



ALIEN *Invaders*

THE NEXT WAVE

Vous êtes un Alienoid



Votre race vient des étoiles. Votre monde est mort, dévasté par son propre soleil quand il est devenu une supernova. Depuis, vous et les vôtres traversez le cosmos à bord de l'Arche, votre vaisseau-monde, en pillant les planètes qui se trouvent sur votre passage.

Vous êtes une machine à tuer. Vous faites deux mètres et demi de haut. Votre corps est couvert de chitine pare-balles, capable de survivre dans le vide stellaire, et avec la puissance nécessaire pour traverser d'un coup de poing un mur de béton. Vous êtes une arme de guerre.

Votre morphologie est modulable. Vous pouvez vous greffer des organes supplémentaires : des armes biomécaniques, des cerveaux-mémoires, des accessoires divers. Vous pouvez également prendre forme humaine grâce à votre BioProcesseur Mimétique.

Vous êtes télépathes. L'évolution a fait de vous le prédateur ultime : vous sentez la peur, la rage ou la confusion de vos proies à plusieurs mètres. Plus vous restez en compagnie d'une autre espèce, mieux vous pouvez la comprendre et la chasser.

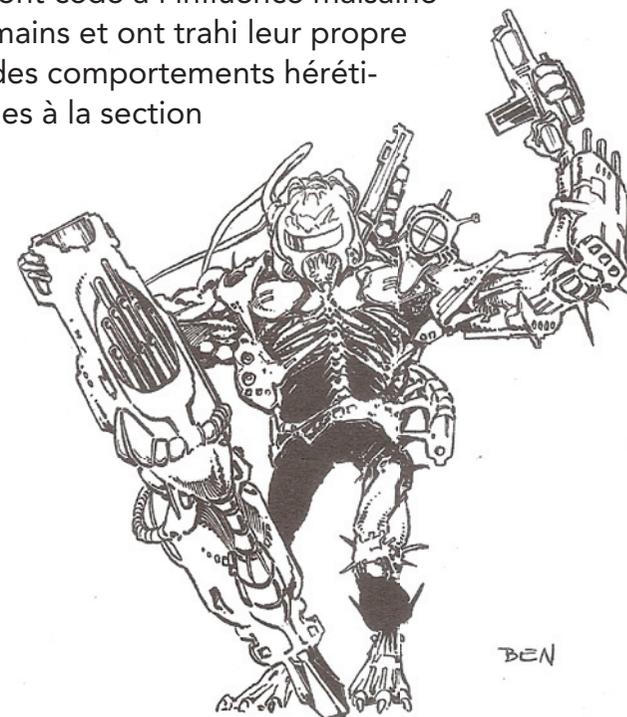
Vous avez infiltré la Terre depuis des années. Votre race a envoyé des éclaireurs préparer le terrain et depuis, vous avez remplacé des personnalités à des postes clés grâce à votre capacité de métamorphose et d'empathie. Quoique vous fassiez sur Terre, il vous faudra rester discret.

Votre plan : transformer la Terre en garde-manger. Lentement, votre race oeuvre à remplacer les têtes nucléaires des arsenaux

du monde par des ogives cryogéniques. Les scientifiques Alienoids développent en ce moment-même les ogives qui gèleront la planète, laissant ses ressources et sa viande humaine à la merci des pillards de l'espace. Ce n'est qu'une question de temps.

Le danger : trahir la pureté de la race. Les humains ont une étrange maladie, les sentiments. Cette saloperie est contagieuse et vous force à les considérer comme autre chose que de la viande. Heureusement, les inquisiteurs de la section YPER veillent au grain et soignent les malades, généralement à coup de plasma dans la face.

Votre menace : la Résistance. La résistance humaine s'organise. Certains Alienoids ont cédé à l'influence malsaine des sentiments humains et ont trahi leur propre race. Méfiez-vous des comportements hérétiques et rapportez-les à la section YPER le plus tôt possible. Ils sauront quoi faire.



Introduction



Pourquoi Alienoids

Parce que c'est une p*tain de bonne idée, jouer des envahisseurs extraterrestres terriblement bourrins qui vont découvrir «ce que vous hu-mains appelez les sen-ti-ments».

Parce que, quelque part, c'est un peu mon histoire de rôliste : dans mes premiers groupes de jeu, tant à Cyberpunk qu'à D&D ou à Star Wars, on incarnait, avec le recul, une bande de psychopathes dont la seule barrière morale était «est-ce que le PNJ est plus balèze que nous ?» Bien sûr, de partie en partie, d'année en année, on a évolué, on a appris le plaisir d'un monde où la violence n'est pas reine, où c'est amusant de parler à un PNJ sans lui mettre un couteau sous la gorge.

Parce que, enfin, des aliens qui doivent s'intégrer mais pas trop, c'est typiquement le genre de situation de départ qui pourrait être lourde de thème. Pas nécessairement un gros thème narratif martelé à travers les conseils de meneur, mais plutôt une situation réelle et intéressante qui servirait de modèle aux règles.

Quoi changer

Plein de choses. Le jeu original est - ceci dit avec énormément de tendresse et d'admiration pour l'auteur - bordélique et incohérent. Le contexte est souvent noyé dans le détail inutile, les règles tiennent moyen debout malgré plein de bonne volonté, ce genre de choses.

Le contexte serait beaucoup plus simplifié. Au revoir les différents clans d'aliens, l'organisation baroque de la politique aliénoïde, ce genre de choses. On revient aux sources, à l'idée de base et on ajoute le minimum. On laisse la place aux groupes de jeu pour qu'ils s'approprient le contexte. On leur donne les outils pour.

Les règles seraient, elles, plus structurées. Elles tourneraient autour de la violence et de l'intégration à une culture étrangère. Elles chercheraient à modéliser une forme de violence structurelle qui est bien présente dans notre société. Ce discours, bien sûr, ne serait pas moralisateur : il servirait juste à faire des règles - et donc des situations de jeu - quelque chose qui résonne avec le vrai monde, un peu. Quelque chose qui sonne vrai.



Présentation



La version actuelle

Ce que vous avez là, ce sont des règles en version beta, bonnes à être sauvagement playtestées. Elles sont présentées en détail dans les deux tryptiques, la fiche de partie et les cartes de jeu.

Plan du jeu

- Les joueurs créent leur personnage si ce n'est pas déjà fait et sélectionnent leur matos de mission (les cartes de jeu).
- Le meneur présente un objectif de mission.
- Les joueurs décident d'un Plan en trois étapes.
- Le meneur décrit un problème qui se dresse entre les joueurs et la première étape. Il le note sur une fiche bristol qu'il met sur la table et pose 3 dés dessus. Toute la table, meneur et joueurs, décrivent l'arrivée des alienoids.
- La partie commence. En cours de jeu, selon l'histoire, on va ajouter et retirer des dés sur les problèmes, ajouter et retirer des problèmes, etc.
- Quand il n'y a plus de problème sur la table, les joueurs ont accompli une étape du plan. Le meneur imagine un nouveau problème bloquant la route vers l'étape suivante.
- Quand toutes les étapes du plans sont accomplies, la mission est un succès.

Les Alienoids

Chaque alienoid a deux scores : sa pureté, qui représente à quel point il est bourrin, xénophobe et considéré par ses congénères, et ses doutes, qui représentent à quel point il est souillé par la culture humaine.

La pureté sert à régler des problèmes en cours de mission. Les doutes indiquent les chances de se faire éliminer par les inquisiteurs de la section VIPER, garants de la pureté de la race.

En plus de ses scores, un alienoid reçoit des cartes qui représentent le matos qu'il emporte en mission. Il peut aussi attraper des sentiments en cours de mission, qui vont influencer son score de doute et lui permettre, parfois, de retourner la situation à son avantage ou de se mettre lui-même le couteau sous la gorge.

Les dés de discrétion, les dés d'alerte

Tant les joueurs que le meneur gagnent des dés en cours de jeu qu'ils vont dépenser pour influencer la partie.

Les joueurs gagnent des dés de discrétion chaque fois qu'ils passent pour des humains sans faire de vague. Ils dépensent ces dés pour améliorer leurs chances de régler des problèmes, mais si on en garde trop, on gagne des sentiments.

Le meneur gagne des dés d'alerte chaque fois que les joueurs se font remarquer. Il les dépense pour ajouter ou empirer les problèmes.

Présentation



Régler des problèmes

Quand un joueur tente de régler un problème, il explique comment il s'y prend au meneur de jeu qui décide si sa façon de faire est pacifique ou violente. Le joueur jette un dé et peut ajouter autant de dés de discrétion qu'il le désire. Il lit chaque dé individuellement.

- Pacifique : chaque dé qui dépasse sa pureté enlève un dé au problème. Chaque dé qui égale ou est inférieur à sa pureté lui fait gagner un dé de discrétion. Chaque dé qui fait 1 rapporte un dé d'alerte au meneur.
- Violente : chaque dé qui égale ou est inférieur à sa pureté enlève un dé au problème. Chaque dé qui fait 1 rapporte un dé d'alerte au meneur. De plus, si le problème n'est pas réglé d'un coup ou s'il y a des témoins, la violence éclate.

La violence éclate

Quand la violence éclate, les humains appellent les autorités (police, armée, etc) et rendent les coups. Les joueurs risquent d'être blessés, ne peuvent plus résoudre les problèmes que par la violence, ne peuvent arrêter la violence qu'en fichant le camp et en restant discret.



L'économie du jeu

Le but de ce système tordu est le suivant : la violence est efficace à court terme, mais catastrophique à long terme. Quand les joueurs sont violents, ils jettent plus de dés et ont plus de chances de succès, mais ils font gagner plein de dés d'alerte au meneur, qui peut s'en servir pour leur faire mal ou ajouter plein de problèmes supplémentaires. Quand ils sont pacifiques, ils jettent moins de dés, mais regagnent les dés qui n'ont pas de conséquences et font gagner un minimum de dés d'alerte.

Les sentiments

L'autre versant du jeu, ce sont les sentiments. On en gagne quand on a trop de dés de discrétion. Les sentiments sont une maladie pour les alienoids, et la section VIPER est chargée d'éliminer ceux qui sont infectés.

Les joueurs peuvent faire deux choses avec leurs sentiments : les nier ou les accepter. Nier ses sentiments permet de les éliminer de sa fiche, mais laisse le personnage sans défense pendant un petit temps. Accepter ses sentiments le rend plus susceptible de se faire gauler - et éliminer - par l'inquisition mais lui permet sur le moment d'avoir plein de bonus pour régler les problèmes, pacifier une situation violente, ce genre de choses.

Au final

Le jeu laisse le choix au joueur : jouer bourrin et xénophobe, ou chercher à s'intégrer. Les deux solutions sont dangereuses et intéressantes. Une voie permet de devenir un héros pour son peuple, l'autre un résistant se battant pour la cause humaine. Les deux risquent la vie du personnage.

La Version Finale



Elle se constitue de plusieurs documents :

- **Le livret de personnage** contient les règles des joueurs et la fiche d'alienoid où on note ses scores et ses sentiments.
- **Le livret de meneur** contient les règles du meneur et les conseils de maîtrise.
- **Le livret de première partie** contient toutes les règles en détail et un récapitulatif, étape par étape, du déroulement de la première partie. C'est, en gros, le bouquin de base. L'objectif : le meneur peut guider la première partie pas à pas en le lisant au fur et à mesure.
- **La fiche de mission** sert à noter les étapes du plan et à garder trace des divers scores utiles au jeu (témoins, violence ou non).
- **Les cartes de jeu** représentent les ressources que les alienoids ont pour accomplir leur mission : armes, matos, connaissances...

La version beta ne contient pas encore le livret de première partie. C'est le gros du travail.



Les bugs à régler

L'économie du jeu est encore bancal.

- Pendant les parties test, il arrive parfois que **le meneur se retrouve sans dés d'alerte**, l'empêchant de mettre assez de problèmes dans les pattes des joueurs.
- Il arrive aussi que **les dés de discrétion s'accumulent trop vite**, obligeant les joueurs à gagner bien trop de sentiments pour que la partie soit équilibrée.
- Les profils de perso et les cartes de jeu sont **déséquilibrés**.

Inspirations

- **3:16 - Carnage dans les étoiles** est une grosse influence. Les sentiments s'inspirent des règles de flashbacks, notamment.
<http://www.7emecercle.com/7cercle/jdr/316.php?page=LdB>
- **Danger Patrol** est l'autre grosse influence. Les problèmes fonctionnent comme les dangers, les dés de discrétion rappellent les dés de danger, les règles du meneur sont très proches.
<http://www.dangerpatrol.com/>
- **Apocalypse World**. La façon de présenter les règles, la codification du rôle du meneur viennent de là.
<http://apocalypse-world.com/>
- **Pis l'original, Alienoids** fatalement, oublié injustement.
<http://www.legrog.org/jeux/alienoids>

Alienoïds (Lune Sang, 1993) est © SOLO.
Les illustrations sont © BEN.