est réussi, alors le modèle ciblé subit une blessure équivalente au (St) et à (AVV) de l'arme. « Acid Spit » compte comme une action de Tir (RS).



1. Au lieu de rejoindre un combat inégal avec trois Marines, un Warrior Alien choisit de cracher son acide sur la tuile occupée par ses adversaires.



2. la valeur RS testée par le Warrior Alien est de 10, il lance donc 3D20 (1 par cible potentielle). Chaque résultat inférieur ou égal à 10 signifierait que le joueur Marine devrait tenter un Test d'Armure ou subir des blessures. Le joueur Alien obtient 3, 9 et 12 touchant ainsi deux fois et bénéficiant d'un (St) de 12 contre l'armure Marine valant 13. Après application du modificateur -2 la valeur d'armure chute à 11 ( $13 - 2 = 11$ ). Le joueur Marine lance alors un 14 et un 17 échouant deux fois à ses tests d'armure et perdant ainsi deux Modèles dans l'affrontement.

## 6.6 ENGAGEMENT PAR DEPLACEMENT

Un modèle actif (avec un grand/moyen socle ou sans socle) peut rejoindre et engager une tuile qui est déjà occupée (de manière à ce qu'il n'y ait plus assez de points d'occupation de libre pour accueillir le nouveau modèle) sans pour autant l'être complètement, en permutant les positions de ses modèles de façon à ce que la tuile nouvellement engagée soit complètement occupée. Le joueur actif choisira d'abord de déplacer les modèles de sa faction, puis (et uniquement s'il n'y a plus de modèle de la faction d'appartenance du joueur actif sur la tuile) on passera au déplacement des factions opposées. Le propriétaire d'un modèle qui engage par ce procédé choisit quelle faction il souhaite déplacer de la tuile. Le propriétaire de la faction quant à lui choisit quel(s) modèle(s) il va déplacer.



1. La tuile est occupée par des Marines et un Predator mais ne l'est pas entièrement (2x1 point pour les Marines, 1x2 points pour le Predator et 1x3 points pour le Power Loader ce qui donne un total de 7 points d'occupation) et ne compte donc pas comme une « Tuile Engagée ». Elle ne peut donc pas être attaquée par les modèles sur les tuiles adjacentes. En outre il n'y a pas assez de points d'occupation restants (1 point restant sur la tuile) pour permettre au Garde Royal Alien d'entrer librement sur la tuile. Pour ce faire, certains modèles doivent être déplacés.



2. Le Garde Royal Alien peut se déplacer sur la tuile s'il demande le déplacement de la faction Predator. Cette action permute la position du Predator et du Garde Royal Alien. La tuile atteignant sa limite d'occupation (8 points), la tuile est donc complètement occupée. En conséquence chacun des modèles concernés, y compris le Predator qui a été déplacé sur la tuile adjacente, compte comme engagés et peuvent participer à l'attaque Corps à Corps (CC) qui va suivre.



3. Le joueur Alien peut également choisir de demander le déplacement de la faction Marines. Dans ce cas le joueur Marines choisit de déplacer 2 Marines et la tuile attaquée est donc toujours comptée comme engagée car elle est entièrement occupée et peut donc être engagée par toutes les tuiles adjacentes. Comme dans l'exemple précédent, tous les modèles peuvent participer à une attaque Close Combat (CC).



4. Un exemple de mouvement illégal. Le joueur Marine a choisi de déplacer le Power Loader. La valeur d'occupation de la tuile chute à 7 (2x1 Point pour les Marines, 1x2 Points pour le Predator et 1x3 points pour le Garde Royal Alien) et ne constitue donc pas une tuile complètement engagée à l'issue du mouvement si la tuile ne finit pas complètement occupée.

#### 6.6.1 Sortir d'un engagement (Se désengager).

Un modèle peut essayer de se désengager d'un affrontement. Pour ce faire, le modèle doit dépenser un point d'action pour passer un test de Corps à Corps (CC). Si le test est réussi le modèle peut être déplacé sur une case adjacente aussi longtemps que la tuile n'est pas occupée par un modèle adverse. Si le test est raté, le modèle perd son action et doit continuer à se battre avec son agresseur.

Se désengager compte comme une action de mouvement dans le tour de jeu.



## 7. APTITUDES SPECIALES

Chaque modèle disponible dans AvP: THB apporte un ensemble unique de compétences et d'aptitudes. Ces compétences font qu'un modèle se démarque des autres, représentant des actions spéciales qu'il peut réaliser grâce à une formation spécialisée, une technologie de pointe ou des améliorations liées à l'évolution.

Il y a 4 façons de doter un modèle d'une compétence :

- En utilisant une compétence énumérée pour son type d'unité dans la section de référence du livret de règles,
- En utilisant un équipement.
- En achetant une compétence lors de la création d'un Héros (Cf. section 11.3 du livre de règles).
- En appliquant sur une figurine les effets d'une Carte Stratégie.

Les Aptitudes peuvent être réparties en 2 catégories:

**Aptitude Active ou (A)** – (A) accolé à un nom de compétence signifie que la compétence est active. Les compétences actives nécessitent la dépense d'au moins un point d'action pour être activées.

*Note du concepteur : Les descriptions des Aptitudes prennent toujours l'ascendant sur les règles.*

**Aptitude Passive ou (P)** – accolé à un nom de compétence signifie qu'il s'agit d'une compétence passive. Les compétences passives sont toujours en vigueur à moins d'indication contraire dans la description de la compétence, de l'application d'un « Modificateur » ou de l'effet d'une autre compétence.

### 7.1 APTITUDES PASSIVES MARINE

**Auto-Sentry (P) / « Auto-Sentinelle » (P)** – Les modèles possédant cette compétence se voient dotés, à chaque début d'un nouveau tour de jeu, d'un « jeton Sentinelle » avant que toute autre modèle soit activé.

**Dodge (P) / « Esquive » (P)** – Après qu'un modèle doté de cette compétence ait été touché par une attaque, il peut lancer 1D20. Sur un résultat de 1 à 5 il esquive l'attaque qui n'a alors aucun effet. Sur un résultat de 6 à 20 l'esquive échoue. Le modèle doit alors continuer comme si il avait été touché. La compétence « Dodge » ne peut pas être opposée à une attaque au Flame thrower / Lance Flamme.

**Electric Shock (P) / « Choc Electrique » (P)** – Les modèles touchés lors d'une attaque de Corps à Corps (CC) par une Overcharged Stun / Matraque électrique, doivent passer un « Test de Constitution » (Con) en lieu et place du « Test d'Armure » ou recevoir une blessure.

**Guided Fire (P) / « Tir Assisté » (P)** – Alloue à une figurine la possibilité de relancer tout ou partie de ses échecs lors d'un test RS.

**Gun Emplacement (P) / « Déploiement d'Armes » (P)** – Les modèles avec cette compétence ne peuvent utiliser que des actions basiques de Tir ou du « mode Sentinelle ».

**Heal (X) (P) / « Soigner » (X) (P)** – Lorsqu'un modèle disposant de cette compétence subit une blessure, il peut tenter un « Test Heal » dont la valeur testée est égale à X. Si le test est réussi il ignore la blessure. Un « Test Heal » ne peut pas être opposé à une blessure survenant suite à un « Coup Critique ».

**Medic! (P) / « Toubib! » (P)** – Le modèle disposant de cette compétence peut réaliser un « Test Heal » (dont la valeur testée est égale à 4) pour chaque modèle Marine sur sa tuile et sur les tuiles adjacentes à la sienne.

**Perimeter Secured! (P) / « Périmètre Sécurisé ! » (P)** – Si un modèle disposant de cette compétence est encore en jeu, dès qu'une porte est ouverte avec succès par un modèle de la faction Alien et/ou Predator, lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5 toutes les figurines situées sur les tuiles adjacentes à la porte reçoivent un AutoHit St 8 AVV 2.

**Ping! (P) / « Scanner » (P)** – Fournit une LDV sur toutes les tuiles dans un rayon de 3 tuiles. Cette compétence ne peut être utilisée que dans le cadre d'une action « Feu d'Enfer » (A), « Lance-Grenade » (A) ou dans le cadre de l'utilisation d'une « Carte Stratégie ».

### 7.2 APTITUDES PASSIVES ALIEN

**Climbing Claws (P) / « Griffes d'Escalade » (P)** – Un modèle avec cette compétence peut traverser une Tuile non- engagée mais pleinement occupée. Le modèle ne peut pas terminer son mouvement sur une tuile entièrement occupée.

**Dodge (P) / « Esquive » (P)** – Même effet que pour la faction Marine (Cf. ci-contre)

**Egg Injection (P) / « Injection » (P)** – Toute les figurine retirées du jeu suite à un échec à un « Test Corps à Corps » (CC) doivent subir un dernier « Test de Constitution » (Con). Si elles échouent, le joueur Alien peut placer une figurine appropriée (s'il lui en reste) à sa place. La figurine Alien nouvellement placée est considérée comme ayant été activée durant le tour.

MODÈLE SUPPRIMÉ PAR EGG INJECTION (P)	MODÈLE DE LA FACTION ALIEN A DÉPLOYER
TOUS MARINES DE TYPE TROUPE SUR PETIT SOCLE	Alien Infant
HELL HOUND PREDATOR	Alien Stalker
TOUS PREDATORS	Predalien

**Hive Bloodhounds (P) / « Limiers de la Ruche » (P)** – Les figurines disposant de cette compétences gagnent +1 à leur valeur de Mouvement lors d'une action « Run » (A)

**Improved Dodge (P) / « Esquive Améliorée » (P)** – Même effet que pour « Dodge » à la différence près que sur un résultat de 1 à 10 la figurine esquive l'attaque et sur un résultat de 11 à 20 l'esquive échoue. La figurine doit alors continuer comme si elle avait été touchée. La compétence ne peut pas être opposée à une attaque au Flame thrower / Lance Flamme.

**Improved Hide (P) / « Dissimulation Avancée » (P)** – Les Modèles situés sur une « Tuile Infestée » et disposant de cette compétence peuvent bénéficier de l'état « Hide » avant leur activation sans avoir à dépenser un point d'action pour réaliser l'action « Hide » (A) et peuvent être activés normalement.

**Resilient (P) / « Résilient » (P)**– Les Modèles disposant de cette compétence ne peuvent jamais recevoir plus d'une blessure par « Test d'Armure » ou de « Constitution » échoué.

**Royal Pheromones (P) / « Pheromones Royales » (P)** – Tous les modèles de la faction Alien dans un rayon de 2 tuiles autour du modèle possédant la compétence bénéficient d'un modificateur de +2 à leur Tests de Corps à Corps (CC). Cet effet n'est pas cumulatif.

**Tiny (P) / « Petit » (P)**– Les Modèles disposant de cette compétence ne peuvent jamais participer à une action « Forcer une porte » (A). Toutefois cette compétence leur permet de finir leur activation sur une tuile « Conduit de Ventilation ».

**Unstoppable (P) / « Inarrêtable » (P)** – Les Modèles disposant de cette compétence réussissent toujours leur Test « Forcer une porte » (A).

## 7.3 APTITUDES FACTION PREDATOR

**Charge! (P) / « Charge! » (P)** - Si les Modèles disposant de cette compétence réalisent dans le même tour une action de déplacement d'au moins une tuile suivie d'une attaque Corps à Corps, ils bénéficient d'un modificateur de +2 à leur valeur testée (CC) pour tous leurs tests de Corps à Corps.

**Hot Plasma (P) / « Plasma Brûlant » (P)** – Tous les Tests d'Armure réussis contre ce type d'arme doivent faire l'objet d'une relance de la part de l'adversaire.

**Pack Hunt (P) / « Meute en chasse » (P)** – Les modèles disposant de cette compétence bénéficient d'un modificateur +1 à tous leurs « Tests Corps à Corps » (CC) ou « Tir à Distance » (RS) pour chaque modèle disposant de la même compétence dans un rayon d'1 Tuile autour du modèle actif.

**Rage! (A) / « Rage! » (A)** – Cette compétence doit être annoncée comme active au début de l'activation du modèle avant toute dépense de point d'action. Un modèle utilisant cette compétence peut relancer tous ses « Tests de Corps à Corps » durant le tour et bénéficie d'un modificateur de +2 au St de son arme de mêlé. A la fin de son activation le modèle subit une blessure sans pouvoir réaliser de « Test d'Armure ».

**Self-Destruct Device (P) / « Dispositif d'Auto-Destruction » (P)** – Quand un modèle avec cette compétence est retiré du jeu, jetez un D20. Sur un résultat de 1 à 3, tous les modèles sur la même tuile que le modèle supprimé subissent une « Touche Automatique » ST15 AVV 10.

# 8.0 REFERENCE

## 8.1. STATISTIQUES MARINE

NAME	TYPE	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A	TYPE	WEAPON NAME	ST	ROA	AVV	SKILLS
Colonial Marine - Pulse Rifle	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Combat Knife	9	1	0	Team Tactics (P), Grenade Launcher (A)
										RS	M41A1 Pulse Rifle	12	1	0	
										RS	M40 Grenade Launcher	16	1	0	
Colonial Marine - Smart Gun	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Combat Knife	9	1	0	Team Tactics (P), Guided Fire (P)
										RS	M56 Smart Gun	14	3	1	
Colonial Marine - Flame Thrower	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Combat Knife	9	1	0	Team Tactics (P), Burning Inferno (A), Medic! (P)
										RS	M240 Flame Thrower	12	1	0	
Colonial Marine - Motion Tracker	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Combat Knife	9	1	0	Team Tactics (P), Ping! (P), Grenade Launcher (A)
										RS	M41A1 Pulse Rifle	12	1	0	
										RS	M40 Grenade Launcher	16	1	0	
Colonial Marine - Sergeant	T	1	14	16	9	9	19	2	13	CC	Combat Knife	9	1	0	Team Tactics (P), Shotgun! (A), Point Blank Shot (A)
										RS	M37A2 Shotgun	12	1	0	
Weyland - Yutani Commandos - Pulse Rifle	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	CC	Combat Knife	11	1	0	Team Tactics (P), Perimeter Secured! (P), Grenade Launcher (A)
										RS	M41A1 Pulse Rifle	12	1	0	
										RS	M40 Grenade Launcher	16	1	0	
Weyland - Yutani Commandos - Smart Gun	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	CC	Combat Knife	11	1	0	Team Tactics (P), Perimeter Secured! (P), Guided Fire (P)
										RS	M56 Smart Gun	14	3	1	
Weyland - Yutani Commandos - Flame Thrower	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	CC	Combat Knife	11	1	0	Team Tactics (P), Perimeter Secured! (P), Burning Inferno (A), Medic! (P)
										RS	M240 Flame Thrower	12	1	0	
Weyland - Yutani Commandos - Motion Tracker	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	CC	Combat Knife	11	1	0	Team Tactics (P), Ping! (P), Grenade Launcher (A), Perimeter Secured! (P)
										RS	M41A1 Pulse Rifle	12	1	0	
										RS	M40 Grenade Launcher	16	1	0	
Power Loader	S	1	14	14	9	9	19	4	14 (12)	CC	Hydraulic Grappler	16	2	2	Burning Inferno (A),
										RS	M240 Flame Thrower	12	1	0	
Sentry Guns	S	-	-	14	-	-	-	1	10	CC	-	-	-	-	Auto-Sentry (P), Gun Emplacement (P)
										RS	M30 Autocannon	14	4	1	

### 8.1.1 Armes Marines

#### 8.1.1.1 Armes de Corps à Corps

##### Combat Knife / Couteau de combat

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
Combat Knife	9	1	0

Le Couteau de combat est l'arme de corps à corps standard de l'USCM.

##### Overcharged Stun Prod / Matraque électrique

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
Overcharged Stun Prod	*	1	0

La matraque électrique est utilisée par les Marines dans le cadre de missions de pacification des colonies en état d'insurrection. Le choc électrique délivré par cette arme est assez puissant pour détraquer le système nerveux d'un Xénomorphe.

##### Hydraulic Grapppler / Grappin Hydraulique

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
Hydraulic Grapppler	16	2	2

Le grappin hydraulique est l'outil de travail principal du Power Loader. Cet imposant croc en acier est assez maniable pour être utilisé pour le chargement tant d'armement que de cargaisons délicates. Sa prise hydrauliquement alimentée est assez puissante pour écraser aisément des caisses de munitions renforcées ou d'imposants exosquelettes.



#### 8.1.1.2 Armes de Tir à Distance

##### M41A1 Pulse Rifle/M40 Grenade Launcher

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
M41A1 Pulse Rifle	12	1	0
M40 Grenade Launcher	16	1	0

Complété du lance grenade M40 monté sous son canon, le Pulse Rifle M41A1 est le fusil réglementaire de l'USCM. Du fait de sa fiabilité, cette arme est présente sur tous les théâtres d'intervention Marines. Le M40 augmente encore la puissance de cette arme lorsque la situation l'exige.

##### M240 Flame Thrower / Lance-Flammes M240

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
M240 Flame Thrower	12	1	0

Le Lance-Flammes M240 est l'une des armes de soutien standard de l'USCM. Capable de propulser à plus 30 mètres du gel incendiaire enflammé, il représente l'un des plus impressionnants outils de destruction disponibles pour les Marines.

##### M37A2 Pump Action Shotgun / Fusil à Pompe M37A2

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
M37A2	12	1	1

Le M37A2 est également une autre arme utilisée de façon standard dans les forces de l'USCM. Ce Fusil à Pompe est généralement employé comme une arme secondaire par les sergents de l'USMC. Du fait de sa plus petite taille par rapport au M41A1, il est souvent privilégié dans les situations de combats rapprochés.

##### M56 Smart Gun

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
M56 Smart Gun	14	3	1

Le M56 est la principale arme lourde des Marines Coloniaux. Du fait de sa haute technicité dans l'acquisition automatique de cibles, son torrent implacable de projectiles ne manque presque jamais sa cible.

##### M30 Autocannon / Tourelles Automatiques M30

STATISTICS			
NAME	ST	ROA	AVV
M30 Autocannon	14	4	1

Les tourelles automatiques M30 sont des armes fixes déployables. Elles représentent l'outil principal de l'USCM pour contester et sécuriser un périmètre.

## 8.2 STATISTIQUES ALIEN ET ARMES

NAME	TYPE	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A	TYPE	WEAPON TYPE	ST	ROA	AVV	SKILLS
Face Hugger	T	1	10	-	5	5	19	1	10	CC	Facehug	*	1	0	Facehug (P), Improved Dodge (P), Tiny (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Alien Stalker	T	1	10	-	10	10	19	1	10	CC	Claws	10	1	0	Hive Bloodhounds (P), Climbing Claws (P), Dodge (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Alien Infant Warrior	T	1	15	-	9	9	19	1	13	CC	Infant Claws	10	2	0	Improved Hide (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Alien Warrior	S	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	CC	Warrior Claws	16	4	2	Acid Spit (A), Acidic Blood (P)
Royal Guard	S	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	CC	Royal g. Claws	16	4	2	Royal Pheromones (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Crusher	S	1	13	-	20	20	19	7	14	CC	Crusher Claws	16	4	10	Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Praetorian (Royal Guard upgrade)	HQ	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	CC	Warrior Claws	16	4	2	Royal Pheromones (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Predalien	HQ	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	CC	Predalien Claws	16	5	3	Egg Injection (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		
Queen	HQ	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	CC	Queen Claws	16	5	3	Royal Pheromones (P), Unstoppable (P), Resilient (P), Acidic Blood (P)
										RS	-	-	-		



## 8.3 STATISTIQUES PREDATOR

NAME	TYPE	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A	TYPE	WEAPON TYPE	ST	ROA	AVV	SKILLS
Predator Warrior with Smart-Disc	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Smart - Disc CC	15	3	3	Seasoned Hunter (P), Smart-Disc Throw (A)
										RS	Smart - Disc Throw	*	*	3	
Predator Warrior with Combi Stick	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Combi Stick	14	4	3	Seasoned Hunter (P)
										RS	Wrist Dart	12	1	0	
Predator Hunter	P	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	CC	Wrist Blades	14	2	0	Seasoned Hunter (P), Hot Plasma (P)
										RS	Plasma Caster	12	3	3	
Female Predator	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Combi Stick	14	4	3	Seasoned Hunter (P)
										RS	Wrist Dart	12	1	0	
Predator Young Bloods	P	1	15	15	12	12	19	2	13(11)	CC	Wrist Blade	14	2	0	Seasoned Hunter (P), Pack Hunt (P), Hot Plasma (P)
										RS	Plasma Caster	12	3	3	
Predator Hellhounds	P	1	13	13	10	10	15	1	12	CC	Bite	12	2	0	Charge! (P), Dodge (P)
										RS	-	-	-	-	
Predator Berserker	P	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	CC	Combi Stick	14	5	3	Seasoned Hunter (P), Rage! (A) Hot Plasma (P)
										RS	Gatling Plasma Caster	14	3	3	
Elder Predator Warrior	HQ	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	-	-	-	-	Seasoned Hunter (P)
Elder Predator Hunter	HQ	1	12	17	14	14	19	3	15(2)	CC	-	-	-	-	Seasoned Hunter (P)
										RS	-	-	-	-	
Elder Predator Berzerker	HQ	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	CC	-	-	-	-	Seasoned Hunter (P), Rage! (A)

### 8.3.1 Armes Predator

#### 8.3.1.1 Armes Corps à Corps

##### Wrist Blade / Griffes rétractables (poignet)

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Wrist Blade	14	2	0	

Dès leur plus jeune âge, les griffes rétractables sont l'outil principal des Predators pour le Corps à Corps.

##### Smart-Disc

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Smart-Disc (Close Combat)	15	3	3	

Le disque intelligent du Predator est un dispositif à moyenne portée puissant et une arme de corps à corps formidable.

##### Combi-Stick

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Combi-Stick	15	4	3	

C'est la version effrayante de la lance vu par les Predators. Constituée d'alliages inconnus, elle est résistante à l'acidité du sang Xénomorphe et capable de percer aisément le plus dur des aciers.

##### Hellhound Bite / Morsure de Hellhound

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Hellhound Bite	12	2	0	

Les predators Hellhounds, sont élevés pour leur taille et leur agressivité qui en font des adversaires redoutables. Leurs mâchoires massives et leurs excroissances osseuses en font des créatures mortelles, qui sont souvent exploitées à la manière de limiers ou de chiens de chasse par des Predators.

#### 8.3.1.2 Armes de Tir à Distance

##### Wrist Dart / Flèches (poignet)

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Wrist Dart	12	1	0	

Arme montée sur le poignet, elle projette des flèches à courte portée. Capable de percer l'armure de Marines ou des crânes de Xénomorphes avec la même facilité.

##### Plasma Caster / Lanceur à Plasma

STATISTICS				
NOM	ST	ROA	AVV	
Plasma Caster	12	3	3	

Projetant des jets de plasma perforants à longue distance, le lanceur à plasma est sans doute l'outil offensif le plus avancé technologiquement et le plus puissant à disposition des Predators. Les obus tirés par l'arme explosent au contact de la cible en une nuée de shrapnels de plasma pouvant causer d'importantes blessures et potentiellement des dommages collatéraux près du point d'impact.

#### Gatling Plasma / Mitrailleuse à Plasma

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
Gatling Plasma Caster	14	3	3

Version modifiée du Lanceur à Plasma, ce modèle dispose d'une cadence de tir supérieure permettant en une action de tir d'envoyer plusieurs projectiles à la manière des canons de mitrailleuse lourde.

#### Plasma Cannon / Canon à Plasma

STATISTICS			
NOM	ST	ROA	AVV
Plasma Cannon	16	1	3

Il s'agit d'une version un peu plus grande du Lanceur à Plasma standard. Il bénéficie d'une capacité en munitions plus importante permettant de tirer des cellules de Plasma plus grandes, plus destructrices mais impliquant un rechargement plus long entre chaque tir.



*Predator Hunter avec Lanceur Plasma  
peint par Prodos Games Studio*

## 9.0 CAMPAIGN MISSIONS

Les 10 missions présentées ci-dessous, relatent les événements se déroulant sur l'UCSS Theseus. Lorsqu'elles sont jouées dans l'ordre, elles mettent en scène 3 groupes de créatures qui luttent pour survivre et détruire leurs ennemis. Les Missions peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, mais sachez que les dernières Missions augmentent en taille et il en va de même pour la complexité des objectifs à atteindre. Nous vous conseillons de jouer la Mission 1, spécialement si vous démarrez votre aventure avec AvP:THB

*NB: N'hésitez pas à changer, modifier et à vous inspirer des Maps de Campagne, lorsque vous jouez en Parties Personnalisées !*

### 9.1 Mission 1

*Lors de l'exploration d'une partie des ponts inférieurs, l'Équipe Charlie se retrouve bloquée derrière l'épaisse cloison qui les ramenait aux quartiers de l'équipage, alors que des signaux du détecteur de mouvements se manifestent tout autour d'eux.*

Briefing:

Marines:

La cloison menant aux ponts principaux a été automatiquement scellée. Votre objectif est de mener votre équipe à la console de l'ordinateur située à l'intérieur de la salle informatique, puis de passer outre les procédures d'urgence et prendre l'ascenseur pour descendre aux niveaux inférieurs du vaisseau.

Aliens:

Après un long moment à bord, les Xénomorphes ont réalisé que quelque chose s'était réveillé. Peu de Marines Coloniaux fraîchement réveillés savent qu'ils ne sont plus les seuls habitants de l'UCSS Theseus... Peu de temps après que la Ruche se soit libérée, des drones ont repéré deux groupes distincts d'intrus à proximité de la section nouvellement transformée du vaisseau. Liquidez la menace et développez-vous en obtenant assez d'échantillons biologiques provenant des visiteurs indésirables.

Predators:

Après avoir détecté de multiples signatures de Xénomorphes sur le vaisseau humain, abordez le et récupérez des informations sur l'origine de cette espèce particulière, puis revenez à votre nacelle d'atterrissage

Victory conditions:

Marines:

- Reprenez le contrôle de la cloison en utilisant 1 Action d'Interaction à l'intérieur de la NACELLE DE SECOURS.
- Au moins un modèle Marine doit atteindre l'ascenseur localisé dans la SALLE DES MACHINES.

Aliens:

- Tuez 5 Modèles provenant des forces Marine et/ou Predator.

Predators:

- Scannez les pièces PONT, SALLE DES MACHINES, et CHAMBRE D'HIBERNATION ou téléchargez tous les plans du vaisseau depuis la pièce NACELLE DE SECOURS. Le scan d'une pièce nécessite de réaliser 1 Action d'interaction dans les pièces listées ci-dessus.

- Au moins 1 Modèle Predator doit retourner sur la NACELLE PREDATOR.



## 9.2 Mission 2

Les lumières de la chambre d'hibernation scintillaient sinistrement alors que les Xénomorphes projetaient de grandes ombres sur les caissons de sommeil cryogéniques abritant des humains encore endormis. Un ordre tacite traversa les créatures et ils se déplacèrent comme une seule, cherchant à exposer les humains à une infection des Facehuggers ou à les traîner vers la Ruche elle-même.

### Briefing:

#### Marines:

Votre objectif est d'éteindre les incendies en dépensant une Action d'Interaction dans les pièces suivantes: SALLE DES MACHINES, ARMURERIE, CHAMBRE D'HIBERNATION.

#### Aliens:

Les forces intruses sont bien armées et préparées à vous résister. En plus de cela, elles progressent toujours plus profondément dans votre nouvelle habitation et vous ne pouvez pas permettre que cela continue. Votre objectif est de renforcer la Ruche en infectant tous les humains endormis dans la pièce CHAMBRE D'HIBERNATION, grâce à la dépense d'une Action Interaction à l'intérieur de cette pièce. Continuez à recueillir des données pour renforcer la Ruche

#### Predators:

La ruche est encore faible et les humains ne sont pas encore pleinement conscients de votre présence. C'est le bon moment pour frapper et recueillir quelques trophées pour le clan.

## REGLES SPECIALES DE LA MISSION

### Règles de missions des Predators:

**COLLECTION DE TROPHEES** – Les trophées peuvent seulement être recueillis à partir de figurines tuées au Corps à Corps. Au lieu de retirer du jeu la figurine en question, placez la couchée sur la tuile où elle est morte. Dans n'importe lequel des tours suivants, une figurine peut dépenser une action Interaction pour retirer l'une des figurines valables pour une COLLECTION DE TROPHEES et prendre un PION TROPHEE. La COLLECTION DE TROPHEES ne peut pas être réalisée sur des Tuiles Engagées ou sur lesquelles se déroulent des combats.

### Conditions de victoire:

#### Marines:

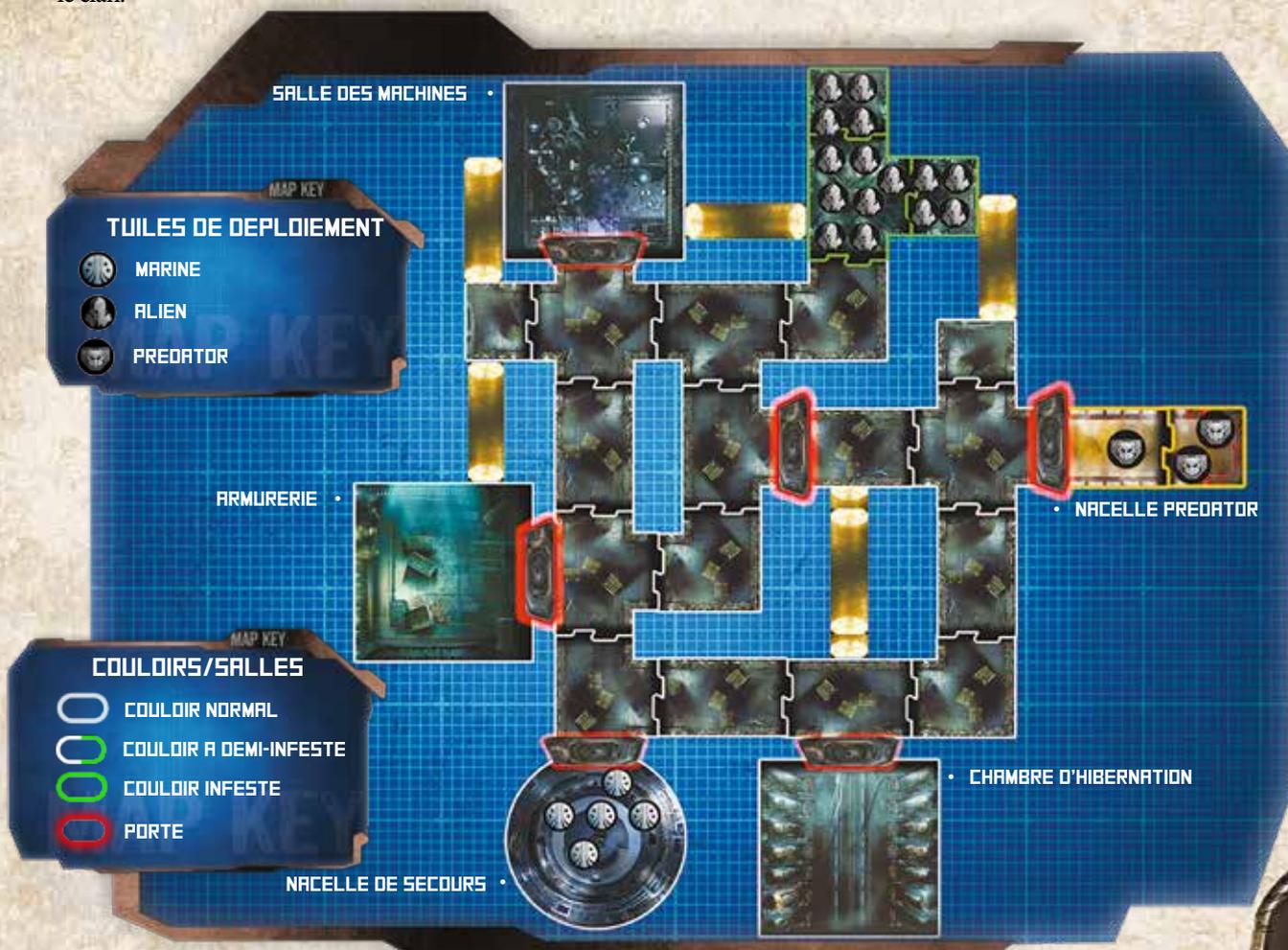
- Éteindre les incendies dans les pièces suivantes en dépensant une Action Interaction dans chacune d'elles: SALLE DES MACHINES, ARMURERIE, CHAMBRE D'HIBERNATION.

#### Aliens:

- Dirigez vous vers la pièce CHAMBRE D'HIBERNATION et infectez la en dépensant 3 Actions d'interaction à l'intérieur.
- Tuez et recueillez les trophées de 3 Modèles ennemis. (utilisez les règles de COLLECTION DE TROPHEES décrites précédemment)
- Apportez au moins 3 PIONS TROPHEE sur n'importe quelle Tuile Conduit d'Aération.

#### Predators:

- Tuez et recueillez les trophées de 5 figurines ennemis. (utilisez les règles de COLLECTION DE TROPHEES décrites précédemment)



### 9.3 Mission 3

En scannant la vaste et sombre pièce, Yen'sha porta sa vision thermique sur les grands réservoirs maintenant les humains en hibernation. Chacun d'entre eux avait été infecté et était l'hôte d'un nouveau monstre. „Excellent, plus de proies à chasser,” pensa t-il. La décongélation des humains entraînerait l'activation des Chestbusters à l'intérieur de leurs hôtes. Yen'sha se dirigea vers la salle de contrôle ...

#### Briefing:

Marines:

Une action immédiate doit être entreprise pour apporter de l'énergie au vaisseau ou il se transformera en une sombre et froide épave dérivant dans l'espace. Votre objectif est de recueillir des pièces de rechange dans l'ARMURERIE et commencer à procéder à la réparation du générateur situé dans la SALLE DES MACHINES.

Aliens:

Les humains comptent trop sur les parois d'acier et les systèmes du vaisseau pour le rendre habitable pour eux. La Ruche n'a pas à se soucier de ce genre de détails. Votre objectif est d'endommager les salles ARMURERIE, SALLE DES MACHINES, et LABORATOIRE.

Predators:

Les Xenomorphes ont infesté la chambre d'hibernation des humains. Des dizaines de nouvelles chrysalides sont prêtes à éclater dans leurs hôtes. Votre objectif est de créer une discrète diversion derrière les lignes ennemies en démarrant la procédure de décongélation via la dépense d'une Action d'Interaction dans la CHAMBRE D'HIBERNATION. Continuez à recueillir des trophées par ur gagner du prestige au sein du clan.

#### Règles de Mission des Marines :

*Transporter Un Pion* – Une figurine peut ramasser le Pion approprié en dépensant une Action Interaction lorsqu'elle se trouve sur la même Tuile que celui-ci. Placez le Pion sur le socle de la figurine ayant réalisé cette action. Le Pion se déplace alors avec la figurine le transportant.

Si le porteur du Pion est retiré du jeu, alors déposez le Pion sur la Tuile où le porteur a été retiré du jeu. Un Pion peut être déposé par la figurine le transportant si elle dépense une Action Interaction. Placez alors le Pion sur la Tuile occupée par le déposant. Toute autre figurine peut le ramasser en dépensant une Action Interaction. Chaque Pion ne peut être ramassé qu'une SEULE fois par Tour de Jeu.

Règles de Mission des Aliens :

*ENDOMMAGER UNE PIECE (ALIEN)* - La pièce est considérée comme endommagée si elle contient 2 Jetons de dégâts par l'Acide. Une figurine Alien autre qu'un Facehugger peut dépenser une Action Interaction pour lancer un D20. Sur un résultat de 1-10, placez un Jeton de dégâts par l'Acide dans la pièce où se trouve la figurine réalisant *ENDOMMAGER UNE PIECE*. Sur un résultat de 11-20, l'action est perdue.

Règles de Mission des Predators :

*COLLECTION DE TROPHEES* - voir description dans la Mission 2.

#### Conditions de Victoire:

Marines:

- Recueillez des pièces de rechange dans l'ARMURERIE en dépensant à l'intérieur une Action Interaction. Si la figurine détenant le Pion „pièces de rechange” se fraye un chemin jusqu'à la SALLE DES MACHINES (utilisez les règles Transporter Un Pion vues précédemment), alors elle peut dépenser une Action d'Interaction pour réparer le générateur.

Aliens:

- Placez 2 Jeton de dégâts par l'Acide dans chacune des pièces suivantes : ARMURERIE SALLE DES MACHINES, et le PONT. La mission est achevée lorsque tous les Jetons sont placés.

Predators:

- Décongelez les humains infectés qui dorment dans la pièce CHAMBRE D'HIBERNATION en dépensant une action Interaction à l'intérieur.
- Tuez et recueillez les trophées de 5 modèles ennemis. (utilisez les règles spéciales de *COLLECTION DE TROPHEES*).



#### 9.4 Mission 4

En inspectant rapidement l'Infirmier, les Marines ont remarqué un signal sonore d'alerte insistant provenant d'une des consoles à proximité. Le toubib de l'unité toucha l'écran, puis son visage devint livide. Les personnes encore en cryogénie avaient été infectées par un organisme biologique. Il n'y avait qu'une seule chose à faire avant que la situation ne devienne critique.

Briefing:

Marines:

L'Ordinateur Médical indique des fonctions de vie anormales dans quelques réservoirs cryogéniques situés dans la CHAMBRE D'HIBERNATION. Nos pires craintes se sont réalisées. Les humains infectés engendreront une nouvelle génération de Xénomorphes. Votre objectif est de vous rendre dans la CHAMBRE D'HIBERNATION et d'y détruire les réservoirs cryogéniques infectés.

Aliens:

La Reine a faim de nouveaux génotypes! La Ruche a besoin de nouveaux hôtes pour devenir plus forte et plus hétérogène. La Ruche a besoin de nouveaux types de guerriers pour la protéger et la Ruche a besoin de nouveaux drones pour transformer tout le vaisseau en un utérus pour les nouvelles générations. Votre objectif est de capturer trois intrus.

Predators:

Le scanner biologique de votre vaisseau a détecté une espèce très rare de Xénomorphe se développant dans l'une des chambres de nidification. Il se pourrait même que ce soit la prochaine Reine! Vous ne pouvez pas laisser les humains la détruire. Elle a trop de valeur pour le Clan. Frayez vous un chemin jusqu'à la chambre de nidification et récupérez l'oeuf.

#### REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Règles de Mission des Marines :

Endommager une salle (Marines)- La salle est considérée comme endommagée si elle contient quatre Pions Dégâts par l'Acide. Une Figurine Marine peut dépenser une Action Interaction pour lancer un D20. Sur un jet de 1-10 placez un Pion Dégâts par l'Acide dans la salle de la Figurine réalisant l'action ENDOMMAGER UNE SALLE. Sur un jet de 11-20, l'action est perdue

Règles de Mission des Predators :

TRANSPORTER UN PION - Comme décrit dans la Mission 3.

Règles de Mission des Aliens :

COLLECTION DE TROPHÉES - Comme décrit dans la Mission 3.

Conditions de victoire :

Marines:

- Générer 4 Jetons Dégâts par l'Acide dans la CHAMBRE D'HIBERNATION (utilisez la règle ENDOMMAGER UNE SALLE décrite ci-dessus).

Aliens:

- Capturez 3 figurines ennemies. La capture de figurine suit les règles de COLLECTION DE TROPHÉES décrites précédemment. Apportez les trois Pions Trophée sur les tuiles Conduit de ventilation (utiliser les règles spéciales de TRANSPORTER UN PION décrites précédemment). Lorsque les trois Pions Trophées sont apportés sur les Tuiles Conduit d'Aération, alors la Mission est accomplie. Les Pions pris au piège dans une Tuile Conduit de ventilation scellée, sont perdus.

Predators:

- Localisez et apportez le Pion Oeuf (utilisez les règles de TRANSPORTER UN PION) sur la Tuile Nacelle Predator



### 9.5 Mission 5

Les œufs sont en danger depuis que les humains ont intensifié leur offensive. Un ordre de la Reine traverse toute la ruche et il s'agit de récupérer les œufs fraîchement pondus puis de les déplacer plus profondément dans la ruche, là où les Guerriers peuvent les protéger. Tous ceux qui s'opposent à la Ruche devront être tués ou être ramenés pour être infectés.

#### Briefing:

Marines:

Le nombre de Xenomorphes augmente à chaque heure qui passe alors que la ruche se renforce. Si aucune mesure n'est prise, alors les Marines seront submergés. Votre objectif est de mettre en place des Tourelles Sentinelles à des endroits clés du périmètre.

Aliens:

Des intrus se rapprochent dangereusement des chambres d'incubation. La ruche ne peut tolérer que cela se produise. Les œufs ont besoin d'être transportés plus profondément dans le vaisseau. La nouvelle génération doit être sauvée à tout prix. Votre objectif est de récupérer et de transporter trois des quatre œufs jusqu'à la cage d'ascenseur située à l'intérieur de la SALLE DES MACHINES.

Predators:

Un de vos frères de Clan a été assailli et gravement blessé à proximité d'une chambre d'incubation, mais le pire est qu'il a été infecté par des Xenomorphes. Notre vaisseau ne dispose pas du matériel médical adéquat pour extraire le parasite; par conséquent, nous sommes obligés d'utiliser le Laboratoire des humains pour réaliser cette procédure. Votre objectif est d'escorter le Predator blessé jusqu'au LABORATOIRE (pour éliminer l'infection), puis de l'escorter jusqu'à la NACELLE PREDATOR)

### REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Règles de Mission des Aliens

TRANSPORTER UN PION - Comme décrit dans la Mission 3.

Conditions de victoire :

Marines:

- Une Figurine de Marine peut dépenser une Action Interaction pour déposer un Pion Mission (Tourelle Sentinelle) sur n'importe laquelle des 4 tuiles indiquées sur la Carte. Les Pions Mission peuvent seulement être placés sur une tuile occupée par la Figurine réalisant une Action d'Interaction. Lorsque 3 des 4 pions sont placés la Mission est considérée comme accomplie.

Aliens:

- Localisez et Convoquez un oeuf (en utilisant la règle TRANSPORTER UN PION) à la SALLE DES MACHINES. Lorsque 3 des 4 pions sont placés la Mission est considérée comme accomplie.

Predators:

- Désignez l'une de vos Figurines qui représentera la Figurine escortée. La Figurine escortée débute la partie avec une Blessure afin de représenter le Xenomorphe à l'intérieur de son corps. La Figurine escortée doit atteindre le LABORATOIRE et dépenser une Action Interaction pour simuler la préparation de la procédure d'extraction. Dès qu'une Action Interaction a été utilisée par la Figurine escortée, alors n'importe quelle autre Figurine Predator située dans le LABORATOIRE doit dépenser une Action Interaction pour réaliser la procédure de retrait. Lorsque la Figurine escortée atteint la NACELLE PREDATOR, la Mission est considérée comme accomplie.



## 9.6 Mission 6

Le Predator avait tranché la tête de l'un des Guerriers Alien et le corps sans vie s'écrasait sur le sol alors que son sang sifflait sur le pont métallique. „Ils sont trop nombreux » se dit-il. En manipulant un schéma holographique du vaisseau, il releva les endroits que les Aliens contrôlaient pour leurs chambres d'incubation. Il devait les détruire pour stopper l'invasion du vaisseau par ces créatures.

### Briefing:

#### Marines:

L'infestation se propage à un rythme alarmant. Il est clair que les Xénomorphes utilisent le système des conduits d'aération pour se déplacer rapidement dans le vaisseau, évitant ainsi nos positions fortifiées. Pour consolider notre avantage tactique, nous avons besoin de condamner les conduits en périphérie.

#### Aliens:

Les intrus continuent à menacer la Ruche. Leur nombre doit être réduit pour que la couvée survive. Votre objectif est d'anéantir les forces ennemies.

#### Predators:

Après avoir récupéré l'œuf de la Reine, on ne peut pas permettre à l'infestation qui demeure de se répandre de manière incontrôlée sur les terrains de chasse. Votre

objectif est de veiller à ce qu'aucun Xénomorphe ne quitte le vaisseau et cela en implantant des charges nucléaires tactiques dans trois des quatre chambres d'incubation.

### REGLES SPECIALES DE LA MISSION

#### Conditions de Victoire :

##### Marines:

- La Mission est accomplie lorsque quatre tuiles Conduit de Ventilation ont été enlevées du jeu. Pour retirer une Tuile Conduit de Ventilation, une Figurine Marine doit utiliser l'Action Avancée Soudez-moi ca ! (A)

##### Aliens:

- Tuez 5 figurines ennemies, cependant une figurine Predator tuée compte pour 2 figurines.

##### Predators:

- Une Figurine Predator peut dépenser une Action Interaction pour déposer un Pion Mission (Charge Nucléaire Tactique) sur n'importe laquelle des quatre Pièces indiquées sur la Carte. Les Pions Mission peuvent seulement être placés sur une tuile occupée par la Figurine réalisant une Action Interaction. Lorsque trois des quatre Pions sont placés sur les Tuiles désignées, alors la Mission est accomplie.



### 9.7 Mission 7

«Sergent! Vous devriez voir ça », s'exclama le troupier en pointant un écran vidéo. Le Sergent regarda l'écran et il vit deux silhouettes dans l'une des chambres de stockage. L'une était une femme vêtue d'une combinaison de détenue et était salement amochée. L'autre, de toute apparence, semblait être l'un des Androïdes du vaisseau avec le bras gauche manquant tandis qu'un liquide blanchâtre se rependait sur sa combinaison. „Marines”, dit-il, en chiquant son tabac, „Préparez-vous pour une mission de sauvetage.”

#### Briefing:

##### Marines:

L'ordinateur indique la présence de plusieurs signatures de vie humaines dans les profondeurs de la section infestée du vaisseau. Ces membres d'équipage, s'ils sont toujours en vie, peuvent fournir des renseignements précieux sur l'origine des Xenomorphes dans le vaisseau. Votre objectif est de localiser et de récupérer l'Intel de deux des quatre membres d'équipage capturés par les Xenomorphes, puis de les transférer sur le PONT.

##### Aliens:

Les humains empiètent toujours plus profondément sur le territoire de la Ruche. Organisez une embuscade en coupant leur voie de repli. Votre objectif est de tuer cinq des intrus et d'endommager les couloirs les menant à leur point d'extraction

##### Predators:

Vos proies sont absorbées par les combats qui les opposent. Faites bon usage du chaos qui règne dans

leurs lignes et continuez à récolter des Trophées pour le Clan.

#### REGLES SPECIALES DE LA MISSION

Règles de Mission des Marines :

TRANSPORTER UN PION - Comme décrit dans la Mission 3.

Règles de Mission des Aliens:

ENDOMMAGER UNE SALLE - Comme décrit dans la Mission 3.

Règles de Mission des Predators :

COLLECTION DE TROPHEES - Comme décrit dans la Mission 2.

#### Conditions de Victoire :

##### Marines:

- Une Figurine de Marine peut dépenser une Action Interaction lorsqu'elle se trouve sur une Tuile désignée sur la Carte afin de récupérer les renseignements de la part des membres d'équipages capturés sous la forme de pions. Lorsque deux des quatre Pions ont été apportés sur le PONT la Mission est considérée accomplie.

##### Aliens:

- Tuez cinq Figurines ennemies (une Figurine de Predator compte pour deux Figurines) ET placez deux Pions Dégâts par l'Acide (utilisez la règle spéciale ENDOMMAGER UNE PIECE) dans deux des trois Tuiles désignées sur la Carte.

##### Predators:

- Tuez et récoltez les trophées (utilisez les règles spéciales de COLLECTION DE TROPHEES) de cinq Figurines ennemies..



### 9.8 Mission 8

Les créatures que nous ne pouvons pas voir blessent la Ruche. Ramenez les ici avec nous. Brisez leur machine pour qu'ils ne puissent pas s'échapper. Submergez les, infectez-les, tuez-les. Montrez-leur qu'ils ne peuvent pas endommager la Ruche sans en payer le prix.

#### Briefing:

##### Marines:

L'activité Alien sur le pont du vaisseau atteint un niveau terrifiant. Leurs attaques progressent inexorablement dans notre périmètre. Nous devons en éliminer le plus grand nombre possible avant que nos positions ne soient submergées par l'essaim

##### Aliens:

Les Chasseurs deviennent un problème. La Ruche perd de plus en plus de drones pour leur simple divertissement. Ceci doit cesser ! Ils peuvent avoir infiltré notre territoire, mais ils ne le quitteront pas !

##### Predators:

La Ruche devient agitée et les humains ont percé ses périmètres de sécurité. Il n'y a pas eu de meilleur défi qui se soit présenté jusqu'à maintenant pour un Chasseur. Réjouissez-vous avec le frisson de la chasse !

### RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

#### Règles de Mission des Aliens:

ENDOMMAGER UNE PIÈCE - Comme décrit Mission 3.

#### Conditions de Victoire :

##### Marines:

- Tuer 5 figurines ennemies. Une figurine Predator compte pour 2 figurines. Rejoignez ensuite l'ARMURERIE avec au moins 2 Marines.

##### Aliens:

- Tuez cinq Figurines ennemies. Une Figurine Predator compte pour deux Figurines. De plus, générez deux Pions Dégât par l'Acide sur chacune des tuiles désignées par la Carte. (utilisez la règle spéciale ENDOMMAGER UNE PIÈCE).

##### Predators:

- Tuez 5 figurines ennemies. De plus, au moins une figurine Predator doit atteindre la NACELLE PREDATOR.



### 9.9 Mission 9

Les Aliens ont prouvé qu'ils pouvaient être plus ingénieux qu'on pouvait le penser. Le Predator scanna les dommages subis par la navette de combat Predator amarrée. Le Chasseur n'en revint pas et secoua la tête devant le fait accompli. Un contrôle rapide lui montra que les humains avaient activé l'autodestruction! Il devait agir vite s'il voulait quitter le vaisseau condamné.

#### Briefing:

Marines:

Déclenchez le système d'autodestruction du réacteur situé dans la SALLE DES MACHINES. Revenez à l'ascenseur du hangar situé dans la NACELLE DE SECOURS.

Aliens:

Les humains pensent qu'ils sont assurés d'envahir notre ruche en venant de tous côtés. Coupez leurs seuls moyens de retraite. Votre objectif est de détruire les couloirs menant à la NACELLE DE SECOURS.

Predators:

Les humains sont impuissants. Ces créatures chétives meurent d'envie de détruire les Xénomorphes, même au prix de leurs propres vies. Ils veulent lancer l'autodestruction de tout le vaisseau ! Comme notre vaisseau a été endommagé par une récente attaque d'essaim, nous ne voulons pas que cela se produise avant que les réparations ne soient effectuées. Votre objectif est de récupérer dans la SALLE DES MACHINES, les pièces de rechange nécessaires à la réparation de votre vaisseau.

### RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Règles de Mission des Aliens:

ENDOMMAGER UNE PIECE - Comme décrit dans la Mission 3.

Règles de Mission des Predators :

TRANSPORTER UN PION - Comme décrit dans la Mission 3.

Conditions de victoire:

Marines:

- Une Figurine Marine doit dépenser une action Interaction dans la SALLE DES MACHINES pour passer outre les codes de sécurité de l'autodestruction. De plus, au moins une Figurine Marine doit revenir en vie sur le PONT.

Aliens:

- Tuez cinq Figurines ennemies. Une Figurine Predator compte pour deux Figurines. De plus, générez deux Pions de Dégâts par l'Acide dans chacune des tuiles désignées sur la Carte (utilisez les règles spéciales de ENDOMMAGER UNE PIECE).

Predators:

- Une Figurine Predator doit dépenser une action Interaction dans la tuile SALLE DES MACHINES. De plus, tuez cinq Figurines ennemies.



### 9.10 Mission 10

Les couloirs s'effondraient tout autour d'eux alors que les Marines encore en vie couraient à la recherche d'une nacelle de secours. Une étrange lueur rouge éclairait l'environnement Alien devant eux et le Caporal fut le premier à risquer : „ Mais par l'enfer, c'est quoi ce truc ? ” Sans même marquer une pause, le Sergent examina la situation: „Je ne sais pas, Caporal, mais je suis certain d'une chose : c'est que nous foutons le camp d'ici ! »

Briefing:

Marines:

La coque du vaisseau est en train d'éclater. L'ordinateur indiqua une perte soudaine d'énergie et une baisse des niveaux d'oxygène. Nous devons évacuer MAINTENANT! La route menant au hangar est coupée à cause des passerelles condamnées par les Aliens ; le seul moyen de quitter l'épave en flammes est donc de prendre la Nacelle Predator.

Aliens:

Les Œufs ! Les précieux Œufs ! Flammes et explosions! La Ruche s'effondre! Au moins trois œufs doivent être sauvés ! Les drones se sont occupés du hangar humain et le seul moyen de s'échapper est donc de prendre la Nacelle des Chasseurs.

Predators:

Le vaisseau humain ne peut plus endurer davantage. La proie est effrayée; le parfum de sa crainte se répand sur les ponts. Laissez-les venir. Laissez-les venir pour vous offrir le dernier défi, l'occasion ultime de prouver le grand chasseur que vous êtes destiné à devenir, le chef de votre Clan.

#### RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

**LANCEMENT D'UNE NACELLE** - Pour lancer une nacelle, une Figurine se trouvant sur la Tuile Nacelle Predator doit dépenser une action Interaction pour presser le bouton de lancement de la nacelle et s'éloigner du vaisseau. Notez que le Lancement d'une Nacelle ne peut pas être réalisé lorsque la Nacelle Predator compte comme une Tuile Engagée.

#### DESTRUCTION IMMINENTE

A partir du Tour 2, le joueur qui gagne le jet d'Initiative lance un dé pour chaque Tuile En Effondrement. Sur un jet de 1 à 10, le joueur retire cette Tuile du jeu, sur un jet de 11 à 20, rien ne se passe pour la Tuile durant ce tour de jeu. Les tuiles NACELLE DE SECOURS et LABORATOIRE comptent pour des Tuiles En Effondrement, aussi longtemps qu'elles sont en jeu. Chaque Tuile qui n'est pas entièrement connectée à chacun de ses côtés viables, compte pour une Tuile En Effondrement. Chaque Tuile adjacente à une Tuile qui vient de s'effondrer génère un Test identique au début du prochain Tour de Jeu.

Règles de Mission des Aliens :

**TRANSPORTER UN PION** - Comme décrit dans la Mission 3.

Règles de Mission des Predators :

**COLLECTION DE TROPHEE** - Comme décrit dans la Mission 2.

Conditions de Victoire

Marines:

- Lancer une Nacelle (utiliser la règle spéciale LANCEMENT D'UNE NACELLE) avec au moins une Figurine Marine situé sur la Tuile NACELLE PREDATOR.

Aliens:

- Lancer une Nacelle (utiliser la règle spéciale LANCEMENT D'UNE NACELLE) avec au moins un Oeuf situé sur la Tuile NACELLE PREDATOR.

Predators:

- Tuez et récoltez les trophées de 5 Figurines ennemies (utilisez les règles de COLLECTION DE TROPHEES).



## 10. RULES REGLES DU JEU AVANCEES

Les règles du jeu avancées vont vous expliquer comment créer une force personnalisée au sein de votre faction pour affronter vos dangereux adversaires sur le pont de l'USCSS Theseus.

### Règles d'organisation

Le Jeu avancé permet aux joueurs de choisir soigneusement leurs forces pour chaque mission. A vous de décider quels modèles vous allez utiliser, si la situation va demander des spécialistes (comme un sergent ou un Héros) ou si vous allez tout simplement vous contenter des escadrons réguliers. L'utilisation de listes de forces apporte une toute nouvelle dimension au jeu en augmentant son potentiel de variation tactique. Ainsi, vous pouvez rejouer tous les scénarios à plusieurs reprises, en essayant différentes combinaisons d'escouades et d'armes dans chaque partie. Si vous avez été battu par une certaine liste, modifiez la vôtre et essayez à nouveau !

Avant chaque nouvelle partie, en règles avancées, les joueurs doivent se mettre d'accord sur un nombre de points qu'ils souhaitent utiliser pour la rencontre. Pour vos premières parties nous vous recommandons d'utiliser une force assez réduite de 300 Points.

Chaque modèle a une valeur en Points (un coût) qui dépend de l'efficacité potentielle du modèle dans le jeu. Constituer votre force d'escarmouche en utilisant le système de points vous permettra davantage de personnalisation et d'amusement au final ! Pour assurer l'équilibre dans le jeu AvP: THB suit un modèle de composition d'équipes (appelé Organigramme). Chaque faction possède son propre organigramme.

### 10.1 COMPOSER SA LISTE

Dans cette section du livret de règles, vous trouverez tout ce qui est nécessaire pour composer votre propre force en utilisant les packs d'extensions AvP des différentes factions. Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les équipements et compétences particulières disponibles qui peuvent être achetés pour chaque modèle.

#### 10.1.1 Liste des Forces - Faction Marine

##### 1. Organigramme de composition d'Escouade :

- 1 à 2 Modèle de type „Héros”
- 2 à 5 Modèle de type „Troupe” o à
- 3 Modèle de type „Support”.

##### 2. Nombre maximal de Modèles par Escouade :

Troupe : 5 à 8 max. par Escouade  
Support : 1 à 3 max. par Escouade  
Héros : 0 à 1 max. par Escouade

##### 3. Niveau (LVL) max. de l'Escouade : 4

(hormis pour Sergent et Héros) tous les modèles d'une escouade doivent avoir le même LVL

##### Liste des Modèles de type „Troupe” :

Marine Colonial : 10 points par Modèle LVL1 + 10 points par LVL supplémentaire par Modèle. Jusqu'à 1 Modèle LVL 2 ou inférieur par Escouade.

Composition libre : Jusqu'à 1 Modèle Arme Lourde (Smart Gun) et jusqu'à 2 Armes spéciales (Flame Thrower, Motion Tracker).

Sergent (upgrade de Marine : 35 points par Modèle LVL 1 + 15 points par LVL supplémentaire par Modèle. Jusqu'à 1 Sergent LVL 2 ou inférieur par Escouade. Seul les Marines Coloniaux peuvent être promus Sergent et une escouade ne peut contenir qu'un seul Sergent.

Commandos Weyland-Yutani : 35 points par Modèle (commence toujours la partie LVL1). Composition libre : Jusqu'à 3 Modèles Arme Lourde (Smart Gun) et jusqu'à 2 Armes spéciales (Flame Thrower, Motion Tracker)

*Exemple: 7 Marines LVL 1 = 70 pts. + Sergent LVL2 = 50 pts. et 5 Commandos Weyland-Yutani = 175 pts. = 295 pts. au total.*

##### Liste des Modèles de type „Soutien” :

Power Loader: 75 points par Modèle LVL1 + 35 points par LVL supplémentaire par Modèle (limité à une escouade LV2 ou inférieur).

Sentry Guns: 35 points par Tourelle (ne peut pas gagner d'Xp ou de LVL). cette unité est transportable par un Power Loader (Cf. Règles avancées) ou déployable durant la phase de déploiement à l'aide des règles d'infiltration de AvP: THB Unleashed.

##### Liste des Modèles de type „Héros” :

Capitaine: (Cf. règles de création de Héros entre 75 et 100 pts. selon le type de Héros).

Major: (Cf. règles de création de Héros – entre 110 et 185 pts. selon le type de Héros).

Colonel: (Cf. règles de création de Héros – entre 195 et 250 pts. selon le type de Héros).

#### 11.1.2 Liste des Forces - Faction Alien

##### 1. Organigramme de composition d'une Ruche :

Au moins 50% des points totaux de type „Troupe” o à 3 Modèle de type „Support”

1 à 2 Héros

##### 2. Nombre maximal de Modèles par Ruche :

Pas de restriction

Exemple: Une ruche peut être composée de 3 Facehuggers, 2 Infant et 3 Stalkers

##### 3. Niveau (LVL) max. d'une Ruche :

Les Aliens commencent toujours une partie avec une Ruche LVL1. Tous les 10 Frags les Modèles Aliens augmente d'un LVL

##### Liste des Modèles de type „Troupe” :

Facehuggers: 5 pts par Modèle

Infant Warrior: 12 pts par Modèle

Stalker: 15 pts par Modèle

##### Liste des Modèles de type „Soutien” :

Alien Warriors: 22 pts. par Modèle

Alien Crusher: 175 pts. par Modèle

Royal Guard: 100 pts. par Modèle

##### Liste des Modèles de type „Héros” :

Royal Guard (avec upgrade Praetorien) : 120 pts. par Modèle

Predalien: 175 pts. par Modèle  
 Queen: 275 pts. (max. 1 par Ruche)  
 Alien Warrior: (Cf. règles de création de Héros – entre 75 et 100 pts.).

### 10.1.3 Liste des Forces - Faction Predator

#### 1. Organigramme de composition de Meute :

1 à 2 Modèles de type „Ancien”  
 2 à 6 Modèles de type „Chasseur”

#### 2. Nombre maximal de Modèle par Meute :

(Sauf mention contraire)  
 Chasseur : 1 max. par Meute  
 Héros : 0 à 1 max. par Meute

#### 3. Niveau (LVL) max. de la Meute : 4

Liste des Modèles de type „Chasseur” :

**Predator Warrior** – 65 points par Modèle LVL1 + 45 pts. par LVL supplémentaire par Modèle.

**Predator Hunter** – 55 points par Modèle LVL1 + 40 pts. par LVL supplémentaire par Modèle.

**Female Predator** – 55 points par Modèle LVL1 + 40 pts. par LVL supplémentaire par Modèle.

**Young Bloods** (jusqu'à 3 par Meute) – 30 points par Modèle LVL1 + 20 pts. par LVL supplémentaire par Modèle.

**Predator Hellhounds** (jusqu'à 6 par Meute) – 20 points par Modèle (ne gagne pas de LVL)

**Berserker** – 125 pts. points par Modèle LVL1 + 60 pts. par LVL supplémentaire par Modèle.

#### Liste des Modèles de type „Ancien” :

**Berserker (avec upgrade „Ancien”)** (Cf. règles de création de Héros – entre 150 et 250 pts. selon le type de Héros).

**Predator Warrior (avec upgrade „Ancien”)** (Cf. règles de création de Héros – entre 100 et 250 pts. selon le type de Héros).

**Predator Hunter (avec upgrade „Ancien”)** (Cf. règles de création de Héros – entre 100 et 250 pts. selon le type de Héros).

#### Exemple de création d'une composition :

Michael et Steve jouent sur une limite de 200 pts. Michael décide de faire 2 grandes Escouades Marines, dont une est dirigée par un Sergent LVL2.

Liste Marine de Michael :

#### Troop Type:

Modèle de type „Troupe” : 1 x 7 Marines (1 Armes Lourde, 1 Lance Flamme, 1 Détecteur de mouvement) – 70 pts.

1 x 8 Marines (1 Armes Lourde, 1 Lance-Flammes, 1 Détecteur de mouvement) – 80 pts.

1 x Sergeant LVL 2 Upgradé – 50 pts.

Total = 200 pts.

Steve quant à lui choisit les Modèles suivants :

Liste Alien de Steve :

#### Type „Troupe” :

Facehugger 6 x 5 pts. = 30 pts.

Alien Stalker 6 x 15 pts. = 90 pts.

Infant Warrior 3 x 12 pts. = 36 pts.

#### Type „Support” :

Alien Warrior 2 x 22 pts. = 44 pts.

Total = 200 pts

## 10.2 EXPERIENCE ET LVL

Chaque groupe de combat commence, dans les versions avancées des règles, avec un niveau d'expérience (LVL) égal à 1. Les joueurs peuvent augmenter ce niveau en dépensant des points avant le début de la partie dans la limite du nombre de points autorisé par le format de la partie. Chaque groupe de combat (ou Héros indépendant) gagne de l'expérience durant la partie.

Pour chaque Modèle ennemi retiré du jeu, le groupe de combat ou le Modèle gagne un certain nombre de Frags. Conservez une trace de vos Frags à l'aide de votre „Fiche de Faction”.

Le nombre de Frags obtenus est fonction de la taille du socle du Modèle retiré.

Petit Socle (30 mm) : 1 Frag par LVL

Socle Moyen (40 mm) : 2 Frags par LVL

Grand Socle et plus (50 mm) : 5 Frags par LVL

*Exemple: Un Marine tue un Facehugger LVL1 sur une attaque à distance. L'Escouade à laquelle appartient le Marine gagne immédiatement 1 Frag. Un autre Marine, de la même Escouade, tire alors sur un Alien Warrior (LVL2) et le tue. L'Escouade gagne cette fois ci 4 Frags (2 x 2) = 4.*

Tous les 10 Frags, le groupe de combat concerné (Meute, Escouade ou Ruche) augmente son LVL de 1.

Monter d'un LVL signifie que le groupe de combat à gagné suffisamment en expérience pour voir son efficacité au combat augmenter. Les Vétérans sont de meilleurs combattant et sont plus aptes à survivre, qu'importe ce que la prochaine mission exigera d'eux.

Le niveau maximal que peut atteindre un groupe de combat est expliqué dans les règles afférentes aux factions.

Un niveau supplémentaire entraîne les bénéfices suivants sur les Modèles :

## 10.4 CUSTOM VICTORY CONDITIONS

NIVEAU	RELANCE/TOUR DE JEU	VALEUR HEAL
2	1	.
3	1	Heal (6)
4	2	Heal (8)

## 10.3 CREEZ VOTRE PROPRE HEROS

Cette section du livret va vous permettre de créer et de personnaliser votre propre Héros pour conduire votre Faction dans les sombres couloirs de l'USCSS Theseus.

1. Choisissez votre faction et le type de Héros que vous souhaiteriez créer.

A. Dans les tableaux ci-dessous, choisissez quel type de „Troupe” sera la base de votre Héros. Votre Héros disposera de toutes les aptitudes de Faction et de toutes les aptitudes et compétences spéciales listées pour les modèles de son type.

B. Disposez le Modèle sur un socle 40 mm (les Modèles disposant déjà d'un socle moyen de 40 mm ne sont pas modifiés)

C. Le coût total consacré à la personnalisation de votre Héros ne peut pas dépasser 50% du coût total de votre force armée.

### 10.3.1 Marines

11.3.1.1 Choisissez un modèle de type „Troupe” à upgrader en Héros et notez ses statistiques initiales.

USCM	CAPTAIN	COLONEL	MAJOR
Marine	75 Pts.	110 Pts.	195 Pts.
Weyland-Yutani Commandos	100 Pts.	185 Pts.	250 Pts.

Statistiques Initiales :

USCM	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A	APTITUDES
Marine	1	12	14	9	9	19	1	13	Team Tactics (P)
Weyland-Yutani Commandos	1	14	16	11	11	19	1	13(10)	Team Tactics (P), Perimeter Secured! (P)

10.3.1.2 Modifiez les statistiques initiales en fonction du rang choisit et en suivant le tableau ci-dessous

USCM	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A
Captain	-	0	0	-	+1	-	+1	14(10)
Colonel	-	+1	+1	+1	+1	-	+2	15(11)
Major	-	+2	+2	+2	+2	-	+3	15(12)

10.3.1.3 Modifiez les Statistiques initiales.

Chaque point coûte 5 (sauf pour (W) qui coûte 15). Vous pouvez ajouter ou retirer des points dans les limites du tableau ci-dessus (+2/-1 indique que la statistique initiale du Héros peut être augmenté de +2 au max. pour un coût de 10 pts. ou peut être diminuée de 1 pour économiser 5 pts sur le coût de son Héros). Un Héros ne peut voir son coût descendre en dessous des coûts listés en Section

*Par exemple, un Capitaine Marine ne peut pas coûter moins de 75 points.*

USCM	M	CC	RS	ST	CON	LD	W	A
Captain	-	0/-1	+1/-1	-/-	-/-	/	+1/0	+1/-1
Colonel	-	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	/	+1/0	+1/-1
Major	-	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+2/-1	/	+1/0	+1/-1

10.3.1.4 Choisissez une arme d'Attaque à Distance pour votre Héros dans le tableau ci-dessous :

USCM	M41A1 PULSE RIFLE/ M40 GRENADE LAUNCHER	M240 FLAME THROWER	M56 SMART-GUN	WEYLAND-YUTANI MK221 TACTICAL SHOTGUN	ARMAT M37A2 SHOTGUN
Marine	0 Pts.	30 Pts.	50 Pts.	-	20 Pts.
Weyland-Yutani Commandos	0 Pts.	30 Pts.	50 Pts.	20 Pts.	-

L'arme d'Attaque à Distance de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme :

M41A1 Pulse Rifle/M40 Grenade Launcher – Grenade Launcher (A)

M240 Flame Thrower – Burning Inferno (A)

M56 Smartgun – Guided Fire (P)

Weyland-Yutani Mk221 Tactical Shotgun/Armat M37A2 Shotgun – Shotgun! (A), Point Blank Shot (A)

10.3.1.5 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme d'Attaque à Distance.

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 11.3.1.4. Chaque point de (St) coûte 15pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

ST	ROA	AV
+2/-2	+1/-1	+2/-2

10.3.1.6 Choisissez une arme de Corps à Corps pour votre Héros dans le tableau ci-dessous :

L'arme d'Attaque au Corps à Corps de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme :

USCM	COMBAT KNIFE	OVERCHARGED STUN PROD
Marine	0 Pts	10 Pts
Weyland-Yutani Commandos	0 Pts	10 Pts

## Overcharged Stun Prod – Electric Shock (P)

### 10.3.1.7 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme d'Attaque au Corps à Corps.

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 10.1.6.. Chaque point de (St) coûte 15pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

St	RoA	AV
+1/-2	+1/-1	+1/-2

### 10.3.1.8 Ajoutez jusqu'à 3 des compétences spéciales listées ci dessous :

Dodge (P) – 20 pts  
Perimeter Secured! (P) – 30 pts  
Heal (4) (P) – 20 pts

## 10.3.2 Aliens

10.3.2.1 Choisissez un modèle Alien dans le tableau ci-dessous à upgrader en Héros et notez ses statistiques initiales.

Aliens	Coût upgrade Héros
Alien Warrior	75 Pts
Praetorian (Royal Guard Upgrade)	120 Pts
Predalien	175 Pts
Queen	275 Pts

Statistiques Initiales :

Aliens	M	CC	RS	St	Con	LD	W	A	Aptitudes
Alien Warrior	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	Acid Spit (A), Acidic Blood (P)
Praetorian (Royal Guard upgrade)	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	Royal Pheromones (P), Acidic Blood (P)
Predalien	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	Egg Injection (P), Acidic Blood (P)
Queen	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	Royal Pheromones (P), Unstoppable (P), Resilient (P), Acidic Blood (P)

### 10.3.2.2 Modifiez les Statistiques initiales.

Chaque point coûte 5 (sauf pour (W) qui coûte 15). Vous pouvez ajouter ou retirer des points dans les limites du tableau ci dessus (+2/-1 indique que la statistique initiale du Héros peut être augmenté de +2 au max. pour un coût de 10 pts. ou peut être diminuée de 1 pour économiser 5 pts sur le coût de son Héros). Un Héros ne peut voir son coût descendre en dessous des coûts listés en Section 11.3.2.1

Par exemple, un Héros Alien Warrior ne peut pas coûter moins de 75 points.

Aliens	M	CC	RS	St	Con	LD	W	A
Alien Warrior	-	+1/-1	+2/-1	0/-1	-	-	+1/0	+1/-1
Praetorian (Royal Guard upgrade)	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Predalien	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Queen	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1

### 10.3.2.3 Choisissez une arme d'Attaque à Distance pour votre Héros dans le tableau ci-dessous

Aliens	None	Acid Spit
Alien Warrior	-	0 Pts
Praetorian (Royal Guard upgrade)	0 Pts	30 Pts
Predalien	0 Pts	30 Pts
Queen	0 Pts	10 Pts

L'arme d'Attaque à Distance de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme :

Acid Spit – Acid Spit (A)

### 10.3.2.4 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme d'Attaque à Distance.

St	RoA	AV
+2/-2	+1/-1	+1/-2

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 11.3.2.3. Chaque point de (St) coûte 15pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

### 10.3.2.5 Notez les Statistiques initiales au Corps à Corps de votre Héros :

Weapon Name	St	RoA	AV
Warrior Claw	16	4	2
Royal Guard Claw	16	4	4
Predalien Claw	16	5	3
Queens Claw	16	5	3

L'arme d'Attaque au Corps à Corps de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme :

### 10.3.2.6 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme de Corps à Corps

St	RoA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 10.1.6.. Chaque point de (St) coûte 15pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

### 10.3.2.7 Ajoutez jusqu'à 3 des compétences spéciales listées ci dessous :

- Dodge (P) – 15 pts.
- Hive Bloodhounds (P) – 25 pts.
- Improved Hide (P) – 10 pts.
- Royal Pheromones (P) - 30 pts.
- Unstoppable (P) – 20 pts.
- Resilient (P) – 20 pts.

### 10.3.3 Predators

10.3.3.1 Choisissez un modèle Predator dans le tableau ci-dessous à upgrader en Héros to an HQ and note its initial Stat Line and points value

Predators	Coût upgrade Héros
Predator Warrior Elder	100 Pts.
Predator Hunter Elder	100 Pts.
Berserker Elder	150 Pts.

### 10.3.3.2 Modifiez les Statistiques initiales.

Predators	M	CC	RS	St	Con	LD	W	A	Special Skills
Predator Warrior Elder	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	Seasoned Hunter (P)
Predator Hunter Elder	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	Seasoned Hunter (P)
Predator Berserker Elder	1	17	-	14	14	19	4	14(12)	Seasoned Hunter (P), Rage! (A)

Chaque point coûte 5 (sauf pour (W) qui coûte 15). Vous pouvez ajouter ou retirer des points dans les limites du tableau ci dessus (+2/-1 indique que la statistique initiale du Héros peut être augmentée de +2 au max. pour un coût de 10 pts. ou peut être diminuée de 1 pour économiser 5 pts sur le coût de son Héros). Un Héros ne peut voir son coût descendre en dessous des coûts listés en Section 10.3.1.

Par exemple un Predator Warrior ne peut pas coûter moins de 100 points.

Predators	M	CC	RS	St	Con	LD	W	A
Predator Warrior Elder	-	+2/-1	+1/-1	+2/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Predator Hunter Elder	-	+1/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Predator Berserker Elder	-	+2/0	+1/-2	+3/-1	+1/-2	0	+1/0	+1/-1

### 10.3.3.3 Choisissez une arme d'Attaque à Distance pour votre Héros dans le tableau ci-dessous :

Predators	Wrist Dart	Plasma Caster	Gatling Plasma Caster	Plasma Cannon
Predator Warrior Elder	10 Pts.	30 Pts.	40 Pts.	20 Pts.
Predator Hunter Elder	10 Pts.	30 Pts.	40 Pts.	20 Pts.
Predator Berserker Elder	-	-	-	-

L'arme d'Attaque à Distance de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme :

- Plasma Caster – Hot Plasma (P)
- Gatling Plasma Caster – Hot Plasma (P)
- Plasma Cannon – Hot Plasma (P)

### 10.3.3.4 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme d'Attaque à Distance.

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 11.3.2.3. Chaque point de (St) coûte 15pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

St	RoA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

10.3.3.5 Choisissez une arme d'Attaque au Corps à Corps pour votre Héros dans le tableau ci-dessous : L'arme d'Attaque au Corps à Corps de votre Héros disposera de toutes les caractéristiques spéciales listées pour cette arme

Predators	Wrist Blade	Combi-Stick	Smart-Disc
Predator Warrior Elder	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.
Predator Hunter Elder	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.
Predator Berserker Elder	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.

### 10.3.3.6 Modifiez les Statistiques initiales de son Arme de Corps à Corps

St	RoA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Un maximum de 3 upgrades et 2 downgrades peuvent être apportés à une arme d'attaque à distance et son coût ne peut pas descendre en dessous de celui indiqué en Section 11.3.2.3. Chaque point de (St) coûte 15 pts., (RoA) coûte 10 pts. et (AV) 15 pts.

### 10.3.3.7 Ajoutez jusqu'à 3 des compétences spéciales listées ci dessous :

Charge! (P) – 20 pts.

Rage! (A) – 30 pts.

Self-Destruct Device (P) – 30 pts.

## 10.4 CONDITIONS DE VICTOIRE PERSONNALISEES

Mettre en place des conditions de victoire personnalisées est simple à faire (seulement 3 étapes) et vous garantira que les missions ne se ressembleront pas. Les règles applicables à la mise en place de chaque conditions de victoires se trouvent ci-dessous.

### Utiliser des conditions de victoire personnalisées :

1. Mettre en place le plateau de jeu de la Mission.
2. Choisir une tuile de déploiement pour chaque faction (Cf. plus bas).
3. Tirer une carte mission.
4. Répéter le point 3 jusqu'à que tous les joueurs aient choisi les conditions de victoire pour leur faction (masquer les objectifs avec des pions si cela est nécessaire)

1. **Mettre en place la carte** - N'hésitez pas à utiliser les Missions qui vous sont proposées dans ce Livret, ou, si tous les joueurs sont d'accord, créez votre propre plateau en plaçant chacun votre tour une tuile à connecter à celles déjà placées. Dans ce cas de figure commencez par le centre de la carte (avec une tuile ouverte sur les 4 cotés) et assurez vous que tous les bords soient fermés pour que la mission soit jouable.

### 2. Choisissez une tuile de déploiement -prédéterminée ou choisie en fonction de la faction choisie

- **Faction Marine** – Les Marines se déploient toujours sur une tuile représentant une pièce. Les Marines choisissent toujours leur tuile de déploiement avant les autres factions.
- **Faction Alien** – Les Aliens se déploient toujours sur une tuile choisie par le joueur Alien. Si l'objectif de mission Alien est de „retourner à la position de départ” l'adversaire obtenant le résultat le plus grand sur 1D20 choisit sur quelle tuile infestées le joueur Alien se déploiera.

- **Faction Predator Force** – Les Predators se déploient toujours sur leur nacelle d'amarrage

3. Tirer une carte mission du Deck – Lisez les conditions de victoires permettant d'achever votre mission. et placez, le cas échéant, les marqueurs d'objectifs

### • Marqueur d'Objectifs :



Alien



Predator



Marines

**Retournez à la position de départ** – Ce jeton Objectif doit être récupéré et transporté (suite à un „transport de jeton Objectif” tel que décrit dans la section 10.3 du présent Livret) à la tuile de déploiement (Cf. „Choisissez une tuile de déploiement” ci-contre)

**Convoyer** - Un ou plusieurs modèles démarrent la partie en transportant un ou plusieurs objectifs qui doivent être livrés sur une ou plusieurs tuiles-cibles désignées. Une fois le modèle transportant l'objectif arrivé sur la tuile cible, l'Objectif est retiré du jeu. Une fois tous les Objectifs livrés sur les tuiles-cibles la mission est considérée comme accomplie.

**Endommager** - Pour remplir cette mission, deux jetons de dégâts d'acide doivent être placés sur une tuile-cibles (Cf. règle de dégâts par l'acide section 10.3 du présent Livret).

**Évacuer** – Lorsque au moins 50% (arrondi au % supérieur) des modèles de la force initiale du joueur à atteint la tuile-cible et que cette dernière n'est pas occupée par des modèles adverses, la condition de victoire est considérée comme remplie.

**Gagner X Frags** – Lorsque la somme de X Frags a été atteinte par les modèles de la faction concernée par cet objectif, il est considéré comme accompli.

**Gagner X Trophées** - Lorsque la somme de X Trophées a été atteinte par les modèles de la faction concernée par cet objectif, il est considéré comme accompli.

**Interaction** – Un modèle doit dépenser une action d'interaction sur une tuile-cible pour accomplir cet objectif. Gardez à l'esprit qu'une action d'interaction en peut pas être réalisée sur une tuile engagée.

**Cibler une Pièce** - Un adversaire sélectionné au hasard choisit une pièce qui devient l'objectif de mission. Cette pièce ne peut pas être localisée à moins de 5 tuiles du déploiement de la faction concernée par l'objectif.

**Cibler des Pièces** – Choisissez 2 pièces. Une pièce est choisie par l'adversaire ayant fait le plus gros résultat sur 1D20. La deuxième pièce est choisie par le joueur ayant tiré la carte mission. Ces pièces ne peuvent pas être localisées à moins de 5 tuiles du déploiement de la faction concernée par l'objectif.

**Cibler une Tuile** – Choisissez 1 tuile couloir. Ce couloir est choisi par l'adversaire ayant fait le plus gros résultat sur 1D20. Ce couloir ne peut pas être localisé à moins de 5 tuiles du déploiement de la faction concernée par l'objectif.

**Cibler des Tuiles** – Choisissez 2 tuiles couloir. Un couloir est choisi par l'adversaire ayant fait le plus gros résultat sur 1D20. Le deuxième est choisi par le joueur ayant tiré la carte mission. Ces couloirs ne peuvent pas être localisés à moins de 5 tuiles du déploiement de la faction concernée par l'objectif.

**Supprimer des Tuiles** – Supprimer des tuiles-cibles en utilisant l'aptitude Weld It Shut!

*Note du concepteur : Si les joueurs souhaitent jouer une partie plus longue et plus stratégique, notamment lors d'usage d'add-on, chaque joueur peut tirer deux cartes mission.*

## 10.5 MODE DE JEU : SURVIE EN ARENE

Prendre le contrôle de l'une des trois forces en présence et les guider à travers les différentes missions qui se déroulent à bord de l'USCSS Theseus n'est pas l'unique moyen de jouer et de s'amuser avec AvP : THB. En plus des missions « prêtes à jouer », de la campagne qui agglomère ces Missions en une histoire cohérente susceptible d'être rejouée plusieurs fois selon le point de vue de chacune des factions en présence, le jeu offre un autre moyen de jouer : la survie en arène. Une situation qui représente un défi même pour les meilleurs tacticiens.

La survie en arène peut être jouée comme une simple mission indépendante ou s'inscrire dans le cadre d'une survie en arène plus complexe où un ou plusieurs joueurs s'affrontent.

Dans le cas mettant en scène un seul joueur, les factions antagonistes sont contrôlées par un ensemble simple de règles qui simule le comportement instinctif des ennemis et qui sera appelé l'« Instinct de la Horde ». Dans l'optique où il y aurait plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent librement choisir de décider qui, le cas échéant, prendra la tête de la Horde et qui tentera de garder les survivants en vie.

Le jeu ne requiert aucun niveau particulier de joueur à l'exception notable qu'un ou plusieurs joueurs contrôlent les survivants.

La survie en arène fonctionne mieux en conjonction avec les règles avancées, permettant aux joueurs de personnaliser leurs forces, leur offrant ainsi une diversité quasiment illimitée au fil de chaque partie. Les forces en présence, recrutées selon leurs aptitudes particulières, vous permettront de recréer de nombreuses scènes épiques, donnant à chacun des camps en conflit une chance de remporter la victoire. Serait-ce une unité de marines soutenue par un power loader, tentant sa chance contre une Reine Alien et sa ruche ? Ce pourrait être trois Predators aux prises avec un Alien Crusher ? Pourquoi pas deux Gardiens Royaux Aliens protégeant la chambre d'incubation d'une intrusion de mercenaires de la Weyland-Yutani ? A vous d'en décider !

### 10.5.1 Survie en Arène.

**La survie en arène.** Une équipe de survivants tente de rester en vie au fil de plusieurs tours de jeu, résistant aux attaques d'une horde d'Aliens pour gagner de l'expérience et se réapprovisionner en équipement, en cartes et remplacer les morts entre chaque manche. La horde, dans cette optique, grandit un peu plus au fil de chaque manche selon l'issue du combat. Ce type de jeu permet aux héros de se révéler, gagnant en expérience et en compétence pendant que les ennemis mordent la poussière. Durant une partie de survie en arène, gardez une trace de l'expérience et des frags gagnés par chacune des escouades en action. Les vétérans seront suffisamment coriaces, même face à la plus terrifiante des hordes !

*Note du concepteur : la survie en arène fut imaginée en gardant en tête l'image des courageux marines jouant leur rôle de survivants face aux aliens agissant comme une horde... Mais vous êtes tout à fait libres d'essayer n'importe quelle combinaison de factions, comme un clan puissant de braves predators, des combats pour la domination qui éclatent entre deux nuées aliens ou quoique ce soit que vous pourriez imaginer !*

### 10.5.2 Mettre en place une survie en arène :

1. Choisir quelles forces vont prendre part à la mission. Seulement deux factions peuvent jouer une mission de survie en arène.
2. Décider quel joueur prendra le contrôle de quelle force. Seuls les survivants seront contrôlés par un joueur alors que la horde sera gérée par un joueur ou par les règles de comportement appelées l'Instinct de la Horde. *Note du concepteur : Tout est plus amusant avec des amis ! Mettez la main sur quelques uns et voyez lequel d'entre vous est un vrai survivant et lequel est le Grand Maître de la horde.*
3. Choisir quelle carte représentera le théâtre des opérations.
4. Une fois que la carte est en place, les joueurs s'accordent sur un quota de points autorisés pour leurs forces et constituent leurs listes en utilisant les règles avancées telles que décrites dans la section 11 du livre de règles.

5. Les joueurs placent leurs figurines sur leurs tuiles de déploiement respectives . Les survivants commencent toujours sur la tuile du milieu. La horde peut placer ses figurines n'importe où sur les tuiles infestées en respectant les limites des points d'occupation.

6. Les joueurs lancent les dés pour déterminer l'initiative et jouent les tours comme cela est décrit dans la section 3 « Comment Jouer » du livre de règles.

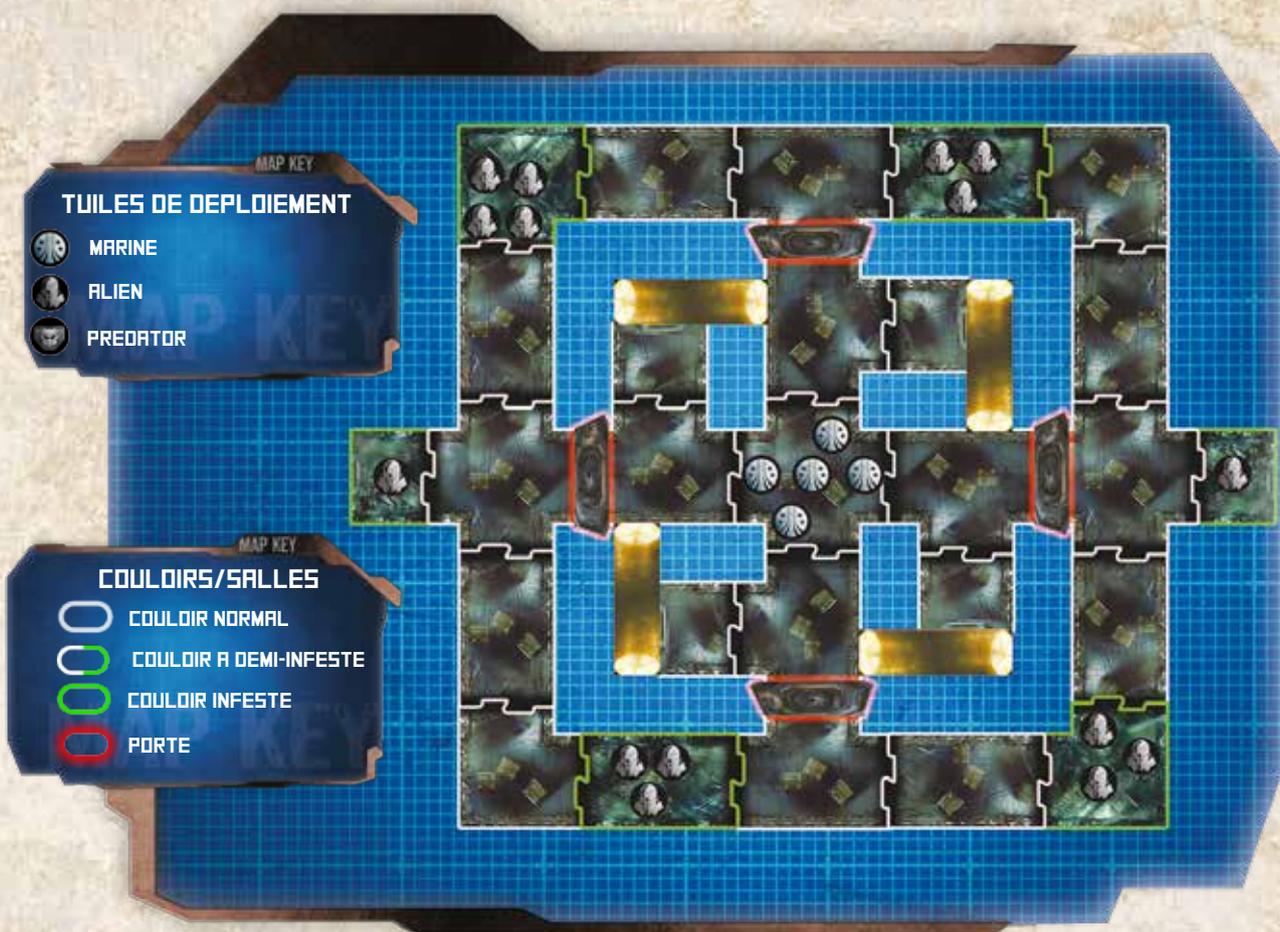
7. La partie se termine une fois que toutes les figurines d'une faction ont été éliminées. Les joueurs peuvent jouer une nouvelle manche en gardant l'expérience et les frags collectés lors de la manche précédente.

### 10.5.3 Les Cartes (Maps) de survie en Arène

La survie en arène peut être jouée avec beaucoup de cartes au style très différents, depuis les cartes de survie en arène données ci-après jusqu'à celles qui seront personnalisées par les joueurs.

*Note du concepteur : gardez en tête que les courses confinées de l'USCSS Theseus ne sont peut être pas le meilleur endroit pour combattre contre les hordes illimitées d'ennemis, mais elles donnent aux joueurs différents avantages tactiques. Utilisez la carte à votre avantage !*

#### Un exemple de Survie en Arène – Petite Map



Un exemple de Survie en Arène – Map Moyenne



Un exemple de Survie en Arène – Grande Map



#### 11.5.4 L'instinct de Horde.

L'instinct de la horde est un ensemble simple de règles qui gère de manière systématique les actions de la horde, permettant même à un seul joueur de s'amuser avec les défis de la survie. Suivez la liste et vérifiez si les conditions pour chacune des actions particulières (activation, mouvement, interaction) sont remplies. Le cas échéant, appliquez les effets nonobstant le fait que les figurines attaquent, se déplacent vers une direction donnée ou accomplissent d'autres actions comme une interaction en rapport avec les tuiles de jeu. Si les conditions ne sont pas remplies, passez à la figurine suivante dans la liste jusqu'à ce que toutes les figurines aient été considérées et qu'une action valable ait été entreprise.

**A. Activation de la horde** – Cette section décrit un ordre dans lequel les figurines de la horde devraient être activées.

Les figurines de la horde sont activées dans l'ordre suivant :

1. Les figurines engagées, en commençant par celle qui a la RoA la plus élevée.
2. Les figurines en contact avec une tuile engagée, en commençant par les figurines qui ont la RoA la plus élevée.
3. Les figurines qui peuvent se déplacer dans une tuile engagée en un seul mouvement (marche ou course), en commençant par les figurines les plus proches des survivants.
4. Les figurines qui peuvent faire une attaque à distance contre les survivants.
5. Les figurines qui sont situées les plus loin par rapport aux survivants.

**B. Mouvements de la Horde** – Cette section décrit comment les figurines de la horde décident si /ou elles se déplacent.

Les mouvements de la horde sont décrits selon les règles suivantes :

1. Les figurines se déplacent en direction de la figurine de survivant la plus proche. « La plus proche » signifie « séparée par le plus petit nombre de tuiles possible ». Si deux tuiles situées à égale distance

sont occupées par des figurines de survivants, alors les figurines de la horde vont se déplacer vers les tuiles contenant le plus de points d'occupations générés par les survivants. En cas d'égalité dans la distance des tuiles et dans le nombre de point d'occupation dus aux survivants, le chemin de la horde sera déterminé par un jet de 1D20.

2. Si la figurine est activée à côté d'une porte bloquant le chemin le plus court vers les survivants alors la figurine dépensera une action pour tenter de forcer la porte à s'ouvrir (A) au lieu d'une action de course ou de déplacement.

**C. Les attaques de la horde** – Cette section décrit quelles sortes d'actions la horde pourra effectuer et quand engager/com battre les survivants.

Les attaques de la horde sont décrites selon les règles suivantes :

1. Les figurines engagées avec les survivants attaqueront durant chaque activation dans lesquelles elles seront autorisées à le faire.
2. Les figurines avec des capacités d'attaques à distance attaqueront une fois pendant l'activation en cours si elles ont des LDV et n'ont aucun malus affectant leur RS. En l'absence d'opportunité de réaliser une attaque à distance sans malus, alors la figurine poursuivra son action visant à engager le survivant. Si une figurine de la horde lance une attaque à distance alors elle continuera à faire de même à chaque activation aussi longtemps qu'elle aura des cibles valables.

Observer ces simples règles devrait garantir une partie amusante, avec une horde harcelant sans cesse les survivants. Rien ne vaut cependant un défi cérébral comme seul un adversaire en chair et en os peut l'offrir, mettez donc la main sur un ou deux amis et en piste pour les défis à relever ensemble offerts par les sombres coursives glaciales de l'USCSS Theseus !

*Note du concepteur : Si malgré tout vous ne pouvez pas décider de ce que va faire la horde alors lancez un D20 ou une pièce - le Destin décidera pour vous !*



*Alien Stalker  
Peint par Prodos Games Studio*



## SYNTHESE DES REGLES

### Convertir un Jeton „Blip!”

Marines: N'importe quel modèle choisi par le joueur contrôlant la faction.

Aliens: Modèle indiqué sur le jeton Blip!, non activé et sous la LDV d'un ennemi le modèle peut rester „Hide”.

Predator: Vocal Mimicry: Révélé, le jeton Vocal Mimicry est retiré du jeu. Le jeton Vocal Mimicry ne peut pas servir à révéler un jeton Blip! adverse

### Bonus de Tuiles:

Marines sur Tuile Normale : -4 au CC lorsque ciblé.

Alien sur Tuile Infestées: -4 au RS lorsque ciblé.

Predators: pas de bonus

### Points d'occupation des Tuiles:

Limite maximum = 8 points

TAILLE DU SOCLE	COUT EN POINTS
Petit (30mm)	1
Moyen (40 mm)	2
Grand (50 mm)	3
Modèle sans base	6
Jeton Dégât par l'Acide	1

### Actions

- Tous les modèles ont 2 Points d'Action
- Aucune action ne peut être répétée durant le même Tour de Jeu

### Actions Basiques (1 PA chacune)

- Move / Se déplacer : Le modèle peut se déplacer d'autant de tuiles que de points de Mouvement.
- Aim / Viser (Marines uniquement) : +4 au RS de la première attaque si RoA > 1.
- Hide / Se Dissimuler (Aliens sur Tuiles Infestées uniquement) : jeton Blip! non révélé, -10 au RS lorsque ciblé.
- Shooting / Tir : Le modèle lance un Test RS égal au RoA de l'arme utilisée.
- Close Combat / Corps à Corps : Le modèle lance un Test CC égal au RoA de l'arme utilisée.
- Pass / Passer : Le modèle met fin à son activation.
- Burning Inferno / Feu d'Enfer (Marines avec Flamethrower / Lance Flamme) : Action de Tir, Portée 2, cible 1 Tuile, Autohit avec ST et AVV de l'arme.

- Interaction. Interaction avec un jeton objectif, ne peut pas être utilisée sur une Tuile Engagée.
- Sentry Action / Action Sentinelle : Conservez 1 Point d'Action, ce Point d'Action peut être utilisé entre les actions des modèles ou avant la fin du Tour de Jeu.

### Actions Avancées (2 PA chacune)

- Run / Courir : Le modèle peut se déplacer d'autant de tuiles que de points de Mouvement +1.
- Tactical Move / Mouvement Tactique (Marines uniquement). Une action Move + Sentry combinée, donne la priorité à l'utilisation de l'action Sentry.
- Weld it Shut! / Soudez moi ça! (Marines uniquement) : - Retire une Tuile Conduit de Ventilation du Jeu, jusqu'à 4 Tuiles peuvent être retirées durant le jeu et les modèles dessus sont retirés du Jeu.
- Rapid Fire / Tir rapide (Marines uniquement) : Le RoA de l'arme d'Attaque à Distance gagne +1. Perd -4 au RS de chaque attaque réalisée ainsi.
- Grenade Launcher / Lance-Grenade (Marines avec M41A uniquement). - Compte comme Attaque à Distance, inflige 2 Blessures au lieu de 1.
- Skulking Advance / Furtivité (Aliens uniquement) : - Transforme un modèle en jeton Blip! pour lui faire gagner Hide + déplacer le jeton d'une Tuile (infestée uniquement).
- Field Wound Treatment / Premiers Soins (Predators uniquement) - Lancez 1D20, sur 1-10 le modèle peut s'enlever une Blessure. Seule 1 Blessure peut être retirée ainsi durant le Jeu. ne peut pas être utilisé sur une Tuile Engagée.

### Armure

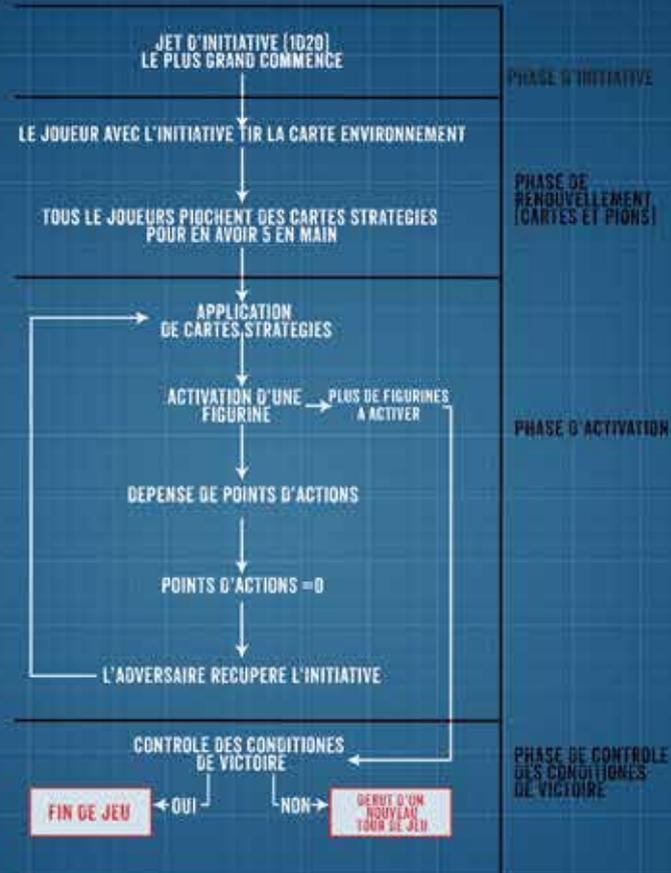
- Un modèle subit une Blessure pour chaque réussite RS ou CC contre lui. Pour chaque Blessure, le modèle touché doit tenter un Test d'Armure pour l'annuler en cas d'échec il la subit.
- Si un modèle fait tomber sa valeur de Blessures à 0 il est retiré du jeu.
- Le Test d'Armure est modifié par la puissance de l'arme qui la touche comme ci-dessous :

ST DE L'ARME	MODIFICATEUR APPLIQUE
Moins de 10 Armure = 10 - ST	Armure = 10 - ST
10	Pas de modificateur
Plus de 10	Armure = ST - 10

# ACTION D'ATTAQUE A DISTANCE ET AU CORPS A CORPS



# TOUR DE JEU



PHASE D'INITIATIVE

PHASE DE RENOUVELLEMENT (CARTES ET PIONS)

PHASE D'ACTIVATION

PHASE DE CONTROLE DES CONDITIONS DE VICTOIRE