

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 1.

OUI

Carte IA 1 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 1.
Ils se déplacent immédiatement de 6ps vers le couvert le plus proche.

NON

Carte IA 2 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 1.
Ils s'Activent immédiatement.

NON

Carte IA 3 / 32

Renforts

1d2 Ennemis au Renfort 1.

NON

Carte IA 4 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 2.

NON

Carte IA 5 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 2.
Ils se déplacent immédiatement de 6ps vers le couvert le plus proche.

OUI

Carte IA 6 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 2.
Ils s'Activent immédiatement.

NON

Carte IA 7 / 32

Renforts

1d2 Ennemis au Renfort 2.

NON

Carte IA 8 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 3.

NON

Carte IA 9 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 3.
Ils se déplacent immédiatement de 6ps vers le couvert le plus proche.

NON

Carte IA 10 / 32

Renforts

1d2 Ennemis Faibles au Renfort 3.
Ils s'Activent immédiatement.

OUI

Carte IA 11 / 32

Renforts

1d2 Ennemis au Renfort 3.
Ils s'Activent immédiatement.

NON

Carte IA 12 / 32

Activation surprise

L'Adversaire le plus proche d'un Soldat s'Active. Il s'Activera de nouveau lors de la Phase des Adversaires.
Si aucun Adversaire présent, tirez une autre Carte IA.

NON

Carte IA 13 / 32

Activation surprise

L'Adversaire le plus proche d'un Soldat s'Active. Il s'Activera de nouveau lors de la Phase des Adversaires.
Si aucun Adversaire présent, tirez une autre Carte IA.

NON

Carte IA 14 / 32

Activation surprise

L'Adversaire le plus proche d'un Soldat s'Active. Il s'Activera de nouveau lors de la Phase des Adversaires.
Si aucun Adversaire présent, tirez une autre Carte IA.

OUI

Carte IA 15 / 32

Ennemis motivés

+1 à tous les jets des Adversaires pendant un Tour (Tirs, CàC),

NON

Carte IA 16 / 32

Soldats Motivés

+1 à tous les jets des Soldats jusqu'à la fin du tour (Tir, Corps à Corps, tests divers, Activations)

NON

Carte IA 17 / 32

Renseignements obtenus

Garder cette carte en main.

Elle permet d'annuler une future carte IA (défausser la Carte Renseignements obtenus quand elle est utilisée).

OUI

Carte IA 18 / 32

Ennemi avec arme lourde

Ennemi avec arme lourde type RPG si véhicule de Soldat (blindé ou pas) présent, Arme Lourde Mitrailleuse autrement, apparaît au Renfort 1d3.

NON

Carte IA 19 / 32

Ennemi avec arme lourde

Ennemi avec arme lourde type RPG si véhicule de Soldat (blindé ou pas) présent, Arme Lourde Mitrailleuse autrement, apparaît au Renfort 1d3.

NON

Carte IA 20 / 32

Danger !

Véhicule / Monstre au Renfort 1d3.

NON

Carte IA 21 / 32

Tous actifs

Tous les Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette carte est piochée pendant la Phase des Adversaires ou s'il n'y a pas d'Adversaire présent, la remélanger avec la pioche de cartes IA et repiochez une autre Carte IA.

OUI

Carte IA 22 / 32

Ennemi puissant

1 Ennemi Puissant apparaît au renfort 1d3. Il se déplace immédiatement à couvert de 9ps maximum.

NON

Carte IA 23 / 32

Mission 1

Voir la mission jouée.

Puis retirez cette carte du jeu.

NON

Carte IA 24 / 32

Mission 2

Voir la mission jouée.

Puis retirez cette carte
du jeu.

NON

Carte IA 25 / 32

Mission 3

Voir la mission jouée.

Puis retirez cette carte
du jeu.

OUI

Carte IA 26 / 32

Mission 4

Voir la mission jouée.

Puis retirez cette carte
du jeu.

NON

Carte IA 27 / 32

Mission 5

Voir la mission jouée.

Puis retirez cette carte
du jeu.

NON

Carte IA 28 / 32

Spécial 1

Mettre à la place de
cette Carte la Carte
spécifique demandée.

OUI

Carte IA 29 / 32

Spécial 2

Mettre à la place de
cette Carte la Carte
spécifique demandée.

NON

Carte IA 30 / 32

Spécial 3

Mettre à la place de
cette Carte la Carte
spécifique demandée.

NON

Carte IA 31 / 32

Spécial 4

Mettre à la place de
cette Carte la Carte
spécifique demandée.

NON

Carte IA 32 / 32

Aliens 1

Reine

1 Monstre (Reine)
apparaît au renfort 1d3.
S'il y en a déjà une, 2
Adversaires Puissants.

OUI

Carte IA 29 / 32

Aliens 2

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Aliens s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 30 / 32

Aliens 3

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Aliens s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 31 / 32

Aliens 4

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Aliens s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 32 / 32

Aliens et Predators 1

Grande Chasse

Tous les Adversaires
Predators s'Activent
immédiatement.

OUI

Carte IA 29 / 32

Aliens et Predators 2

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Aliens s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 30 / 32

Aliens et Predators 3

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Aliens s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 31 / 32

Aliens et Predators 4

Predalien

Un Predalien apparaît
au Renfort 1d3.
Il s'Active
immédiatement.

NON

Carte IA 32 / 32

Arachnides 1

Cerveau

1 Monstre (Cerveau)
apparaît au renfort 1d3.
S'il y en a déjà un, 2
Adversaires Puissants.

OUI

Carte IA 29 / 32

Arachnides 2

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Arachnides s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 30 / 32

Arachnides 3

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Arachnides s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 31 / 32

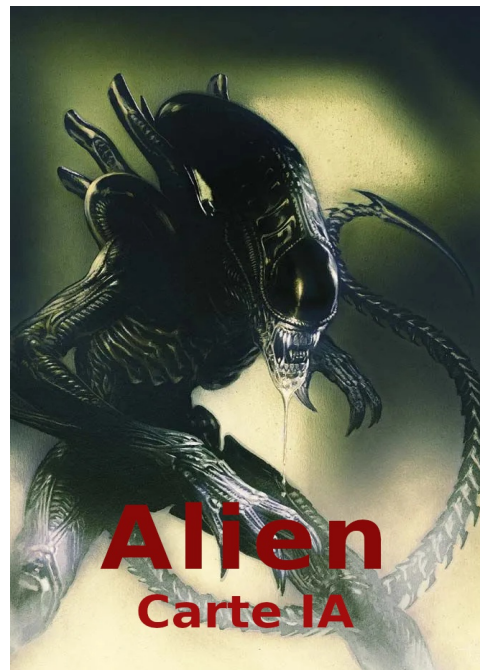
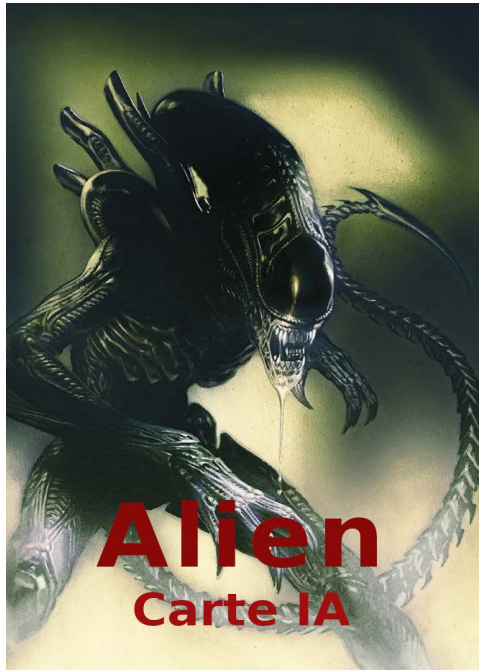
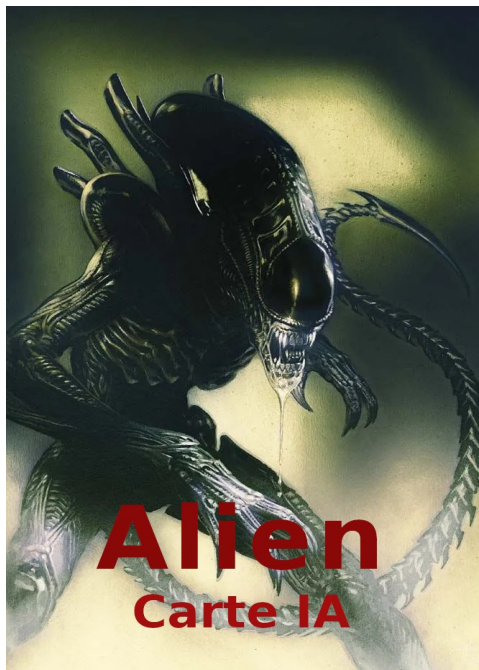
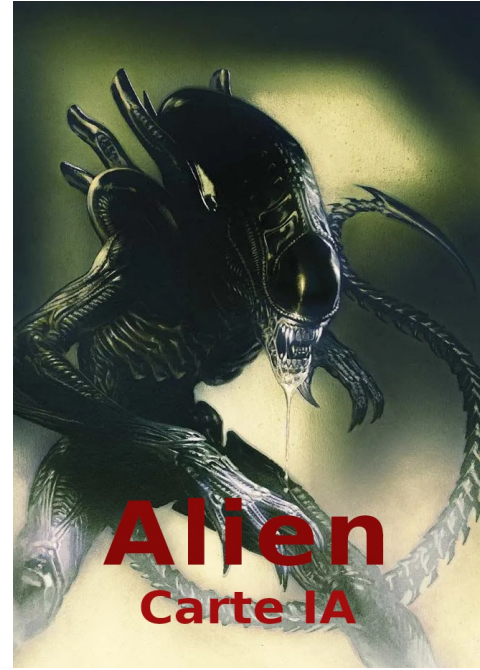
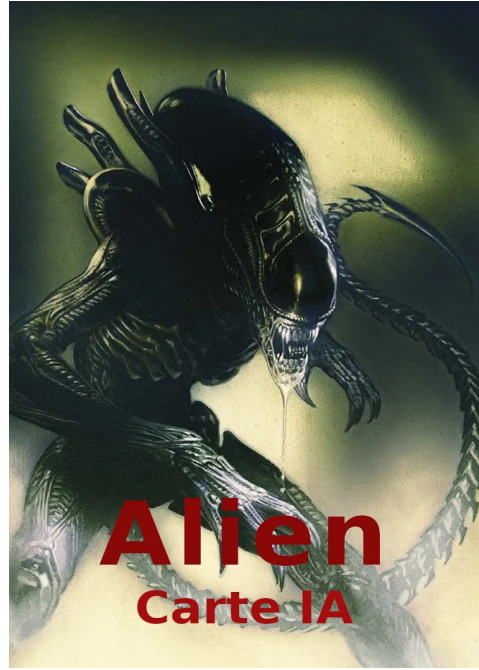
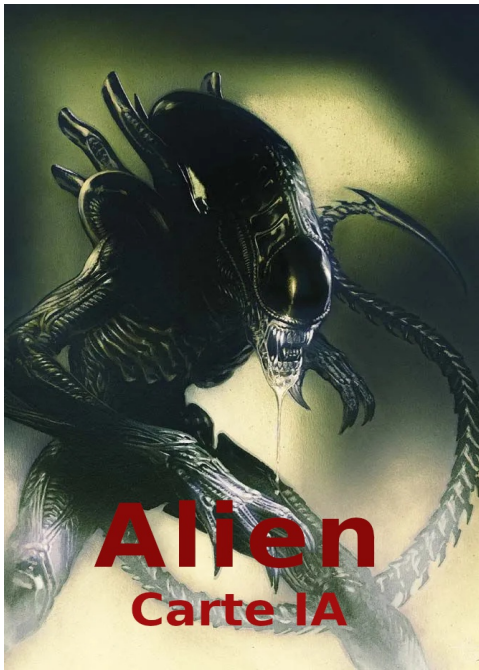
Arachnides 4

Esprit combattif

Tous les Adversaires
Arachnides s'Activent
immédiatement.

NON

Carte IA 32 / 32





Marine Colonial
(MC)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Fusil à impulsion M41A + LG
Pistolet M4A3 (12ps)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave /
Neutralisé
Carte Soldat 1 / 18

Marine Colonial
(MC)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Fusil à impulsion M41A + LG
Pistolet M4A3 (12ps)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave /
Neutralisé
Carte Soldat 2 / 18

Marine Colonial
(MC)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Fusil à impulsion M41A + LG
Pistolet M4A3 (12ps)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave /
Neutralisé
Carte Soldat 3 / 18

Marine Colonial
(MC)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Fusil à impulsion M41A + LG
Pistolet M4A3 (12ps)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave /
Neutralisé
Carte Soldat 4 / 18

Civil
(Civ)
0,5pt

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6

Arme de poing (12ps)

Blessures : Blessé léger /
Neutralisé

Carte Soldat 5 / 18

Civil
(Civ)
0,5pt

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6

Arme de poing (12ps)

Blessures : Blessé léger /
Neutralisé

Carte Soldat 6 / 18

Civil
(Civ)
0,5pt

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6

Arme de poing (12ps)

Blessures : Blessé léger /
Neutralisé

Carte Soldat 7 / 18

Civil
(Civ)
0,5pt

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6

Arme de poing (12ps)

Blessures : Blessé léger /
Neutralisé

Carte Soldat 8 / 18

Ellen Ripley (Rip)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +2
Protection 5
Lance-flammes
Arme de poing (12ps)

Unique, Résistante,
Protectrice (Newt, Jones)

Blessures : Sonné / En
Danger / Blessé Léger /
Blessé Grave / Neutralisé

Carte Soldat 9 / 18

Newt (N)
0pt

Activation 3+
Tir non / CàC 0
Protection 5

Blessures : Blessé léger
/ Neutralisé

Carte Soldat 10 / 18

Jones (Chat)
0pt

Activation 3+
Tir non / CàC +1
Protection 8

Pas d'Équipement
possible
Compte comme un
Traqueur

Blessures : Neutralisé

Carte Soldat 11 / 18

Infanterie Mobile (ST)
2pts

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Pistolet Vektor CP1 (12ps)
Fusil d'assaut Morita III + Lance-
grenades

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave /
Neutralisé

Carte Soldat 18 / 18

Garde de Wayland-Yutani (WY),
2pts

Activation 4+
Tir +2 / CàC +1
Protection 7
Pistolet M4A3 (12ps)
Fusil à impulsion M41A + LG

Apesuit (Protection contre la règle
Acide, -2 à la valeur d'Infection des
Face Huggers)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave / Neutralisé

Carte Soldat 12 / 18

Garde de Wayland-Yutani (WY),
2pts

Activation 4+
Tir +2 / CàC +1
Protection 7
Pistolet M4A3 (12ps)
Fusil à impulsion M41A + LG

Apesuit (Protection contre la règle
Acide, -2 à la valeur d'Infection des
Face Huggers)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave / Neutralisé

Carte Soldat 13 / 18

Garde de Wayland-Yutani (WY),
2pts

Activation 4+
Tir +2 / CàC +1
Protection 7
Pistolet M4A3 (12ps)
Fusil à impulsion M41A + LG

Apesuit (Protection contre la règle
Acide, -2 à la valeur d'Infection des
Face Huggers)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave / Neutralisé

Carte Soldat 14 / 18

Garde de Wayland-Yutani (WY),
2pts

Activation 4+
Tir +2 / CàC +1
Protection 7
Pistolet M4A3 (12ps)
Fusil à impulsion M41A + LG

Apesuit (Protection contre la règle
Acide, -2 à la valeur d'Infection des
Face Huggers)

Blessures : En Danger / Blessé
Léger / Blessé Grave / Neutralisé

Carte Soldat 15 / 18

Predator, 8pts (Pred)

Activation 3+
Tir +4 / CAC +3
Protection 10

**Équivalent d'une
Mitrailleuse**

Lance Yautja (Allonge 2ps)

Dague de cérémonie
(Arme de CAC)

Disques (12ps, Lourde 1)

Griffes de poignet
(CAC, Lourde 1)

Carte Soldat 16 / 18

Règles Predator

**Infrarouge, Résistant,
Toujours prêt, Alerte,
Réactif**

Blessures : Sonné / En
Danger / Blessé Léger /
Blessé Grave /
Neutralisé

Pas d'Équipement
1 Action Automatique
pour changer d'Arme

Carte Soldat 17 / 18

**Infanterie Mobile Alliée
2pts**

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Pistolet Vektor CP1
(12ps)

Fusil d'assaut Morita III
+ lance-grenades

3PV

Carte Soldat spéciale

**Psyker Alliée de
l'Infanterie Mobile
2pts**

Activation 4+
Tir +1 / CàC 0
Protection 6

Pistolet Vektor CP1
(12ps)

2PV

Carte Soldat spéciale

**Garde de Wayland-Yutani
Allié**

Activation 4+
Tir +2 / CàC +1
Protection 7

3PV

Pistolet M4A3 (12ps)
Fusil à impulsion M41A

Apesuit (Protection contre la
règle Acide, -2 à la valeur
d'Infection des Face
Huggers)

Carte Soldat spéciale

Marine Colonial Alliée

Activation 3+
Tir +2 / CàC +1
Protection 6

Fusil à impulsion M41A
+ LG

Pistolet M4A3 (12ps)

3PV

Carte Soldat spéciale

Civil Alliée

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6

Arme de poing (12ps)

2PV

Carte Soldat spéciale

**Androïde Alliée
2pts**

Activation 5+
Tir +1 / CàC +1
Protection 8

Pistolet Vektor CP1
(12ps)

**Mécanicien,
Informaticien, Démineur,
Infirmier, Pilote**

4PV

Carte Soldat spéciale



Ennemi Faible
Face Hugger Alien

Tir -
CàC +2
Protection 9

Alien, Infection 6+

Carte Adv Alien
1 / 7

Ennemi
Drone Alien

Tir -
CàC +2
Protection 7

2 Attaques de CAC

Alien

Carte Adv Alien
2 / 7

Ennemi avec arme
lourde
Soldat Alien

Tir -
CàC +3
Protection 7

2 PV

2 Attaques de CAC

Alien

Carte Adv Alien
3 / 7

Ennemi puissant
Préthorien Alien

Tir -
CàC +4
Protection 8

3PV

Alien

2 Attaques au CAC OU
1 Attaque de CAC
Lourde 1d3

Carte Adv Alien
4 / 7

Monstre
Reine Alien

Tir - / CAC +3
Protection 8

3PV

Alien

2 Attaques au CAC OU
1 Attaque de CAC
Lourde 1d2

Carte Adv Alien
5 / 7

Règles Reine Alien

Phéromones : Tous les Aliens de la table ont +1 au CAC.

Cri primal : si la Reine subit 1 Touche, Activez immédiatement tous les Aliens de la table. 1 fois max par Tour.

Carte Adv Alien
6 / 7

Règles : Alien

Agressifs : Court vers le Soldat le plus proche de 9ps. S'il arrive au Contact, Corps à Corps. En Phase de Bilan, grand gabarit centré sur chaque Adversaire Agressif. Si un Soldat se trouve sous le gabarit (même partiellement), mettre l'Adversaire au contact. Il n'attaquera que lors de la Phase des Adversaires suivante.

Acide : Tout Alien Touché au corps à corps inflige 1 Touche à toute figurine non Alien au contact avec lui.

Infrarouge : L'Adversaire n'est pas affecté par les règles sur l'Obscurité.

Ennemi Spécial
Oeuf Alien

Tir -
CàC -
Protection 5

Un Face Hugger en sort dès qu'une figurine non Alien entre dans ses 6ps.

Carte Adv Alien
7 / 7

**Ennemi Puissant
Predator (Yautja)**

Tir +3
CAC +3
Protection 8
PV 3

- Tire 2 fois
OU
Arme Lourde 1d3
(contre les véhicules)
- CàC Lourde 1
Predator

Carte Adv Predator 1 / 4

**Ennemi Spécial
Predalien**

Tir +2 / CAC +3
Protection 8

PV 3

2 Attaques au CAC OU
une Attaque Lourde 1d2

Alien

Carte Adv Predator
2 / 4

Règles : Predalien

S'il Neutralise une
Figurine armée d'une
arme de Tir, s'il n'a pas
de Soldat dans ses
12ps, il ira au Contact
lors de sa prochaine
Activation pour
s'emparer de son arme
de tir. Il cesse alors
d'être Agressif.

Carte Adv Predator
3 / 4

**Ennemi Spécial
Predator Hound**

Tir -
CAC +2
Protection 7

Carte Adv Predator
4 / 4

Adversaire faible et
Adversaire : Soldat

Tir -
CAC +3
Protection 7

Agressif

1 Attaque Lourde 1 au
CAC

Carte Adv Bugs
1 / 7

Adversaire avec arme
lourde et Monstre :
Cuirassé

Tir Lance-flammes
CAC +1
Protection 6

Blindé
5PV

1 Attaque Lourde 1 au
CAC

Carte Adv Bugs
3 / 7

Adversaire puissant :
Soldat Tigré

Tir -
CAC +4
Protection 9

Agressif
3PV

1 Attaque Lourde 1d2
au CAC

Carte Adv Bugs
4 / 7

Spécial : Ripper Bug

Tir -
CAC +3
Protection 6

Vol 12ps, Agressif

1 Attaque au CAC

Carte Adv Bugs
6 / 7

Spécial : Plasma

Tir Plasma vers l'espace
CAC +1
Protection 6

Blindé
5PV

1 Attaque Lourde 1 au
CAC

Carte Adv Bugs
7 / 7

Spécial : Cerveau

Tir -
CAC +1
Protection 6

Blindé
5PV

1 Attaque Lourde 1 au
CAC
+1 aux jets d'Attaque des
Arachnides présents

Carte Adv Bugs
7 / 7



Rôle
Chef
2pts

Relance de UN test d'Activation raté pour le Chef et tout Soldat dans ses 6ps.

Ne peut être pris que par un seul Soldat.

(Prendre 3 Cartes de Commandement si règle optionnelle utilisée)

Carte PersoAlien 1 / 44

Rôle
Infirmier
2pts

Soigner d'un niveau de Blessure automatiquement au CàC, prend 2 Activations. L'infirmier peut se soigner lui-même s'il n'est pas Neutralisé. Ne peut être pris que par un seul Soldat.

Carte PersoAlien 2 / 44

Rôle
Pilote
1pt

+2 aux tests de pilotage / tir téléopéré / manœuvres dangereuses dans un Véhicule. Permet également de Piloter un Hélicoptère.

Carte PersoAlien 3 / 44

Rôle
Tireur d'élite
2pts

+2 à la Valeur de Tir. Peut modifier de jusqu'à +2 ou -2 le résultat du dé de localisation sur un Véhicule.

Carte PersoAlien 4 / 44

Rôle
Lutteur
1pt

+2 à la Valeur de CàC.

Carte PersoAlien 5 / 44

Allié
Androïde allié
2pts

Prendre la Carte Androïde Allié.

MC, Rip

Carte PersoAlien 15 / 44

Rôle
Démineur
1pt

+4 aux tests de détection d'explosifs / déminage / désamorçage

Carte PersoAlien 7 / 44

Rôle
Informaticien
1pt

+4 aux tests informatiques

Carte PersoAlien 8 / 44

Rôle
Mécanicien
1pt

+4 aux tests de serrurerie/crochetage des serrures mécaniques et pour démarrer les Véhicules.

Carte PersoAlien 9 / 44

Avantage
Toujours prêt
1pt

Le Soldat peut lancer jusqu'à 4 dés pour s'Activer.

Ne peut être pris que par un seul Soldat.

Carte PersoAlien 10 / 44

Avantage
Alerte / Chanceux
2pts

UNE relance d'UN dé d'Activation échoué par tour.
Cumulable avec Chef.

Carte PersoAlien 11 / 44

Avantage
Rapide
1pt

La Valeur de Mouvement de base passe de 6ps à 7ps.

Carte PersoAlien 12 / 44

Avantage
Réactif
1pt

Chaque fois qu'un Adversaire vous prend pour cible, avant qu'il ne tire, lancez 1d10. Sur 9 ou 10, vous pouvez Tirer avant lui OU vous déplacer de 6ps max. S'il ne vous voit plus, l'Adversaire changera d'action.

Carte PersoAlien 13 / 54

Allié
Soldat allié
2pts

Prendre la Carte Soldat Allié correspondant à vos Soldats (Marine Colonial, Garde de Wayland-Yutani, Infanterie Mobile).

Carte PersoAlien 14 / 54

Allié
Soldat allié
2pts

Prendre la Carte Soldat Allié correspondant à vos Soldats (Marine Colonial, Garde de Wayland-Yutani, Infanterie Mobile).

Carte PersoAlien 15 / 54

Allié
Sentinelle automatisée
UA-571
1pt

Armure 9+, PV2

Transportée par un Soldat, à disposer grâce à une Action Automatique
Tir +2 **sur toutes les cibles dans les 12ps**
5 Munitions
2 max par escouade MC uniquement

Carte PersoAlien 16 / 54

Arme
Fusil à pompe
1pt

Gabarit de lance-flammes, 1er fantassin Touché automatiquement, les suivants sur 5+, les véhicules ne sont pas affectés.

Ouvre les portes sur 3+ si on Tire dessus.

Doit être rechargé (1 Action) après 3 Tirs.

Remplace le fusil d'assaut.

Carte PersoAlien 17 / 44

Équipement
Viseur laser
1pt

+1 à la Valeur de Tir

Carte PersoAlien 18 / 44

Équipement
Lance-flamme
2pts

Gabarit de lance-flammes, tout fantassin touché sur 3+, véhicules automatiquement (sauf Blindés).

Remplace le fusil d'assaut.

Tire 1x/Tour

MC, ST, WL, Rip

Carte PersoAlien 19 / 44

Équipement
Lance-Missiles, 1 Tir
1pt

Petit gabarit d'explosion.
Arme Lourde 1d6.

1 munition. Contre un fantassin, Touche sur 5+, Neutralise sur 3+ tout fantassin sous un petit gabarit. **1 Action Auto pour recharger, Tire 1x/Tour**

Pas pour Civils.

Carte PersoAlien 20 / 44

Équipement
Lance-missiles, 3 Tirs
2pts

Petit gabarit d'explosion.
Arme Lourde 1d6.

3 munitions. Contre un fantassin, Touche sur 5+, Neutralise sur 3+ tout fantassin sous un petit gabarit. **1 Action Auto pour recharger, Tire 1x/Tour**

Pas pour Civils.

Carte PersoAlien 21 / 44

Équipement
Munitions pour Lance-Missiles (3 roquettes)
1pt

Permet de ravitailler un porteur de Lance-Missiles. Une Action Automatique au contact pour transférer jusqu'à 2 roquettes. Le porteur de Lance-missiles ne peut jamais transporter plus de 3 roquettes.

Carte PersoAlien 22 / 44

Équipement
Fusil de sniper
1pt

Ne peut Tirer que si le Soldat ne s'est pas encore déplacé lors de cette Phase des Soldats. Annule le couvert. Pas de Tir en rafale ou Tir de suppression.

Choisit la loc si Tir sur un Véhicule.

Pas pour Civils sauf Rip.

Carte PersoAlien 23 / 44

Équipement
Lance-Grenades
2pts

Se fixe sous le fusil d'assaut, Petit Gabarit, 3 Grenades. Portée max. 24ps. Réussit sur 6+ ou dispersion aléatoire de 1d6+3ps. Touche tout fantassin sous un petit gabarit. **1 grenade/Tour max. Pas pour Civils sauf Rip.**

Carte PersoAlien 24 / 44

Équipement
2 Grenades
1pt

Petit gabarit, 12ps max de portée, Tir réussi sur 6+ ou dispersion aléatoire de 1d6+3ps. Touche tout fantassin sous le petit gabarit. Peut alimenter le Lance-Grenade.

1 grenade/Tour max.

Carte PersoAlien 25 / 44

Équipement
5 Grenades
2pts

Petit gabarit, 12ps max de portée, Tir réussi sur 6+ ou dispersion aléatoire de 1d6+3ps. Touche tout fantassin sous le petit gabarit. Peut alimenter le Lance-Grenade.

1 grenade/Tour max.

Carte PersoAlien 26 / 44

Équipement
Mitrailleuse
2pts

Tire sur 2 fois sans malus sur la même cible **ou** sur 2 cibles distantes de 6ps max

ou
Arme lourde 1d3 (peut infliger 1d3 points de dégâts aux cibles blindées, ceci est doublé à 2d3 contre les cibles non blindées)

Remplace l'arme de Tir.

Pas Civils sauf Rip

Carte PersoAlien 27 / 44

Équipement
Fusil d'assaut avec compensateur de recul

1pt

Tire 2 fois sans malus, sur la même cible **OU** sur 2 cibles distantes de 6ps max. **GI uniquement.**

Carte PersoAlien 28 / 44

Équipement
Bouclier
1pt

Protection +2, utilisable que avec arme de poing. Peut être lâché par terre (action gratuite) pour utiliser une autre arme. 1 Action pour l'accrocher au dos ou le décrocher. Fournit aussi Couvert lourd à UN Soldat derrière au contact.

Carte PersoAlien 29 / 44

Équipement
Équipement de protection lourd
2pts

La Valeur de Protection augmente de +1.

ST uniquement.

Carte PersoAlien 30 / 44

Équipement
Arme de corps à corps non létale
1pt

Pour capturer un Adversaire vivant. Annule le Bonus de +2 au combat de l'Adversaire si on essaye de le maîtriser.

Carte PersoAlien 31 / 44

Équipement
JVN
1pt

Confère la règle Vision nocturne (utile lors de certaines missions).

JVN : Jumelles de Vision Nocturne

Carte PersoAlien 32 / 44

Équipement
JVN
2pts

Confère la règle Vision nocturne (utile lors de certaines missions). Cette Carte équipe tous les Soldats et Alliés.

JVN : Jumelles de Vision Nocturne

Carte PersoAlien 33 / 44

Équipement
Silencieux
1pt

Pas sur lance-missiles, mitrailleuse, valable sur arme principale ET arme de poing (ainsi que l'arme d'un éventuel Allié). Voir les règles d'Infiltration.

Carte PersoAlien 34 / 44

Équipement
Silencieux
2pt

Pas sur lance-missiles, mitrailleuse, valable sur arme principale ET arme de poing (ainsi que l'arme d'un éventuel Allié). Voir les règles d'Infiltration. Cette Carte équipe tous les Soldats et Alliés.

Carte PersoAlien 35 / 44

Équipement
Traqueur de Mouvement LV-426
1pt

Annule une Carte IA sur 9+ (Automatique).

1 max par escouade de Soldats.

Pas Civils sauf Rip.

Carte PersoAlien 36 / 44

Équipement
Arme intelligente de support M56A2 et Harnais M56 avec bras articulé

2pts

+1 au Tir

Tire sur 2 fois sans malus sur la même cible **ou** sur 2 cibles distantes de 6ps max **ou** Arme lourde 1d3 (peut infliger 1d3 points de dégâts aux cibles blindées, ceci est doublé à 2d3 contre les cibles non blindées)

Remplace l'arme de Tir.

MC uniquement

Carte PersoAlien 37 / 44

Équipement
3 Mines anti-véhiculaires
1pt

Le Soldat peut disposer 3 mines (Action Automatique). Elles explosent dès qu'un Véhicule passe dans leurs 3ps.

Désamorçage : Action Complexe (8+), explose si échoué.

Explosion : Grand gabarit, 1 Blessure sur 3+ aux Figurines sous le Gabarit, affecte les Véhicules comme une Arme Lourde 1d3+3 (pas de jet de localisation, uniquement des dégâts aux points de structure)

Carte PersoAlien 38 / 44

Équipement
Kit de soin
1pt

Utilisable 1 fois, soigner automatiquement d'un rang au CàC (neutralisé devient blessé grave, blessé grave devient léger, blessé léger devient non blessé En Danger, En Danger n'est pas modifié), utilise 2 Activations. Défausser le Kit après utilisation.

Carte PersoAlien 39 / 44

Équipement
3 Fumigènes
1pt

Placer le grand gabarit d'explosion à 6ps max du Soldat. Bloque les lignes de vue. Se disperse sur 6+ à chaque Phase de Bilan.

1 Fumigène/Tour max.

Carte PersoAlien 40 / 44

Équipement
Reconnaissance
efficace
1pt

Permet d'annuler 2
cartes IA au choix
pendant la mission.

**Ne peut être pris qu'une
fois.**

Carte PersoAlien 41 / 44

Équipement
Bombes à Fusion
1pt

2 charges. Peut faire exploser un
Véhicule (Arme Lourde 2d6), une
structure, une porte fermée... Petit
gabarit d'explosion. Fantassins
sous le gabarit touchés sur 3+.
Placer une Charge sur un Véhicule
en mouvement : être au CàC et
Toucher, PUIS un test à 6+ pour
arrimer la Charge. Requis pour
certaines Missions.

Carte PersoAlien 42 / 44

Équipement
Matériel d'escalade
1pt

Permet d'escalader plus
haut que le double de la
taille du Soldat ou de
descendre en rappel.

Carte PersoAlien 43 / 44

Équipement
APC
5pts

Commencer la mission
avec un APC. Certains
Soldats peuvent débiter
la mission à bord du
véhicule.

**Que si la mission
l'autorise.**

Carte PersoAlien 44 / 44

Esprit de corps

Si un Soldat s'Active dans les 6ps d'au moins deux autres Soldats, il obtient +1 à tous ses jets d'Activation.

Carte Unité 1 / 8

Frères d'armes

L'Action pour Soigner un coéquipier réussit sur 6+ (au lieu de 8+).

Carte Unité 2 / 8

Chef charismatique

L'effet de relance de dé d'Activation du Chef se fait dans les 10ps plutôt que 6ps.

Carte Unité 3 / 8

Unité d'Élite

L'escouade reçoit +2 points pour choisir ses Cartes de Personnalisation.

Carte Unité 4 / 8

Maîtres de l'infiltration

L'unité peut retirer 1 Pion Alerté de son choix par Tour.

Carte Unité 5 / 8

Spécialistes en communication

Les membres de l'unité reçoivent un bonus de +1 aux tests de Réactions des Civils.

Carte Unité 6 / 8

Bleu

L'escouade est renforcée d'un 5ème Soldat, un jeune en formation. Prenez gratuitement la Carte Soldat Spéciale, Soldat Allié et recevez +1 point de Personnalisation. Le Bleu ne peut recevoir aucune Carte de Personnalisation.

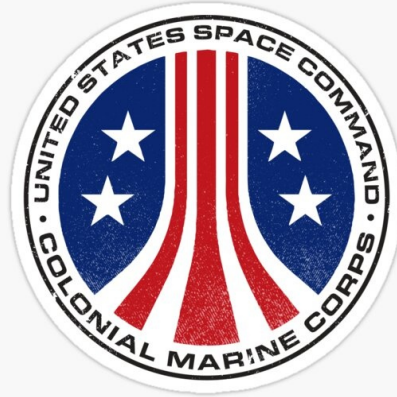
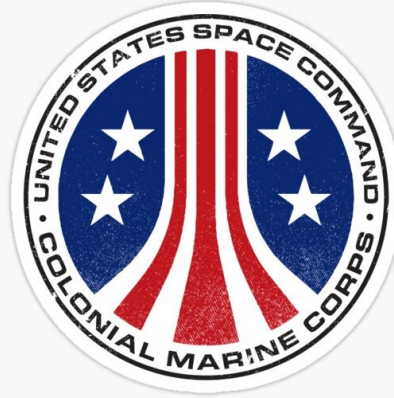
Carte Unité 7 / 8

Escouade motorisée

UNE (et une seule) Carte Perso Véhicule coûte 2pts de moins.

Ne peut être choisi que si les Véhicules sont autorisés dans la Mission jouée.

Carte Unité 8 / 8



Gardes

1d3 Ennemis Faibles.

Carte Salle 1 / 12

Gardes

1d3 Ennemis

Carte Salle 2 / 12

Armurerie

1 Ennemi Puissant et
1d2+1 Ennemis. Vous
pouvez équiper un
Soldat de 2 Grenades
(Cartes Perso 29)

Défausser après usage
(une seule Armurerie
par complexe)

Carte Salle 3 / 12

Réunion

Un Ennemi Puissant et
2 Ennemis.

Défausser après usage
(un seul Commandant
par Complexe)

Carte Salle 4 / 12

Gardes

1d3 Ennemis Faibles.

Carte Salle 5 / 12

Gardes

1d2 Ennemis, 1 Ennemi
avec Arme Lourde.

Carte Salle 6 / 12

Gardes

1 Ennemi Puissant, 1
Ennemi avec Arme
Lourde, 1d2 Ennemis.

Carte Salle 7 / 12

Laboratoire

1d3 Ennemis Faibles.

Défausser après usage
(un seul Laboratoire par
complexe)

Carte Salle 8 / 12

Prison

1d3 Ennemis.

Défausser après usage
(une seule Prison par
complexe)

Carte Salle 9 / 12

Salle de culte

1 Ennemi Puissant,
1d2+1 Ennemis Faibles.

Défausser après usage
(une seule salle de culte
par complexe)

Carte Salle 10 / 12

Ascenseurs ou Escaliers

Vide.

Défausser après usage
(un seul par complexe)

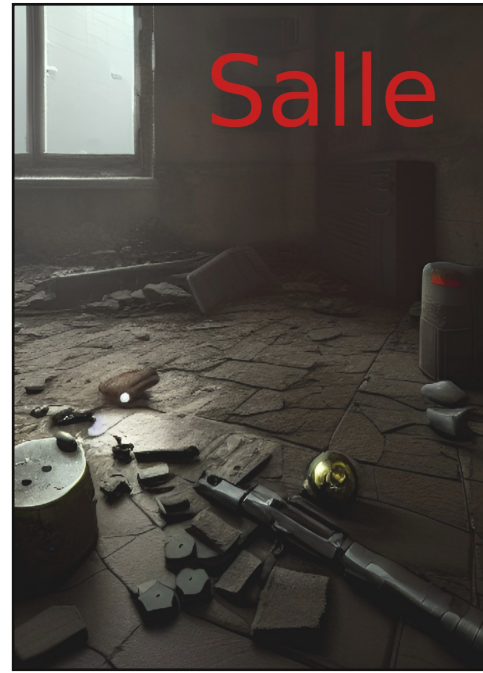
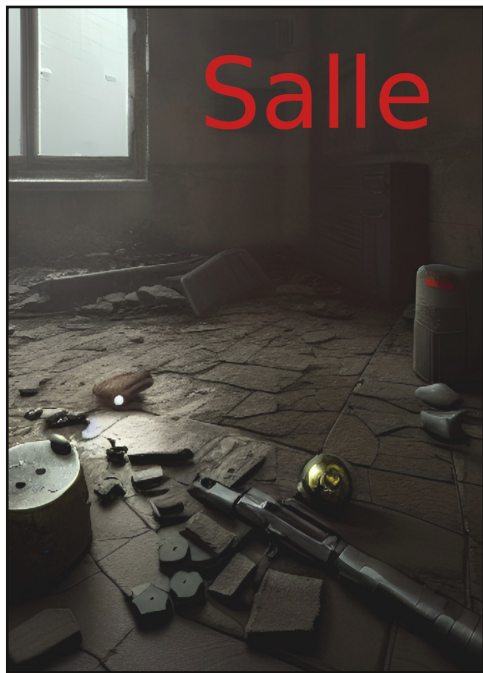
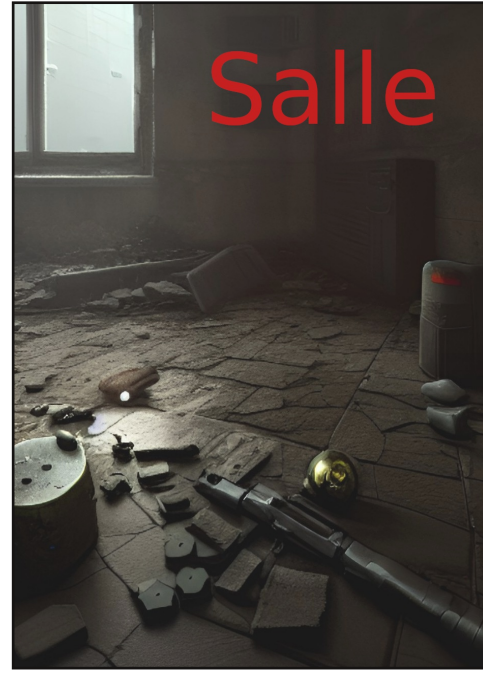
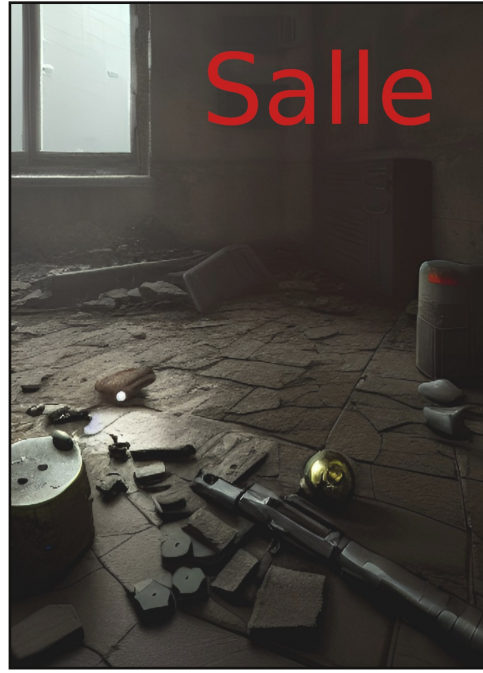
Carte Salle 11 / 12

Salle des Militaires

1 Ennemi Puissant, 1
Ennemi avec Arme
Lourde, 1d2 Ennemis.

Défausser après usage
(une seule Salle des
Militaires par complexe)

Carte Salle 12 / 12



APC M577 Blindé
Lourd, PS 6

Passagers 11 (1 Pilote, 10 passagers), **Sauvegarde** 7+,

Vitesse max 9ps

Poste de commandement
Un passager peut actionner une arme téléopérée en plus du pilote

Postes de tir extérieurs 0
Vitesse max 9ps

APC M577 Blindé

Armes :

Arme de tourelle téléopérée
(Lourde 1d2+1)

Arme avant téléopérée (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Missiles sol-sol téléopérés
(Lourd 1d6, contre un fantassin : touche sur 5+ quelle que soit la Protection, Touche sur 3+ tout ce qui est sous un petit gabarit)





COMMANDEMENT
Avec moi

Mouvement de 6ps pour les Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef, Chef compris.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 1 / 7



COMMANDEMENT
A couvert

Mouvement de 6ps + 1d6 avec mise à couvert obligatoire pour les Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef, Chef compris.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 2 / 7



COMMANDEMENT
Feu à volonté

Action de Tir simple pour tous les Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef, Chef compris.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 3 / 7



COMMANDEMENT
Visez bien !

+1 Au Tir des Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef, Chef compris, pendant cette Phase des Soldats.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 4 / 7



COMMANDEMENT L'Empereur Protège.

Protection +1 pour les Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef, Chef compris, pour le reste du Tour.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 5 / 7



COMMANDEMENT Pour l'Empereur !

Possibilité de jeter de 0 à 4 dés d'Activation pendant cette Phase de Soldats pour les Soldats et Alliés dans les 6ps du Chef.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 6 / 7



COMMANDEMENT Ce n'est rien !

Ignorez la Carte IA qui vient d'être piochée.
Peut être utilisée n'importe quand, même si une autre Carte Commandement a été jouée pendant ce Tour ou cette Phase.

A défausser une fois utilisée.

Carte Comm 7 / 7



Utilisation des Cartes de Commandement

En choisir 3 s'il y a un Chef. Pour utiliser une Carte de Commandement, le Chef s'Active en premier et utilise une Action Automatique. La Carte jouée concerne le Chef et tous les Soldats et Alliés dans ses 6ps. Les Soldats et le Chef font ce qui est décrit sur la Carte sans que cela leur coûte d'Action, ils s'Activeront normalement par la suite. Défausser la carte de Commandement dès qu'elle est utilisée.

Carte IA annulée

Défaussez la Carte IA
de votre choix au
moment où elle est
piochée.

Défausser après usage.

Carte Aide 1 / 3

Relance

Relancez n'importe quel
dé
(dé d'Activation, dé de
Tir d'un Adversaire, jet
de localisation sur un
Véhicule...
N'importe lequel !)

Défausser après usage.

Carte Aide 2 / 3

Coup de bol

Un Soldat qui venait
d'être Touché ne l'est
pas et ne subit pas de
Touche
(fausse alerte, la balle
l'avait frôlé)

Défausser après usage.

Carte Aide 3 / 3

