

DÉCRIRE LE DÉCOR

Votre premier travail est de faire comprendre aux aliens qu'ils ne sont pas chez eux. Quand ils arrivent quelque part, ils ne comprennent rien à ce qui se passe tant qu'un d'entre eux n'a pas ouvert son cerveau aux pensées humaines. Tant que ce n'est pas le cas, décrivez notre monde de la façon suivante.

Soyez opaque. N'appellez pas un chat un chat : c'est une unité carbonnée hostile et bardée d'armes dissimulées. Un HLM est une ruche géante taillée dans de la pierre artificielle. Un bus qui s'arrête est un monstre de métal qui rugit et relâche une odeur nauséabonde.

Soyez hostile. Ils ne sont pas chez eux. Les bruits sont agressifs ou étranges, les décors acérés, rigides et artificiels, les odeurs nauséabondes, irritantes ou enivrantes, les autochtones les regardent bizarrement, ne comprennent rien et s'impatientent, etc.

Soyez trompeur. Un alienoid en territoire étranger ne se contente pas de ne pas comprendre : il comprend de travers. Décrivez le moindre uniforme (facteur, ramasseur de poubelles, livreur UPS) comme un «soldat ennemi». Tout ce qui est brandi (parapluie, lampe torche, sac à main) est une arme, tout ce qui est porté est une armure ou un trophée de chasse, un groupe de gamins qui courent en gueulant sont «visiblement hostiles et vous ont repéré». En gros, racontez n'importe quoi d'un air assertif et poussez-les à la faute.

FOULE

Le compteur de foule sert à rappeler au squad combien de monde il y a autour - indication importante si on veut rester discret : c'est le nombre de témoins, peu ou prou.

- 0 - personne du tout.
- 1 - une ou deux personnes à portée de cri.
- 2 - quelques personnes visibles.
- 3 - au milieu de la foule.

Vous indiquez la foule présente en plaçant un pion sur la case correspondante de l'échelle de foule. La plupart du temps, la partie commence avec une foule de 1 ou 2.

La foule se réduit si les joueurs fuient un problème (c'est même l'intérêt de la chose). Vous pouvez modifier la foule d'un cran dans le sens que vous voulez quand vous faites un coup, mais restez cohérents avec vos descriptions, please.

LES DÉS D'ALERTE

Vous gagnez des dés d'alerte quand un alienoid

- ne fait pas ce qu'un humain lui demande (1 dé)
- Montre sa véritable apparence (dés = foule)
- Fait preuve de violence (dés = foule)

COUPS DU MENEUR

Les coups servent à gagner ou à dépenser des dés d'alerte. C'est votre moyen, vous, meneur de jeu, de contrôler la fiction qui se déroule autour de la table.

POUVEZ-VOUS FAIRE UN COUP

Vous pouvez placer un coup quand

- un joueur vient de jeter les dés
- tout le monde attend que vous disiez quelque chose
- c'est précisé dans les règles.

Dans un de ces cas-là, vous pouvez faire **un et un seul coup**, puis vous demandez aux joueurs : «qu'est ce que vous faites ?»

Camouflez les coups. Lorsque vous décrivez ce qui se passe dans l'histoire, les joueurs ne doivent pas avoir l'impression que les flics arrivent parce qu'il vous reste trop de dés d'alerte, mais parce qu'un témoin a téléphoné à la police pendant qu'ils menaçaient le facteur avec un plasgun en croyant que c'était un militaire.

LISTE DES COUPS

On leur parle. Gratuitement, faites arriver un humain qui pose des questions ou demande aux alienoids de faire quelque chose. Si l'alienoid obtempère, il gagne un dé de discrétion. Sinon, vous gagnez un dé d'alerte. En cas de pénurie de dés d'alerte, faites-le souvent, avec plein de gens, et demandez l'impossible.

Exemples : *Un agent contrôle leurs papiers, un vigile leur demande de partir, des touristes demandent leur chemin, un vendeur leur demande ce qu'il peut faire pour eux, un passant demande l'heure ou une clope, «c'est à vous le portefeuille, là par terre ?», «tu me files ton gros gun et tu fermes ta bouche.»*

Un problème survient. Décrivez au squad un problème qui surgit sur sa route, notez son nom sur une carte, posez-la sur la table et mettez de 1 à 3 dés d'alerte dessus.

Exemples : *Le squad est perdu, comment on fait fonctionner le portail du métro ?, le vendeur accuse le squad d'avoir piqué un truc, une petite fille les regarde et se met à pleurer, un policier leur trouve un air louche, des loubards leur cherche des noises.*

Un problème empire. Expliquez au squad en quoi la situation empire. Ajoutez 1-3 dés d'alerte sur une carte de problème. Maximum 3 dés sur une carte de problème.

Exemples : *le squad se retrouve en plein 9-3, l'alarme du métro s'enclenche, les vigiles du magasin arrivent, les parents de la petite fille font un scandale et du monde rapplique, le policier sort son arme et appelle du renfort, trente loubards de plus sortent du bistro d'à côté pour prêter main forte à leurs copains.*

Un problème disparaît. S'ils sont là pour le voir, expliquez aux joueurs qu'un de leur problème vient de disparaître, sinon retirez simplement la carte sans rien dire. Ça n'arrange rien à la situation, néanmoins : récupérez les dés d'alerte posés sur le problème et gagnez un dé d'alerte en bonus.

Exemples : *le squad aperçoit sa destination, les portes du métro s'ouvrent, «c'est bon pour cette fois», «ça ne se passera pas comme ça», «on se reverra», la police disperse les curieux.*

La violence éclate. Dépensez 3 dés et escaladez la situation jusqu'à la violence.

Exemples : *on leur lance des frigos hors des fenêtres, les flics ouvrent le feu, les vigiles sortent le taser, les loubards bourrent dedans avec des chaînes et des tessons de bouteilles - voire un p'tit 22, les parents lancent un coup de poing et la foule s'embrase, une émeute se déclenche.*

Faites-leur mal. Si les joueurs sont face à un problème violent ou si la situation convient (genre ils traversent l'autoroute les yeux fermés, que sais-je), dépensez jusqu'à 3 dés d'alerte et distribuez autant de cases de dégât parmi les membres du squad présent.

Qu'est-ce que vous faites ? C'est ce que vous devez demander aux joueurs après avoir fait un coup.

STRATÉGIES

Contrairement à la plupart des jeux de rôles, *Alienoïds : The Next Wave* ne vous permet pas de faire tout ce que vous voulez. Vous devez gérer vos dés d'alerte pour pouvoir faire des crasses à vos joueurs. Voici quelques trucs.

Pénurie ! Vous n'avez plus de dés d'alerte ? Pas de panique. Commencez par harceler le squad avec **des humains qui leur demandent des trucs**. Si vous le faites bien et souvent, vous devriez gagner quelques dés d'alerte. Une fois que vous avez deux-trois dés d'alerte, créez simultanément plusieurs petits problèmes (à 1 dé). Pendant que le squad s'attaque à un problème, retirez-en un autre à votre tour pour gagner un dé d'alerte en plus. A terme, vous devriez avoir assez de dés d'action pour pouvoir vous amuser un peu. Sans compter que les joueurs jettent souvent bien trop de dés : plus ils jettent de dés, plus vous avez de chance de voir tomber des 1 qui vous rapportent à vous, meneur de jeu, un dé d'alerte en plus !

Trop de dés ! Vous croulez sous les dés d'alerte ? N'hésitez pas : rechargez les problèmes au fur et à mesure que les joueurs en retirent des dés, ajoutez dès que vous avez des problèmes à 3 dés, devenez violent ! Si vous avez beaucoup de dés, c'est que le squad s'est fait remarqué grave. Bourrez dedans ! Dépensez tous vos dés ! Le jeu est équilibré en faveur des joueurs : si vous avez tant de dés que ça, c'est le moment de leur faire sentir le parfum du danger. Faire arriver l'armée ou la résistance (armée avec des armes extraterrestres volées) est une bonne idée.

Ne soyez pas trop chien. Vous n'êtes pas obligé d'empêcher absolument le squad de réussir. N'oubliez qu'à terme, tous ces dés d'alerte que vous n'avez pas dépensés ? Ils vont servir à décider si le squad a été loyal à la cause ou si la section VIPER va les vaporiser. Plus ils vous en reste, plus ils risquent gros. Après une partie ou deux, ils vont s'en rendre compte et essayer un maximum de déclencher assez de problème sur Terre pour en avoir moins sur l'Arche.



ALIENOÏDS

THE NEXT WAVE

LIVRET DU MENEUR

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend son livret de joueur. Placez une grosse poignée de dés sur la table, genre 5-6 par personne. Décidez d'un objectif de mission pour la partie.

LE RÔDEUR

Que ça soit en personne sur l'Arche, par messenger ou par transmission sur Terre, le Rôdeur, chef suprême des Alienoïds, donne aux joueurs l'objectif de mission. Les joueurs doivent décider des trois étapes du Plan qui permettra la réussite de la mission. Chaque étape doit découler de l'étape précédente et annoncer l'étape suivante, et la dernière étape est toujours l'objectif de mission. Chaque étape est obligatoire.

DEVANT LA MISSION

Si les joueurs sont sur l'Arche, ils peuvent passer par la section Kiou. Sinon, ils reçoivent un colis. Chaque joueur tire 3+Pureté cartes et en garde trois maximum devant soi. C'est son matôs de mission.

DÉBUT DE PARTIE

Décrivez avec les joueurs les conditions du début de mission, le décor dans lequel ils arrivent, etc. Décidez seul du premier problème qui se dresse devant la première étape du Plan. Notez ce problème sur une carte vierge, placez la carte sur la table et tapez 3 dés de la réserve dessus. Prenez ensuite un dé par joueur : ce sont vos dés d'alerte de départ.

DÉROULEMENT

Pendant la partie, vous allez discuter, vous et les joueurs, pour raconter comment le squad s'en tire avec sa mission. Quand les joueurs tentent de résoudre un des problèmes, ils **jettent les dés** comme indiqué dans leur livret. De votre côté, vous allez leur faire des sales **coups** qui vont vous faire dépenser ou gagner des dés d'alerte, ajouter ou retirer des problèmes, etc. Si à **n'importe quel moment de la partie il n'y a aucun problème sur la table**, les joueurs ont atteint une étape dans leur Plan. Vous, meneur, cochez la ligne du Plan en cours et passez à l'étape suivante : décidez du premier problème de l'étape suivante, placez-le sur la table, posez trois dés de la réserve dessus et en voiture Simone.

FIN DE PARTIE

Lorsque vous cochez la dernière étape du plan, les joueurs ont réussi leur mission. Sinon, ils peuvent décider d'un commun accord d'abandonner la mission et de retourner sur l'Arche la queue entre les jambes.