

ALIEN le jeu de rôle

JETER LES DÉS (p. 58)

RÉSOLUTION :

- Nombre de dés = Attribut + Compétence
- Au moins un 6 = réussite

FORCER (1 par lancer) : Ajouter 1 Niveau de Stress et relancer tous les dés ratés.

STRESS : Quand vous lancez, ajoutez un nombre de dés égal à votre Niveau de Stress.

— Si vous obtenez un 1 sur les dés de Stress, vous ne pouvez pas forcer le test et devez faire un test de Panique (p. 61).

— D'autres événements stressants peuvent augmenter votre Niveau de Stress ou déclencher des tests de Panique.

POINTS DE RÉCIT (max. 3) : 1 PR = 1 réussite

TESTS DE GROUPE : Une seule personne peut lancer les dés, mais peut être aidée par d'autres.

DIFFICULTÉ : De +3 pour Ridicule à -3 pour Exceptionnelle.

S'ENTRAIDER : Chaque personne aidant ajoute +1, avec un maximum de +3.

TESTS OPPOSÉS : Il faut obtenir plus de succès que l'adversaire. Une égalité signifie un échec.

ZONES ET TEMPS (p. 82)

MESURES DE TEMPS :

Round : 5-10 secondes (combat)

Tour : 5-10 minutes (furtivité)

Quart : 5-10 heures (récupération)

TESTS DE RÉSERVE :

À un intervalle donné, lancez un nombre de dés de Stress égal à la valeur de Réserve (jusqu'à 6 dés). Chaque résultat de 1 diminue la valeur de Réserve de 1.

Air : Chaque tour, et après chaque activité intense comme un combat ou un test de Mobilité.

Eau : Une fois par jour, et après chaque activité intense comme un combat ou un test de Mobilité.

Énergie électrique : Situationnel, selon l'équipement.

Nourriture : Une fois par jour.

TRAITS DES ZONES :

Encombrée : Test de Mobilité pour entrer. En cas d'échec, vous entrez dans la zone, mais vous tombez.

Sombre : Les tests d'Observation subissent un modificateur de -2, au même titre que les attaques à distance, qui ne peuvent pas la traverser.

Exiguë : Vous ne pouvez que ramper, pas courir. Impossible de passer devant d'autres personnes

ou de tirer sur les cibles se trouvant derrière elles.

MODE DISCRET (p. 85)

TOUR : En un seul tour (5-10 minutes), les PJ peuvent explorer rapidement deux zones ou explorer soigneusement une zone.

DÉPLACEMENT ENNEMI : Traité à chaque tour après le déplacement des PJ.

— 2 zones par point de Vitesse.

— Passif (non conscient de votre présence) ou Actif (conscient de votre présence)

DÉTECTION : Détection automatique des ennemis Passifs dans la même zone ou en ligne de vue.

— Attaque furtive d'un ennemi : Mobilité (ennemi) vs Observation (PJ)

— Repérer les ennemis cachés qui n'attaquent pas avec le détecteur de mouvement

— Possibilité de l'utiliser une fois par tour. Faire un test de Réserver d'énergie.

ACTIONS ET INITIATIVE (p. 86)

TIRER L'INITIATIVE : Prenez dix cartes numérotées de 1 à 10. PJ et PNJ tirent chacun une carte. Le 1 agit en premier, le 2 en deuxième, et ainsi de suite.

ALIEN le jeu de rôle

CHANGER L'INITIATIVE : Chaque PJ peut échanger sa carte avec un autre PJ en début de combat ou de Round. Les PJ doivent pouvoir parler pour échanger.

ACTIONS LENTES ET RAPIDES : Une action lente et une action rapide ou deux actions rapides par Round (voir liste page 88).

AIDER LES AUTRES : Si vous aidez un autre PJ ou PNJ, cela coûte une action de même type. Il faut le déclarer avant que les dés soient jetés.

DÉPLACEMENT :

Courir : Action rapide pour passer d'une zone à une zone voisine ou de portée Courte à Contact. Pas de test sauf si Encombrée.

Ramper : Si à terre, vous rampez pour une action lente. Seulement ramper si Exiguë.

Combat rapproché : Si au contact d'un ennemi, seulement effectuer une retraite.

Porte et sas : Action rapide pour ouvrir une porte ou sas non verrouillés.

DISCRÉTION/ATTAQUE FURTIVE :

Contact (juste à côté de vous)	-2
Courte (même zone)	-1
Moyenne (zone adjacente)	0
Derrière une porte/trappe/sas ouvert	+2
Longue (4 zones)	+1
Extrême (1 km)	+3

Embuscade (ennemi passe près de vous) : +2

COMBAT RAPPROCHÉ (p. 91)

RÉSOLUTION : compétence de Combat Rapproché. Au contact et debout. Inflige des dégâts égaux à la valeur des dégâts, moins les dégâts atténués par la protection.

À TERRE : Vous devez dépenser une action rapide pour vous lever avant d'attaquer. Les ennemis bénéficient de +2 à l'attaque contre vous.

ACTIONS D'ÉCLATS :

— Inflige 1 point de dégâts supplémentaire (peut être utilisé plusieurs fois).

— Échanger l'initiative

— Vous faites lâcher un objet ou une arme à votre adversaire (ramasser comme action rapide).

— L'adversaire tombe à terre (humanoïde uniquement).

— Vous saisissez votre adversaire (humanoïde ou synthétique).

BLOCAGE : Action rapide, faites un test de Combat Rapproché lorsqu'on vous attaque.

Pour chaque réussite :

— *Diminuez les dégâts* : retirez une réussite des succès de l'ennemi. Si plus de réussite, l'attaque est ratée.

— *Contre-attaque* : inflige des dégâts égaux à ceux de l'arme. Ne peut pas dépenser de succès pour augmenter les dégâts.

— *Désarmement* : désarmer l'ennemi.

Sans arme, vous ne pouvez bloquer que les attaques non armées d'autres humains.

POUSSER : Comme une action rapide, poussez un adversaire de contact à portée courte avec un test de Combat Rapproché.

SAISIE : Avec une action d'éclat, vous tombez tous deux à terre. L'adversaire lâche son arme et ne peut plus bouger. Il peut essayer de se libérer avec un test de Combat Rapproché en opposition.

Lorsque vous avez saisi un adversaire, la seule action que vous pouvez effectuer est une attaque de saisie. Cette attaque fonctionne comme une attaque à mains nues normale, mais c'est une action rapide et elle ne peut pas être bloquée.

RETRAITE : Vous devez effectuer un test de Mobilité pour vous éloigner de l'ennemi de portée Contact à Courte. Si vous échouez, vous parvenez à vous déplacer mais l'ennemi bénéficie d'une attaque de Combat Rapproché que vous ne pouvez bloquer.

ALIEN le jeu de rôle

COMBAT À DISTANCE (p. 94)

RÉSOLUTION : Tirer avec une arme est une action lente. Inflige des dégâts égaux à la valeur des dégâts, moins ceux atténués par la protection.

ACTIONS D'ÉCLATS :

- Inflige 1 point de dégâts de plus (peut être utilisé plusieurs fois)
- Échange d'initiative
- La cible lâche une arme ou un objet
- Cloué sur place. PJ : test de Panique ; PNJ : perte d'action lente
- La cible tombe au sol ou est repoussée

VISER : +2 pour viser comme action rapide. Perdu si vous ne tirez pas ou êtes blessé.

MODIFICATEURS DE TIR :

Après avoir visé	+2
Contact	-3 / +3
Portée Courte	0
Portée Moyenne	-1
Portée Longue	-2
Portée Extrême	-3
Grande cible	+2
Petite cible	-2
Pénombre	-1
Obscurité	-2

MUNITIONS : Lorsque vous tirez et que vous obtenez au moins 1 sur les dés de Stress, vous avez vidé votre chargeur et devez le recharger (en plus du test de Panique). Le rechargement est une action lente.

COUVERTURE : Se mettre à couvert comme action rapide avant qu'on vous tire dessus. La couverture a une valeur d'armure (voir ci-après).

Massif de plantes	2
Meuble	3
Porte	4
Cloison intérieure de vaisseau	5
Cloison extérieure de vaisseau	6
Cloison blindée	7+

MODE AUTOMATIQUE : Attaque à distance avec modificateur :

- +2 à votre test
- Le Niveau de Stress augmente de 1.
- Distribuez tous les 6 au-delà du premier aux cibles secondaires à courte portée de la première cible.

SURVEILLANCE : Action rapide. Visez et soyez prêt à tirer. Tirez à tout moment dans l'ordre du tour, même après des actions déclarées. Tirer est une action lente. Attaque à distance contestée si l'ennemi tente également une posture de Surveillance.

DÉGÂTS (p. 98)

ARMURE : Lancez un nombre de dés = Valeur d'armure. Chaque réussite diminue les dégâts de 1 point. Ne compte pas comme une action.

BRISÉ : Santé à 0. Lancez immédiatement un dé pour blessure critique (voir page 100). Si vous n'êtes pas mort, vous pouvez ramper et marmonner malgré la douleur. Vous ne pouvez pas faire de test de compétence. D'autres attaques donnent une autre blessure critique.

SE REMETTRE :

Premiers Soins : Quelqu'un peut vous aider à vous remettre sur pied en utilisant la compétence de Soins Médicaux comme une action lente. En cas de succès, vous vous relevez immédiatement et vous regagnez un nombre de points de vie égal au nombre de succès obtenus.

Par vous-même : 1 point de Santé au bout d'un Tour, et vous pouvez vous relever.

RÉCUPÉRATION : Lorsque vous n'êtes plus brisé, vous récupérez 1 point de santé par Tour. Les blessures critiques vous affectent toujours.

COUP DE GRÂCE : Un personnage Brisé est sans défense, vous devez échouer un test d'Empathie pour le tuer. Dans tous les cas, gagnez 1 Niveau de Stress.

ALIEN le jeu de rôle

MORT : Test de Trépas = Endurance. Pas de dés de Stress. Impossible de forcer.

Sauver votre vie : si blessure critique fatale, quelqu'un doit faire un test de Soins Médicaux en action lente avant le test de Trépas.

Brisé : si brisé et au moins une blessure critique fatale, 2 tests de Soins Médicaux pour remettre sur pied et sauver votre vie.

Mort instantanée : pas de test de Trépas.

GUÉRISON : Chaque blessure critique a un effet spécifique que vous subissez pendant le temps de guérison indiqué, mesuré en jours.

Soins : si on s'occupe de vous chaque jour et fait un test de Soins Médicaux, le temps restant est réduit de moitié.

Points de Santé : possibilité de récupérer tous ses points de Santé, mais continuer à subir les effets d'une blessure critique.

STRESS ET PANIQUE (p. 103)

STRESS : Commence à 0. Augmente quand ce qui suit se produit :

- Vous forcez un test de compétence.
- Vous tirez une rafale en mode automatique.
- Vous subissez au moins un point de dégâts.
- Vous êtes forcé de vous priver de sommeil, de nourriture ou d'eau.
- Vous portez en coup de grâce.
- Un scientifique de votre équipe échoue à Analyser quelque chose.

— Un membre de votre propre équipage vous agresse.

— Une personne des environs se révèle être un androïde.

— Vous rencontrez certaines créatures ou certains endroits.

DÉ DE STRESS : Lors d'un test de compétence, ajoutez un nombre de dés égal à votre Niveau de Stress.

PANIQUE : Lorsque vous lancez les dés de Stress et que vous obtenez au moins un 1, vous devez faire un test de Panique.

TEST DE PANIQUE : Faites un test de Panique quand :

- Vous obtenez au moins un 1 sur un dé de stress.
- Vous êtes témoin de certains effets de panique affectant un personnage amical.
- Une attaque à distance vous cloue sur place.
- Vous subissez une blessure critique.
- Vous êtes attaqué par une créature extraterrestre étrange que vous n'avez encore jamais vue.
- Un événement horrible se produit.

Résolution : Lancez un D6, ajoutez votre Niveau de Stress actuel, et consultez la table de panique (page 105).

Actions de Panique : Avec un 10 ou plus, toute action qui a déclenché le test de panique est annulée, même si des 6 ont été obtenus.

Encore plus de Panique : Si vous souffrez d'un Effet de Panique et que vous effectuez un autre test de Panique, le nouvel effet remplace l'ancien. Cependant, si le nouveau résultat est inférieur, il est ajusté à un niveau plus sévère que le précédent.

Arrêter la panique : Les effets de Panique non immédiats ou durant plus d'un Round se dissipent lorsqu'un autre personnage vient à votre secours et réussit un test de Commandement comme action lente, que vous êtes Brisé, ou qu'un Tour entier s'écoule.

SOULAGER LE STRESS : -1 au Niveau de Stress à chaque tour en se reposant (pas de test de compétence) dans une zone sans danger. Interagir comme une action lente avec votre objet fétiche une fois par acte.

TRAUMA PERMANENT : Sur un 13 ou plus sur un test de Panique, faites un test d'Empathie à la fin de la partie (seulement avec l'attribut). En cas de succès, vous développez un traumatisme mental (voir page 101).

ALIEN le jeu de rôle

ÉTATS (p. 106)

Affamé : Une journée sans nourriture.
— Impossible de récupérer de la santé ou de soulager votre stress.

— Effectuer un test d'Endurance chaque jour. En cas d'échec, 1 point de dégâts et augmentez le Stress de 1. Si Brisé et affamé, faire un test de Trépas et les Soins Médicaux n'a aucun effet.
— Les effets ci-dessus disparaissent après avoir mangé.

Déshydraté : Une journée sans boire suffisamment.

— Impossible de récupérer de la santé ou de soulager votre stress.

— À chaque Quart, 1 point de dégâts et augmentez le Stress de 1. Si Brisé et affamé, faire un test de Trépas et les Soins Médicaux n'a aucun effet.

— Les effets ci-dessus disparaissent après avoir bu.

Épuisé : Une journée sans dormir suffisamment.

— Vous ne pouvez pas soulager votre stress.

— Effectuer un test d'Endurance chaque jour avec un modificateur égale au nombre de jours sans dormir. Si échec, vous vous effondrez et dormez pendant un Quart.

— Les effets ci-dessus disparaissent après avoir dormi un Quart.

Gelé : Dans un environnement où vous n'êtes pas assez protégé du froid (abri ou vêtements).

— Impossible de récupérer de la santé ou de soulager votre stress.

— Tests d'Endurance :

* une fois par jour si $> 0^{\circ}\text{C}$

* une fois par Quart si $< 0^{\circ}\text{C}$

* une fois par Tour dans le vide l'espace

Si échec, 1 point de dégâts et augmentez le Stress de 1,

Si Brisé et Gelé, test de Trépas à la place du prochain test d'Endurance face au froid.

— Au chaud, plus de tests d'Endurance et les effets ci-dessus disparaissent.

AUTRES PÉRILS (p. 106)

Chute : Nombre de dégâts égal à la moitié de la hauteur de chute en mètre (arrondie entier inférieur). Si chute contrôlée, un test de Mobilité réduit de 1 par réussite obtenue. Protection des armures protège des dégâts de chute.

Explosions : Force explosion = Puissance. Si portée Courte, nombre de dés de base égale à Puissance. Chaque réussite inflige 1 point de dégâts à la victime. On peut pas forcer le test. Au contact, 1 point de dégâts supplémentaire.

Rayon d'effet : Si Puissance est 7+ peuvent blesser même à portée Moyenne. À cette

distance, Puissance = 6. Si beaucoup de personnes à portée Moyenne, possibilité de lancer les dés une seule fois pour toutes les victimes.

Feu : Feu ordinaire a une Intensité de 8. Si exposé, lancez un nombre de dés égal à l'Intensité. Chaque réussite égale 1 point de dégâts.

Si vous subissez au moins 1 point de dégâts, prenez feu et subissez une attaque à chaque Round d'Intensité 1. Si pas de dégâts, le feu s'éteint. Test de Mobilité (action lente) par vous ou ami au Contact pour l'éteindre.

Si Brisé par feu et nouveaux dégâts de feu, test de Trépas à chaque Round jusqu'à mort ou sauver par tes de Soins Médicaux.

Maladie : Si exposé à une contagion ou infection, faites un test d'Endurance contre la Virulence de la maladie. Maladies courantes = Virulence de 3. En cas d'échec, vous tombez malade et subissez les effets suivants :

— Un Quart après avoir été infecté, la maladie se déclare et vous subissez 1 point de dégâts

— Vous ne pouvez pas regagner de Santé lorsque vous êtes malade

— Faites un autre test d'Infection au début de chaque Quart. Chaque échec vous inflige 1 point de dégâts

ALIEN le jeu de rôle

— Si vous êtes Brisé lorsque vous êtes malade, vous devez faire un autre test d'Infection après chaque Quart : en cas d'échec, vous mourrez.

— Dès que vous réussissez un test d'Infection, vous n'êtes plus malade. Vous cessez de faire des tests d'Infection et vous récupérez votre Santé normalement.

Soins médicaux : Si quelqu'un s'occupe de vous pendant que vous êtes malade, cette personne peut effectuer vos tests d'Infection à votre place, opposant ses Soins Médicaux à la Virulence de la maladie.

Radiations :

Niveau de radiations :

— Faibles : 1 Rad par Quart

— Fortes : 1 Rad par Tour

— Extrêmes : 1 Rad par Round

Effets : chaque fois que vous recevez un Rad, lancez un nombre de dés égal au nombre de Rad que vous avez. Pour chaque réussite, vous prenez 1 point de dégâts.

Si Brisé par les radiations, test de Trépas à chaque nouveau Rad, jusqu'à loin de la source. En zone irradié, impossible de récupérer de Santé.

Récupération : une fois éloigné de la zone irradié, vous éliminez 1 Rad par Quart.

Irradiation permanente : chaque fois que vous êtes sur le point d'éliminer 1 Rad, lancer un dé de stress. Si vous obtenez 1, la Rad n'est pas éliminé et devient permanente. Ne guérit jamais.

Noyade : Nager équivaut à ramper. À chaque Round, test d'Endurance avant de faire vos actions. Si échec, 1 point de dégâts. Si Brisé par noyade, test de Trépas à chaque Tour jusqu'à mort ou sauver par tes de Soins Médicaux.

Suffocation : Test d'Endurance à chaque Tour si vous vous retrouvez à court d'air.

— Premier test +0, deuxième -1, troisième -2, et ainsi de suite.

— Un test raté signifie que vous tombez à 0 en Santé et faites un test de Trépas à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou entriez dans une zone pressurisée. Vous ne subissez pas de blessure critique.

COMBAT EN VÉHICULE (p. 113)

Conduire dans circonstances normales : pas de test. Manœuvres plus avancées : test de Pilotage.

Monter dans un véhicule ou l'enfourcher, démarrer un véhicule motorisé : action rapide.

VÉHICULES AU COMBAT : Conduire est une action de pilotage. Action rapide pour se déplacer d'un nombre de zones égal à la Vitesse du véhicule. Possibilité d'utiliser deux actions de pilotage par Round.

Percuter des ennemis : Test de Pilotage au lieu de Combat Rapproché. Les dégâts = 1/5 de la Coque du véhicule (arrondi entier supérieur).

DÉGÂTS DES VÉHICULES : Démoli si dégâts subis par un véhicule sont supérieurs ou égaux à leur valeur de Coque.

Avarie : Si dégâts sont supérieurs ou égale à la moitié de leur valeur de Coque (arrondi entier supérieur) en une fois => avarie (voir page 115). 2 avaries = Démoli.

Percuter un autre véhicule : percuter si valeur de Coque soit supérieur ou égale à celle de la cible. Si Démoli, pilote et passagers subissent la même quantité de dégâts que lui.

VÉHICULES AÉRIENS :

Altitude : mesurée en zones. Pour déplacement, distribution des zones parcourues entre mouvement horizontal et vertical.

Crash : Si Démoli, il s'écrase. Occupants subissant un nombre de points de dégâts égal à son altitude (en zones) multipliée par 3.

Possibilité de s'accrocher grâce à un test de Mobilité : chaque réussite réduit les dégâts de 1.

RÉPARATIONS : Un ou plusieurs tests de Machines Lourdes. Un par Quart. Une seule personne pour le test, mais peut être aidé. Chaque réussite élimine 1 point de dégâts. Plus Démoli si regagne 1 point de Santé.

Avaries : Si moteur ou arme hors service, il faut un test de Machines Lourdes en plus. Cela prend un Quart.