

DÉFINIR VOTRE ALIENOÏD

Avant de jouer, choisissez un nom et un profil d'alienoid puis notez sa **pureté**, son **doute** et ses cases de blessures.

PROFILS

❏ **Vétéran** : pureté 4, doute 2

❏ **Infiltrateur** : pureté 2, doute 1

Vous pouvez jeter un dé en plus quand vous utilisez le sensorezo.

❏ **Coeur tendre** : pureté 2, doute 2

Vous commencez le jeu avec un sentiment bénin (❏)

❏ **Crâne d'oeuf** : pureté 3, doute 1

Vous pouvez garder un matös de plus quand vous passez par la section Kiou.

❏ **Force de la nature** : pureté 3, doute 1

Vous avez une case de blessure en plus.

❏ **Taupe de la section VIPER** : pureté 4, doute 0

❏ **Jeune naïf** : pureté 3, doute 0

❏ **Stratège** : pureté 3, doute 1

Vous pouvez garder un cervö de plus quand vous passez par la section Kiou.

❏ **Collectionneur** : pureté 3, doute 1

Vous pouvez garder un gün de plus quand vous passez par la section Kiou.

SECTION KIOU

La section Kiou distribue l'équipement de mission. Quand vous êtes sur l'Arche, vous pouvez vous y rendre et réquisitionner du matös ou des cervö. L'administration étant ce qu'elle est, battez le paquet de carte Kiou, et par ordre croissant de **doute**, tirez chacun 3 + **pureté** cartes, gardez-en trois maximum (y compris celles que vous avez déjà) et défaussez les autres.

DÉS DE DISCRÉTION

Le meneur vous donne des dés de discrétion chaque fois que vous vous intégrez à la foule humaine. Le barème est le suivant :

- vous faites ce qu'un humain vous demande : 1 dé
- vous lisez des pensées humaines : dés = **Foule**

Avoir des dés de discrétion c'est bien, ça permet de réussir la mission. En avoir trop, c'est pas bon : on risque d'attrapper des sentiments.



NOM

SCORES

PURETÉ _____

DOUTE _____

BSM



SENTIMENTS



TRAHISON

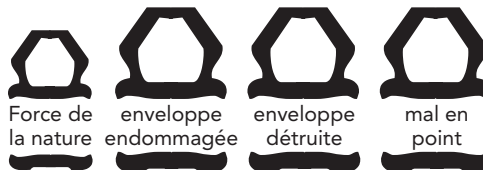


sentiment bénin



sentiment grave

BLESSURES



RÉGLER UN PROBLÈME

Le meneur va mettre des cartes de problème sur la table. Sur chaque carte, il y a des dés (de 1 à 3). Quand vous voulez régler un problème, expliquez au meneur comment vous vous y prenez.

Pacifiquement : vous jouez contre votre nature. Lancez un dé, plus autant de dés de discrétion que vous voulez.

- Chaque 1 fait gagner un dé d'alerte au meneur.
- Chaque dé > **pureté** enlève un dé au problème et vous fait gagner un dé de discrétion.

Violemment : vous êtes la fierté de votre race. Lancez un dé, plus autant de dés de discrétion que vous voulez, plus les **KILLS** (☠) de votre arme.

- Chaque 1 fait gagner un dé d'alerte au meneur.
- Chaque dé ≤ **pureté** enlève un dé au problème.
- Si le problème n'est pas résolu ou si foule > 1, la **violence** éclate.
- Le meneur gagne des d'alerte = **foule**.

Quand tous les dés sont retiré d'un problème, le problème est réglé. Le meneur retire la carte. Si il ne reste plus de cartes de problème sur la table, les joueurs décrivent ensemble comment ils réussissent l'étape du Plan en cours et le meneur coche l'étape sur le Plan. Si c'est la dernière étape, la mission est un succès.

VIOLENCE

Quand la violence éclate, le meneur l'indique sur le tableau de jeu en posant un dé sur la case **violence**. Tant que c'est le cas :

- on ne peut régler les problèmes que par la **violence**.
- les alienoids risquent d'être blessés.

BLESSURES

En cas de violence, les alienoids risquent de prendre des baffes. Après chaque jet de dés, comparez le plus gros problème et la **foule**, et cochez autant de cases de blessures que le plus petit des deux (eg si la **foule** est de 3 et que le plus gros problème est de 2 dés, cochez 2 cases de blessures). Si vous devez cocher une case et qu'elles sont toutes pleines, vous êtes mort !

FUIR LES PROBLÈMES

Si vraiment vous n'en pouvez plus, essayez de vous cacher un moment. Ça fonctionne exactement comme quand vous tentez de régler un problème : agissez pacifiquement ou violemment et lancez les dés. A lieu d'enlever un dé d'alerte, vous reculez simplement le compteur de **foule** d'un cran.

SENSEZ

Vous pouvez toujours communiquer télépathiquement avec les autres membres de votre squad.

Quand la situation vous dépasse, vous pouvez vous connecter aux cerveaux humains environnant pour glâner des informations. Gagnez des dés de discrétion = **foule**. Le meneur doit répondre à autant de questions que de dés gagnés, et en étant le plus clair possible sur la situation.

BIPROCESSIONNEMENT

Cet organe vous permet de prendre forme humaine.

Quand vous tuez un humain, vous pouvez recharger votre BPM en pompant le fluide cérébral de la victime.

Quand vous prenez une nouvelle enveloppe humaine, consommez une recharge. Quand vous réparez votre enveloppe humaine ou changez d'apparence, consommez une demi recharge. Dans les deux cas, si **foule** $\leq$ 1, la violence cesse et le meneur perd 2 dés d'alerte.

Quand un alienoid déchire totalement ou partiellement son enveloppe humaine, ça ne lui coûte rien.

FIN DE MISSION

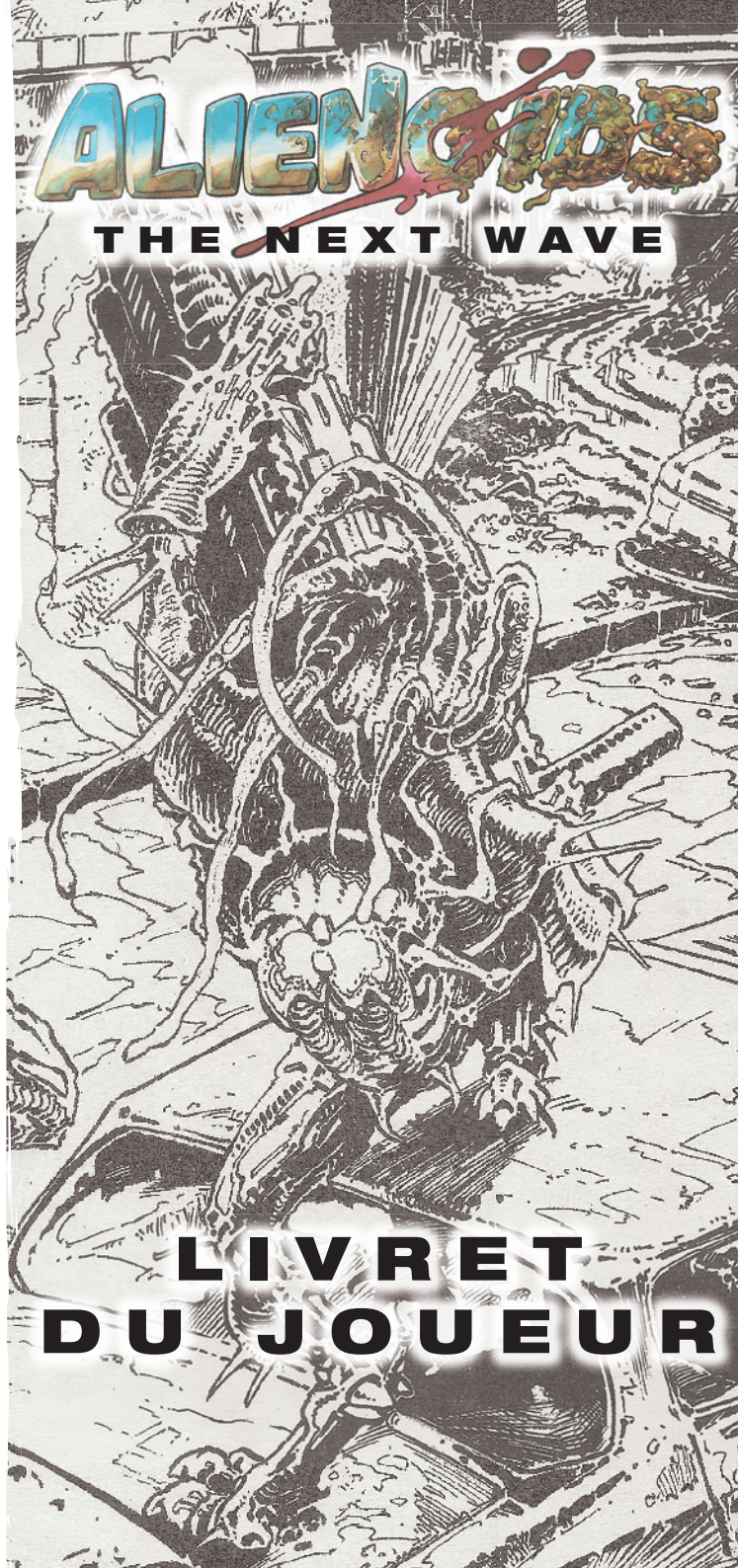
La mission se termine si le plan réussit, ou si les joueurs décident d'abandonner la mission et de retourner sur l'Arche.

Si vous avez dénoncé un camarade, effacez un sentiment ou perdez un point de **doute** (min. 1). Si vous effacez un sentiment grave, gagnez également un point de **pureté**.

Si vous avez été survécu à un interrogatoire de la section VIPER, gagnez un sentiment bénin ou perdez un point de **pureté** (min. 1).

Si vous avez abandonné la mission, vous ne gagnez rien de plus. Si la mission est un succès, par contre, tous les survivants peuvent, sans obligation, choisir une des options suivantes :

- Augmenter ou diminuer son score de **pureté** ou de **doute** d'un point (max. 5, min. 1).
- Effacer ou ajouter un sentiment bénin (Δ) sans modifier son score de **doute**.
- Garder une carte Kiou pour soi. Elle compte pour la limite de 3 et vous pouvez la rendre quand vous voulez.



SENTIMENTS

A trop s'intégrer, on attrape des sentiments. Quand vous avez plus de dés de discrétion que votre score de **pureté**, vous êtes assaillis de pensées étranges et contre-nature : remettez autant de dés de discrétion que votre **pureté** dans la réserve, et cochez d'un Δ une case de sentiment et gagnez un point de **doute**. C'est un sentiment bénin.

NIER SES SENTIMENTS

Quand vous voulez, vous pouvez décider de nier un sentiment bénin. Gomez un Δ de votre fiche et perdez un point de **doute**. Le meneur a droit à un coup, et vous perdez tous vos dés de discrétion.

ACCEPTER SES SENTIMENTS

A tout moment, vous pouvez décider de vivre avec. Transformez le Δ en Δ : votre sentiment est maintenant grave. Notez sa nature (« franche amitié virile », « joie devant un coucher de soleil », « pitié pour une petite fille »). Ce moment de grâce vous permet de calmer la violence, mais c'est à vous d'expliquer ce revirement de situation. De plus, vous pouvez ajouter autant de dés que la Foule (0-3) à votre jet si vous tentez de régler pacifiquement ce problème particulier, et vous pouvez jeter les dés là, maintenant, avant que le meneur ne fasse un coup.

Si vous acceptez votre sixième sentiment, vous disparaîsez une fois le problème résolu pour rejoindre la résistance humaine. Créez un nouvel alienoid.

INQUISITION

Quand l'inquisition se pointe, faites la somme de votre score de **doute** et de vos dés de discrétion restants. Celui qui a le plus haut total est interrogé par la section VIPER. En cas d'égalité, celui avec le plus petit score de **pureté** est questionné. Si l'égalité persiste, les deux sont interrogés.

De plus, le total le plus bas peut dénoncer un camarade à la section VIPER. En cas d'égalité, c'est celui avec le plus grand petit score de doute qui choisit. Si l'égalité persiste, personne ne dénonce personne. Le meneur distribue ses dés d'alerte restants entre les alienoids interrogés.

Quand vous êtes interrogé, lancez les dés que le meneur vous donne. Si au moins un dé fait moins votre score de **doute**, vous êtes considéré hérétique et éliminé. Créez un nouvel alienoid.