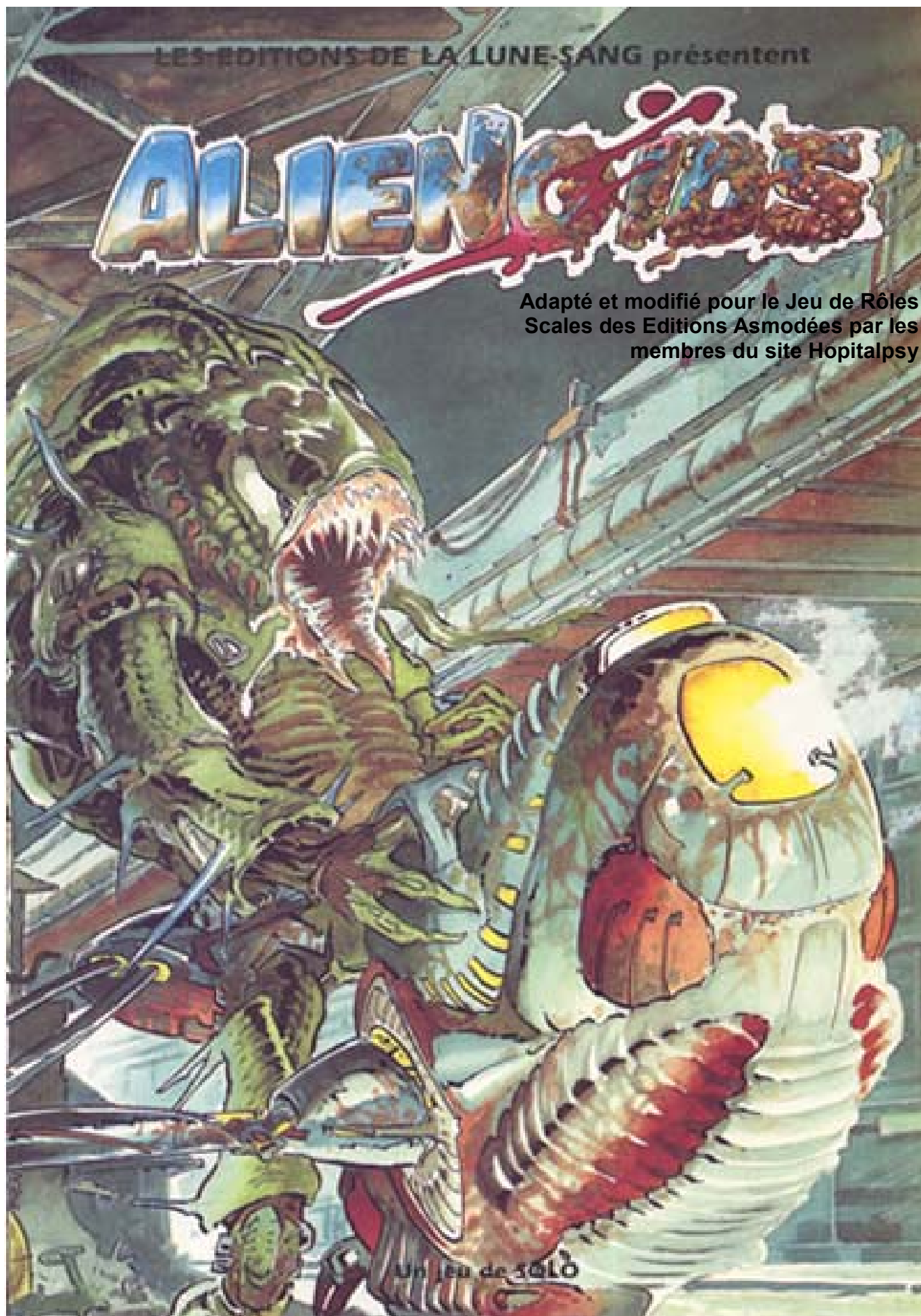


LES EDITIONS DE LA LUNE-SANG présentent

# ALIENAGE

Adapté et modifié pour le Jeu de Rôles  
Scales des Editions Asmodées par les  
membres du site Hopitalpsy

Un jeu de SOLO





# ALIENOÏDS

Le jeu dont vous êtes la victime



## Un jeu de Solo

Voilà, je vous l'avais dit qu'un jour je risquais d'adapter ce superbe jeu pour qu'il puisse fonctionner et s'intégrer dans le background de Scales.

C'est marrant, mais je n'apprécie que des jeux qui ne sont plus édités.

Pour information : la version que vous avez entre les mains est une version modifiée et allégée de la version de base. Je me suis efforcé de garder le maximum de background, tout en essayant de l'adapter à Scales.

Ne pouvant me contenter de faire une simple extension, j'ai trouvé intéressant d'adapter un jeu complet, jeu qui peut être joué indépendamment de Scales. Bien sûr, vous ne trouverez pas dans cette extension tout ce qu'il pouvait y avoir dans la version de base qui fonctionnait par elle-même. J'ai été obligé d'enlever certains éléments originaux pour être compatible avec Scales. Mais j'espère que ça fonctionne quand même.

Bien sûr, je vous conseille tout de même d'acheter le jeu de base (surtout si cette extension vous plait), si par le plus grand des hasards vous trouvez quelqu'un qui veuille bien vous la vendre car elle est plus riche.

Je remercie les auteurs originaux de 90% de cette extension et j'espère qu'ils ne m'en voudront pas trop pour avoir copier et modifier leur travail.

Ci-dessous : voici les auteurs originaux. (Moi, je n'ai fait que reprendre ! !)

## CREDIT AUTEURS

**CREATION** : SOLO assisté de Raphaël « RAF » Bouchardeau et d'Arnaud Le Bot

**TEXTES** : SOLO assisté de Raphaël « RAF » Bouchardeau et Pierre-Nicolas Lapointte.

**CORRECTION, DEGROSSISSAGE, EQUARISSAGE, PONCAGE, LISSAGE** : Guillaume Delafosse

### SOLO'S DEATH TEAM :

**Conseiller technique** : Julian Pondaven

**MAQUETTE** : Guillaume « c'est pas son métier » Delafosse sous la bienveillante mais malgré tout ferme houlette ce CROC

**COUVERTURE ? LOGO ET ILLUSRATIONS** : Benoît « BEN » Dufour.

**CREATION DE LA CREATURE** : Arnaud « Harpelbe » Le Bot.

« Alienoïds » est un jeu édité par les EDITIONS DE LA LUNE-SANG, S.A.R.L. de presse au capital de 3000 F. Siège social : EPM « Les Cormorans », av. Flandres-Dunkerques 14000 CAEN. Associés : Vlérie et Jean-Luc Bizien, Guillaume Delafosse, Jean-Philippe Palanchini. Imprimé en Tchécoslovaquie par Pollex France, quatrième Trimestre 1992.

Cette reprise est celle du Site Hopitapsy pour le jeu Scales. <http://www.hopitalpsy.fr.st/>

# SOMMAIRE

|                                                      |                  |
|------------------------------------------------------|------------------|
| <b><i>AVERTISSEMENT .....</i></b>                    | <b><i>6</i></b>  |
| <b><i>ALIENOÏD RPG : INTRODUCTION.....</i></b>       | <b><i>6</i></b>  |
| <b><i>PRÉSENTATION GÉNÉRALE .....</i></b>            | <b><i>10</i></b> |
| <b><i>DISSÉQUONS UN ALIENOÏD.....</i></b>            | <b><i>15</i></b> |
| <b><i>COMMENT C'EST-DONC QUI MARCHENT ?.....</i></b> | <b><i>18</i></b> |
| <b><i>LA SECTION ARKADIUS .....</i></b>              | <b><i>21</i></b> |
| <b><i>LA MÊME, CES DERNIERS TEMPS .....</i></b>      | <b><i>24</i></b> |
| <b><i>LA MÊME, FONCTIONNEMENT.....</i></b>           | <b><i>25</i></b> |
| <b><i>LA MÊME, VIE QUOTIDIENNE .....</i></b>         | <b><i>27</i></b> |
| <b><i>HÂÂR-KHÈ SHOPPING .....</i></b>                | <b><i>30</i></b> |
| <b><i>ALIENOZOOÏD .....</i></b>                      | <b><i>41</i></b> |
| <b><i>SYSTÈME DE JEU .....</i></b>                   | <b><i>45</i></b> |
| <b><i>LA GUERRE DE SUCCESSION .....</i></b>          | <b><i>49</i></b> |
| <b><i>TABLEAUX DIVERS .....</i></b>                  |                  |
| <b><i>FICHE DE PERSONNAGE .....</i></b>              |                  |

### **Exemple extrait d'une partie d'Alienoïd**

les joueurs incarnent des Alienoïds qui viennent de débarquer sur Terre en 1996.

Meneur de jeu (MJ) : votre vaisseau se pose sur un grand axe de circulation recouvert de bitume. Des homo-sapiens semblent vous observer.

Joueur 1 (J1) : quel air ont-ils ?

Joueur 2 (J2) : ouais, quel air ont-ils ?

MJ : la plupart émettent des ondes mentales inconnues, à part une que vous identifiez : la méfiance. L'un des animaux s'avance vers le vaisseau. Pris de spasmes asynchrones, il émet des borborygmes étranges qui n'indiquent à mon avis rien de bon.

Joueur 3 (Manu (J3)) : je sors mon méga-neutralisateur insect-fuzzer modulaire à injonction triphasée avec mon casque/viseur et je le pointe vers lui.

MJ : il extrait d'un cocon pendouillant sur son membre inférieur gauche une arme de métal à combustion de poudre de salpêtre et tirant du plomb. Une rafale de ces projectiles ridicules vous frappe tous les trois. Grâce à votre revêtement épidermique scrotophile derma-biactolé, vous ne sentez rien.

J3 : je lui tire dessus.

J2 : ouais, moi aussi !

MJ : ta cible est lockée par le casque. Le rayon deutronique se concentre dans ton arme pour finalement expulser une salve de petits insectes avec une gerbe de particules incandescentes. Le petit corps de l'homo-sapiens est sectionné en plusieurs parties inégales par la vague d'in-

## **AVERTISSEMENT : LES ALIENOÏDS EXISTENT, JE LES AI RENCONTRÉS !**

Bonjour, homo sapiens. Tout ce que tu vas lire dans cet opuscule est intégralement véridique. Tu ris ? Bien... je constate avec un sentiment ( ? ) de...satisfaction que nos messages subliminaux sont efficaces. Nos campagnes de désinformation, de muselage général et de scepticisme font merveille à ce que je vois. Nous nous servons de ton âme en ce moment. Tu devrais être content, tu vas faire partie intégrante du Plan d'Alimentation de mon espèce, en véhiculant la dérision et la négation (comme ont su si bien le faire les concepteurs de séries tv comme les « Envahisseur ») au travers du loisir / jeu de rôle. Il aura fallu attendre longtemps (l'an 1991 de votre calendrier, pour être plus précis) pour qu'un de mes supérieurs décide de créer un Jeu de Rôle, suffisamment hilarant pour balayer les doutes de pratiquants aux lectures subversives.

En achetant ce livret, tu as répondu positivement à notre appel subliminal, après que nos agents t'ont repéré. Merci du fond du cœur pour cette collaboration (in ?) volontaire. Un doute point dans ton cervelet : et si tout cela était vrai ? De toute manière, ça l'est. Peut-être même verras-tu un de nos agents sous son vrai visage. Mais quand tu essaieras de convaincre tes proches de 'l'horrible réalité », tu n'essuieras que sarcasmes. Ils ne t'auront pas écouté. Ils sont conditionnés, comme toi, pour réagir par la négation.

Là chez moi, dans le bureau organique qu'on m'a percé, je regarde une dernière fois les planches qu'a faites de nous un certain Ben. Très fidèles. Et mon antre résonne des

échos de mon rire fou, à la sournoise pensée de tes angoisses de damné paranoïaque, te rendant pétocheux et te rongant le cerveau, arrachant à ton âme manipulée les dernières convictions qui lui restaient, les derniers liens palpables avec la réalité ! Que tes pensées se peuplent de visions cauchemardesques d'invasions et d'inséminations rongant les entrailles !

***Dans ton immeuble, personne ne t'entendra crier !***

### **ALIENOÏD RPG : INTRODUCTION AU JEU**

Dans ce jeu résolument nouveau et génial (n'ayons pas peur de le dire), les joueurs incarneront de sordides êtres écailleux, au look et au matos « destroy ». Grâce à d'ingénieuses ( ? ) découvertes, ils sont devenus hétéromorphes (NDE : shape-changers pour les anglophiles). Leur but officiel est de préserver leur droit à la poursuite du bonheur. Sur ces deux points, ils appliquent une méthode assez étonnante : n'ayant aucun scrupule, ils passent comme un rouleau compresseur de planète en planète, exterminant impitoyablement les formes de vie qui ont le malheur de croiser leur chemin. Pour ces êtres, ils n'existent aucun obstacle physique

ou éthique. Ils semblent avoir marqué leur nom effrayant au fer rouge sur le dos de l'Univers. Et ces carnages successifs semblent leur apporter une satisfaction qui correspond à ce que nous appelons le bonheur.

De monde en monde, ils se fondent

et s'intègrent à une forme de vie préexistante, les indigènes qu'ils convoitent, ainsi que leurs ressources. Avec une jouissance certaine, ils apprennent à ronger les défenses de ces peuples. Et puis, paf !, ils frappent, en véritables prédateurs.

Depuis une hideuse mutation, ils suivent leur chemin, leur existence canalisée, laissant chaque fois derrière eux des planètes mortes, des déserts habités par quelques rares survivants qui finissent par mourir et (re ?) disparaître. Toute planète sur laquelle s'est développée la vie est, pour ces envahisseurs caméléons, une sorte d'immense prairie dans laquelle s'ébattent nombreux des troupeaux d'un bétail amusant et inintelligent, bientôt dépouillé de tout ce qu'il a de plus précieux.

Ces nomades cosmiques (et parfois comiques), voyageant à bord d'un vaisseau-monde meurtri, vous apprendrez à les connaître, puis à les craindre. Mais sont-ils vraiment les monstres sanguinaires que je laisse entrevoir ? Pas forcément... Leur logique nous est incompréhensible, et les pogroms sanglants qu'ils commettent, ils les considèrent comme un sacrifice, à l'instar de ceux que nous faisons au nom de nos idéaux, ou même pour toutes ces choses que nous jugeons indispensables à notre survie. Quand vous saurez aussi qu'ils considèrent leurs proies comme nous considérons le radis ou le steak haché dans notre assiette, une goutte de sueur perlera dans votre dos...

Au travers de ce petit texte, vous avez entrevu l'existence ignoble d'une horde de pillards de l'espace,



## ALIENOÏDS ? SUIVEZ LE GUIDE

Une planète en ruine. En quelques micro-secondes, ce globe fertile et coloré où dansait une végétation luxuriante et des milliards d'autochtones est mort. Tout n'est plus que poussière et cendres fumantes. Des corps pourrissent lentement dans l'obscurité désormais perpétuelle. Silence de la destruction. Dépouilles et ruines.

Un bourdonnement syncopé. Une nef noire ayant l'aspect d'un cancrelat luisant se pose, perçant ce silence d'apocalypse. Un sas coulisse dans un bruit organique, une silhouette massive et sombre s'en extrait d'un mouvement souple et félin. Seuls ses yeux de braise rougeaient dans la nuit glauque. L'être ricane. Il transmet un commentaire d'une voix mêlant crachotements, bruits de succion et claquements de mâchoire, dans un prisme palpitant d'une lueur bleutée.

Le vide cosmique. Une toile noire piquée de miasmes étincelants. A quelques années-lumières de la planète, une forme aux contours flous se dessine lentement. Tel un mirage, cette apparition ondule puis enfin se précise : un énorme amas de carcasses givrées, soudées les unes aux autres. Dans l'immensité galactique, ce conglomerat délirant se meut, pareil à un poulpe dans l'eau. Soudain, ce planétoïde organique semble grésiller : des myriades de vaisseaux en jaillissent par des tubulures, comme un essaim de mouches nécrophages... comme celles-ci, ces navettes hyper-rapides se jettent sur la dépouille fumante du monde ravagé.

L'heure de la curée est arrivée.

sectes. Ces parties retombent mollement sur le sol, y compris la tête, sur laquelle on peut lire un rictus d'étonnement naïf. Les autres animaux s'enfuient à toutes jambes.

J1 : c'est bon les gars, on peut y aller.

J2 : ouais, on peut y aller !

MJ : il y en a un qui est resté. Manu, ton casque signale qu'il est fiché dans ta banque de données cervicale.

J2 : je lui tire dessus !

J1 : mais non, on va le capturer pour l'étudier.

MJ : trop tard, il est parti pendant que vous discutiez. Manu, ta rétine affiche le fichier concernant l'homo-sapiens en question. Il est doté de 121 unités psi, ce qui est remarquable pour un homo-sapiens. D'après le commentaire de ta banque de données, vous n'avez pas fini d'en chier avec lui...

J3 : quel est son nom ?

J2 : ouais, quel est son nom ?

MJ : David Vincent.

des prédateurs ultimes vagabondant dans les galaxies, sillonnant l'univers à bord d'un vaisseau-monde vivant, pareil à un chaudron bouillonnant, infectant les mondes, propageant la souffrance et le massacre... des charognards, des vautours vicieux et multiformes, parasitant l'univers pour leur survie, gangrenant les constellations vierges, des entités malsaines portant le sinistre patronyme d'...

## **ALIENOÏDS !!!**

D'inquiétantes bestioles sournoises, très puissantes, mais peu intelligentes, que vous découvrirez avec effroi dans la première partie de ce livret. En second lieu, vous apprendrez à connaître l'incroyable mécanique de destruction

savamment érigée par les Alienoïds : une section de guerriers d'élite, rodés aux pires conditions de « travail » ; un job très particulier : infiltrer incognito des civilisations pour les observer, en déceler les failles et en déduire un incroyable Plan de Congélation globale. Une compagnie d'élite, s'équipant du nec plus ultra en matos à viander et autres joyeux accessoires, dont vous apprécierez aussi les bijoux dans le troisième chapitre de ce livre, les ramifications secrètes du complot fomenté par les Alienoïds pour s'emparer des richesses de cette planète n'auront plus aucun secret pour vous.





## PRESENTATION GENERALE...



## **... OU « HÂÂR-KHÈ, SWEET HÂÂR-KHÉ ! »**

Il n'y a que quelques parsecs de la Terre à la constellation de Sirius... Dans l'ombre de celle-ci fait relâche une étrange caravane : un énorme amas, un planétoïde qui vrombit et bourdonne dans le silence glacé de l'espace. De loin, on ne le remarque pas trop, car il se tient dans l'ombre d'une planète aux dimensions hollywoodiennes. Pourtant en se rapprochant, cette étrange vision s'impose peu à peu : c'est gigantesque, c'est menaçant, c'est dégoûtant.

Un planétoïde unique en son genre, une unité organique et minérale, un conglomerat délirant d'animaux stellaires géants vitrifiés, raccordés et entrelacés à jamais les uns aux autres, comme si un titan avait exterminé d'énormes larves cosmiques puis avait soudé ce tas de cadavres en un gros glaçon de forme patafiolé. Une forme noire, irrationnelle n'inspirant pas seulement la peur, mais également une espèce de séduction morbide.

En se rapprochant de cet amas biologique aux dimensions colossales, on constate avec effroi que cet hideux patchwork grouille de vie, telle une fourmilière aux proportions planétaires... Equipés, creusés, gangrenés, nos pauvres animaux congelés, s'ils se réveillaient ( ? ), se sentiraient rongés de l'intérieur par un parasite monstrueux qui a aménagé ce bien étrange cortège pourrissant pour vagabonder dans l'univers... Un peuple de parasites dégénérés contraints par une méchante et sournoise mutation à errer dans l'espace.

***Oui. A bord de ce bloc noirâtre de carcasse refri-figées évolue un super-prédateur... Un prédateur comme n'en croise qu'une fois dans sa vie (et heureusement ! Mais ça suffit...) : une race nomade qui sillonne l'univers depuis la nuit des temps, pillant, rançonnant, violant...***

Dans le sillage roussi de leur massacres et de leurs tueries sanglantes ne restent que des carcasses de monde définitivement pompées de toute ressources, végétale, organique ou énergétique... Ces êtres sans cœur et sans morale, sont les prédateurs ultimes et ont engagé un bras de fer mortel contre l'univers et les peuples disséminés à ses quatre coins : les horribles génocides qu'ils commettent, ils le font au nom de leur survie... Ils veulent survivre à tout prix, refusant les lois régissant la disparition de chaque race... et cette survie passe par un parasitage constant et total de galaxies entières, avec une froideur et un

calme terrifiant. Une survie malsaine et coûteuse en vies que ce peuple entretient depuis des milliards d'années.

Un périple foudroyant, un parcours de douleur et de mort ! Ces reptiles violents, ces carnassiers implacable, ces guerriers d'élite vagabondent au gré de leurs pulsions sanguinaires, telle une ombre fantomatique planant sur l'univers glacé, évoquant si bien l'atmosphère caractéristique des cimetières les soirs d'hivers, quand le subtil fumet de la charogne annonce un sabbat cruel : celui de nos cannibales endocéphalophages intemporels (en voilà un mot qu'il est compliqué ! Il signifie simplement que les Alienoïds se nourrissent du cerveau de leurs victimes, mais les auteurs ont évidemment oublié de l'intégrer au « Mini Glossaire).

Infectieux ? Pire encore... ce mal incurable, viciant les constellations, ronge les nébuleuses et malmène maladivement des peuples entiers. Géniteurs de massacres, envahisseurs furtifs par excellence, gardiens des portes de l'enfer, ces êtres mesquins personnalisent les extases douloureuses et les ténèbres spatiales, étant à la destruction ce que le sadomasochisme est au sexe : victimes consentantes s'autoexterminant le plus souvent dans un délire coloré de décadence et élaboussé de sang chaud.

Ce peuple s'est exilé dans les limbes de l'espace profond pour y chercher avidement sa subsistance... un peuple nomade qui n'a jamais forgé le métal, se contentant d'utiliser maladroitement les équipements pillés lors de leur long exode. En sus de ces accessoires préfabriqués, ils utilisent des animaux et des plantes qui, morts ou vifs, leur servent à tout faire (armes, protections, outils, moyen de transport – dont le planétoïde est un bon exemple) : c'est le concept de Bio-mécanique.

***Cette race, ce ramassis de pillards ricants qui envahissent et colonisent des systèmes solaires entiers, découvrons-la.***

En se rapprochant de leur logis, qui semble animé de convulsions sporadiques, on est agressé par une nue de petits vaisseaux pillés (mais à quelle civilisation ?) qui fendent les fumeroles putrides qu'exhale l'amas infernal. En de longs geysers de putréfaction, des particules organiques sont expulsées dans l'espace, où elles flottent, formant une espèce de nuée salissante qui enveloppe le planétoïde.

Le mystère s'épaissit. Qui a bâti cette planète ?

Qui sont donc les prédateurs pilotant la myriade de petites navettes qui virevoltent dans ce chaos ? Les tripes nouées par l'angoisse, on ose plonger dans les remugles fangeux de leur sinistre antre. Dans une mâchoire énorme sont disposés, comme autant de cure-dents, des batteries de canons (à quelle civilisation appartenaient-ils ?) protégeant une cavité buccale, aire d'envol où s'affairent des centaines de formes. On tente de s'approcher... les formes se précisent, hideuses, épouvantables.

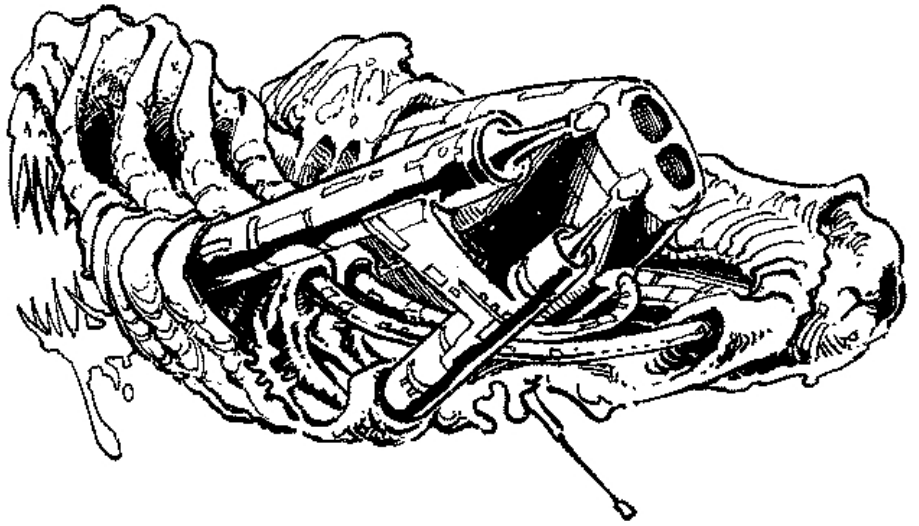
Et là, vous découvrez une de ces créatures, un de ces monstres que l'univers honnit et dont le patronyme fait trembler jusqu'aux baroudeurs de l'espace :

## L'ALIENOÏD !

L'Alienoïd, cette machine superbe et hyper-résistante, faite de chair, de muscle, d'os, de chitine huileuse et d'écailles, nous contemple du haut de ces 2,30 m. ses pattes de mante religieuse, filiformes et puissantes, sont terminées par d'impressionnantes griffes montées sur ergots. Ses membres inférieurs démesurément longs, déplacent son énorme carcasse en de vastes mouvements fluides et rapides. Une carcasse, ou plutôt un exosquelette biomécanique, blindé, caparaçonné contre toutes les attaques, qu'elles soient naturelles (les Alienoïds peuvent survivent dans l'espace!) ou « indigène » (une épée de type Donjons & Cie ne fait presque aucun mal à un Alienoïd). Cette monstrueuse créature, mélange terrifiant d'insecte humanoïde et de poulpe agressif, est aussi armée naturellement : longue langue acide, griffes et crocs acérés, fouets encéphaliques...

La grosse tête de l'Alienoïd dodeline dans les ténèbres organiques de son planétoïde, **qu'il a baptisé l'Hââr-Khè** (l'Arche) et scrute la pénombre de ses deux globes oculaires rougeoyants ; régulièrement, ses mandibules claquent, laissant entrevoir plusieurs rangées de dents aiguisées comme des lames de rasoir. Un rasoir pas très bien nettoyé d'ailleurs, car des croûtes de sang coagulé les recouvrent par endroits.

Alors que vous regardez évoluer cette machine à tuer (dont les articulations font plus penser à des vérins robotisés qu'à de frêles tendons), un événement survient : l'Alienoïd se retourne



(occasion pour nous d'admirer sa carapace dorsale dure comme le roc) pour regarder une troupe passer rapidement. Un cortège d'étranges mutants en armure lourde, aux corps et aux faciès mêlant les caractéristiques Alienoïds à celles d'autres races de l'univers. Ces gardes étranges et hétéroclites accompagnent un Alienoïd richement vêtu d'une tunique cousue de viscères et d'ossements ; un énorme crâne, faisant office de casque, révèle une face rongée par les ans. Il s'agit manifestement d'un des Seigneurs de cette antre car un de ses congénères s'incline devant lui. L'Alienoïd poursuit sa course, qui semble le mener vers une quelconque réunion, au cœur des entrailles de l'Hââr-Khè.

Le look général de cette race a de quoi faire trembler : une véritable machine à tuer pouvant s'adapter à n'importe quelle condition extrême et qui ne s'en prive pas, débarquant de monde en monde pour les dépouiller de toute richesse et de toute population.

## ET POURTANT L'ALIENOÏD N'EN VEUT À PERSONNE !

Il n'a pas d'état d'âme et mutile sans malveillance : les autochtones des planètes razziées sont leur bouffe et les Alienoïds ressentent envers eux autant d'émotion que nous à l'égard de la feuille de salade ou du radis au fond de notre assiette. Sans remords ; ils dépècent les carcasses et absorbent goulûment les chairs indigènes : c'est leur survie qui dépend de ces xénocides, occasionnant des milliards de morts dont les dépouilles pourrissent dans les replis pustuleux de l'Hââr-Khè.

Mais pourquoi ce périple de mort ? Les Alienoïds ne pouvaient-ils rester bien tranquillement chez

eux ? Eh bien non ! D'abord parce qu'ils n'ont plus de chez eux (cf. « Historique du vagabondage Alienoïd ») : l'étoile qui illuminait leur très lointain système solaire a explosé, bombardant leur monde de rayons mortels. Avant qu'ils ne puissent fuir leur planète moribonde, les radiations les transformèrent en horreurs bipèdes que l'on sait. Les Alienoïds sont devenus des mutants handicapés de triple façon :

- ils ne tolèrent plus que la chair des autres races du règne carbonique (tous les êtres carbo-cellulaires) : c'est ce qu'on pourrait appeler la xénophagie.

- ces mêmes étrangers, qu'à l'occasion l'Alienoïd insémine, leur servent également donc de cocon reproducteur.

- enfin, pour fermer le cercle vicieux massacres / voyages / massacres, ce peuple doit piller sans répit toute technologie de pointe : armes, équipement radio, propulseurs pour l'Hââr-Khè, etc. (NB. : Heureusement que les Alienoïd n'ont pas besoin de carburant : ils se servent de l'énergie naturelle, mais patience, on vous en dira plus plus loin).

Nomades, parasites, exterminateurs, prédateurs... on découvre avec une indicible frayeur ces Alienoïds. Quand de plus, on découvre que la Terre n'est qu'à une centaine d'heures de vol supra-luminique de Sirius... Notre charmante planète est sûrement sur la liste de mort des Alienoïds et nous risquons bien de leur servir de goûter un jour ou l'autre... Mais n'anti-« swippons » pas (NDE : humour !).

**Retournons dans la tanière du mal**, régie par des lois très strictes : les Alienoïds ont une organisation spartiate, toute entière vouée au culte de la guerre, avec son cortège de pionniers-envahisseur et des soldats surentraînés, suréquipés.

Une organisation structurée autour d'un seul être : **le Rôdeur**.

C'est d'ailleurs vers sa cour que se rendait le sei-

gneur que nous avons croisé tout à l'heure. Celui-ci s'apprêtait à plonger dans les profondeurs stygiennes des mondes subjacents, où est tapi (justement !) le Rôdeur. Nos yeux apeurés papillonnent dans la semi-obscurité de la cour de ce leader : cette entité vénérée et vénérable est à la tête de son peuple dégénéré depuis la Mutation.

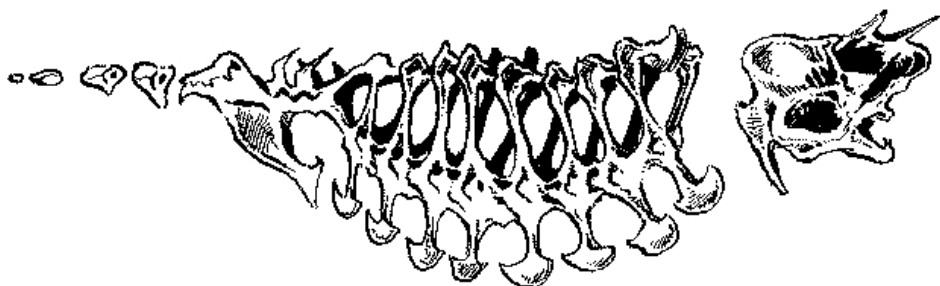
Il n'a plus d'Alienoïd que le cerveau, un cerveau gigantesque, enflé par des milliards de neurones ; son corps démesuré n'est plus ni mobile, ni fonctionnel (mis à part ce qui lui sert de bouche, éructant ses ordres), le poids des millénaires fossilisant lentement ses cellules... Et oui ! Après plusieurs milliards d'années de bons et loyaux services, et malgré l'adjonction de nombreuses prothèses neuro-cybernétiques pillée, le Rôdeur s'éteint.

La guerre de succession fait rage parmi ses treize seigneurs, ces patriarches menant chacun une « famille » (cf. « La guerre de Succession »). Ces subordonnés, qui le déifient, lui lèchent les bottes et il adore ça. D'un caractère rusé, sadique et violent, le Rôdeur a créé cette organisation de ses propres mains, quand il en avait encore, puis a poussé ses confrères de race à s'exiler. Enfin, il les a menés au combat, un combat perpétuel pour la Survie.

Le Rôdeur, énorme amas gélatineux iridescent, se pavane dans son palais de chair et d'os. Envié, jaloué, ce croisement obscène entre un Jabba écaillé (sadisme en plus) et un prot-cervô huileux de plusieurs mégatonnes, vous sourit lentement de ses chicots (presque) immortels, d'où suinte une hypocrisie et un besoin de matière carbonée fraîche.

Corps horrible, où la tête n'est plus qu'un souvenir, une bulle visqueuse munie de dizaines de rangées de dents ; corps obscène trônant nonchalamment sur un assemblage biomécanique auquel il est raccordé par de nombreuses tubules, interfaces nutritives et cellulaires.

Dans sa cathédrale au luxe kitch et organique, véritable cour glacée à la gloire de son divin habitant, réside une faune bariolée et originale de courtisans, de familiers (bestioles issues de mondes pillés et dont le QI est généralement négatif) et de patriarches, ces super-seigneurs, loyaux et efficaces.



Poche organique, cette cour grandiose l'est tout naturellement : les Alienoïds ont aménagé ce palais dans les entrailles d'une des énormes bêtes abattues pour « construire » l'Hââr-Khè et dont les os géants lui servent de revêtement, tandis que ses parois verdâtres sont constituées d'une matière palpitante, à mi-chemin entre de la bave acide et du vomi toxique. Des excroissances osseuses servent de mobilier et des poches lumineuses éclairent de leur halo fantomatique et bleuâtre le brouillard givré qui flotte en permanence, revêtant l'ensemble du tableau d'une aura de mystère et estompant les formes affairées des hauts-dignitaires narquois et concupiscent.

Ces derniers foulent le tapis de matière organique en décomposition recouvrant le sol et qui, en des accouplements moléculaires immondes, donnent naissance à des gaz putrides. Avec des gargouillis abjects, ce marais mouvant recrache un brouillard mauve, flatulence d'oxydes viciés. Alors que des résidus flasques jonchent cet univers sale et diffus, l'écho lointain des conversations de la cour résonne entre les « murs » palpitants d'où s'égoutte un venin pervers que lapent les nombreuses larves qui dans sur les parois.

Et le Rôdeur, gardien des trésors, attraction de cette termitière, être déifié et pragmatique, pompe goulûment dans les énormes réserves nutritives de l'Hââr-Khè, faisant résonner cette galerie vivante de son rire fou, borborygme obscène.

**J'ai parlé de réserves nutritives** : faisons donc le tour de l'Hââr-Khè pour découvrir ces lieux, répugnants mais pourtant bien réels... Au fil des trachées, des veinules et des bronchioles, l'horrible vérité prend corps : dans ces vastes espaces naturels ( ? ) sont disséminées de gigantesques et sordides cales, où sont stockés des milliards de corps dans des bulles cryogéniques super-réfrigérantes. Dans ces marécages gluants, dont la vase purulente est animée d'une houle incertaine,

boue obscure éclaboussée de phosphorescence malsaine, fange d'où émergent parfois des formes viscérales de gigantesques caissons clignotent, alors que d'énormes conduits biomécaniques viennent ponctionner la chair de ces cadavres. Une substance grise et flasque, raccordée à un réseau commun portant le joli nom d'Aïarz-Khün et auquel puisent les Alienoïds, épouse chaque corps dont on ne devine plus que la forme. Pompées à petits feux, ces carcasses sont finalement rongées par les princes lors d'orgies monstrueuses.

L'Hââr-Khè forme un dédale inextricable, comme votre corps peut l'être pour un microbe. L'Alienoïds se faufile dans tous ces conduits naturels et aménage, avec des outils pillés (naturels – animaux – ou technologiques) son énorme repaire : ici, un estomac sert de salle de stockage ; là, un poumon entier est transformé en **banlieue résidentielle pour les patriarches**.

Des résidences très particulières, une côte d'Azur avec vue sur boyaux. Le sol y est jonché de débris organiques figés dans une matière rouge ; des veines, qui se perdent dans la masse, tracent un sillage brillant jusqu'au cœur de cet habitat vivant ; une gelée d'amibes polyèdres, saupoudrée de paillettes grouillantes, recouvre le tout et, par endroits, d'immenses piquants hérissent cette bouillie solidifiée. Mais le patriarche a fait équiper cette cavité calcifiée : on y a percé un bain de boue où le seigneur s'ébroue et joue nonchalamment avec les bestioles qui nagent dans cette souillure glou-gloutante.

Pourtant, on peut tenter de trouver une logique topographique à ce labyrinthe. La cour est bien évidemment le centre névralgique de l'Hââr-Khè : de là vont et viennent toutes les informations et tous les ordres... des ordres qui, en dernier lieu parviennent au « pôle Nord » de l'Hââr-Khè, ce que les Alienoïds appellent ...

## HISTORIQUE DU VAGABONDAGE ALIENOÏD

Il y a fort longtemps une race super-technologique de créatures pacifiques et frêles faisait des expériences sur d'autres espèces vivantes. Leur but : une amélioration spectaculaire des espèces, une volonté de concevoir des amis, des alliés (et non des serviteurs) pour les aider dans la conquête de l'espace infinie. Ils y réussirent, que trop bien : ainsi naquirent les DRAGONS. Ils correspondaient en tous points aux désirs de leurs créateurs : des êtres puissants, capables de s'adapter à toutes les situations, intelligents et aptes à voyager dans l'espace. Il n'y eut qu'une seule surprise : les dragons sont de vrais prédateurs sanguinaires. A peine furent-ils créés qu'ils absorbèrent la Mana de leur planète, détruisant le monde qui les avait vus naître.

Ainsi, les fragiles ancêtres des Alienoïds, un peuple vivant en communauté avec la nature, subirent la destruction brutale de leur monde et l'absorption de leur lien avec la Mana. Cette perte de la Mana engendra de multiples mutations tant physiques (disparition de la capacité de reproduction entre eux et un goût prononcé pour la viande) que mentales (les atroces souffrances résultant de cette mutation modifièrent leur code génétique, rendant les sentiments récessifs et une difficulté à penser de manière abstraite). Mais avant d'être totalement anéantis, les Alienoïds essayèrent de s'enfuir : réunissant les vestiges d'une civilisation disparue, un « trésor » composé de plusieurs propulseurs ioniques, ils se bricolèrent un semblant de vaisseau (l'ébauche de la future Hââr-Khè) sous la conduite d'un leader.

# LA FORÊT DU FOU

La forêt du fou C'est là que se concentre la famille Kavlairâs, celle regroupant tous les vrais soldats Alienoïds. Ils habitent à l'extérieur de l'arche, dans cette fameuse forêt, prêts à décoller avec leurs navettes et leurs croiseurs planqués dans des tubules externes. Pour aménager leur sinistre logis, qui résonne des échos de leur entraînement, ils ont attaqué un énoooooorme gaïzoz, cette paisible créature mangeuse d'astéroïdes. Les Kavlairâs ont poussé leur cri de guerre puis ont balancé leurs torpilles nucléaires. De la bête, il ne subsiste plus que le squelette, la grêle de missiles en ayant soufflé la chair. Ici, pourtant, des pans de chair carbonisée s'arc-boutent encore à de fins cartilages torsadés ; là, la liqueur nourricière de ce pacifique vagabond de l'espace a coulé en longues

stalactites figées. Certaines des ces torsades nacrées ont explosé, répandant une espèce de magma cristallisé, une larve vitrifiée en de longues colonnes dressées dans la nuit de l'espace. Ces sculptures atomiques, irréelles et folles, fourmillent de vie : les militaires Alienoïds y ont en effet installé des lianes qui, dansant en tous sens, forment le cœur vivant d'un nouveau palais dément, une voûte végétale grouillante d'animaux.

Les Alienoïds testent leurs nouvelles armes sur ces derniers.

Charmant, non ?

## Résumé du chapitre en forme de mini-glossaire

**AIARZ-KHÛN** : réseau alimentaire biomécanique utilisé par les Alienoïds dans chacune de leurs embarcations. Chaque corps, congelé, est retenu dans une gangue translucide, d'où il se vide peu à peu de son énergie vitale.

**ALIENOÏD** : créature de 2,30 m, pesant 160 kilos, et n'ayant qu'une intelligence très limitée. Ce sont des prédateurs, incarnés par vos joueurs. Ils sont froids comme la glace au début du Jeu, mais le contact prolongé avec la civilisation terrienne devrait les humaniser. Si ce jeu s'appelle « Alienoïds », c'est en partie à cause d'eux. Si, si.

**BIOMECANIQUE** : mécanique vivante. Tout est formé à partir de cellules « naturelles ». La Biomécanique utilise les os, les animaux morts ou vivants, des végétaux dans le seul et unique but de produire une Biotechnologie efficace. Les armes sont des propulseurs d'insectes, les vaisseaux sont des carcasses et bestioles évidées et équipées etc.

**GRANDS ANCIENS** : dans ce jeu, il n'y en a pas : vous êtes rassurés ?

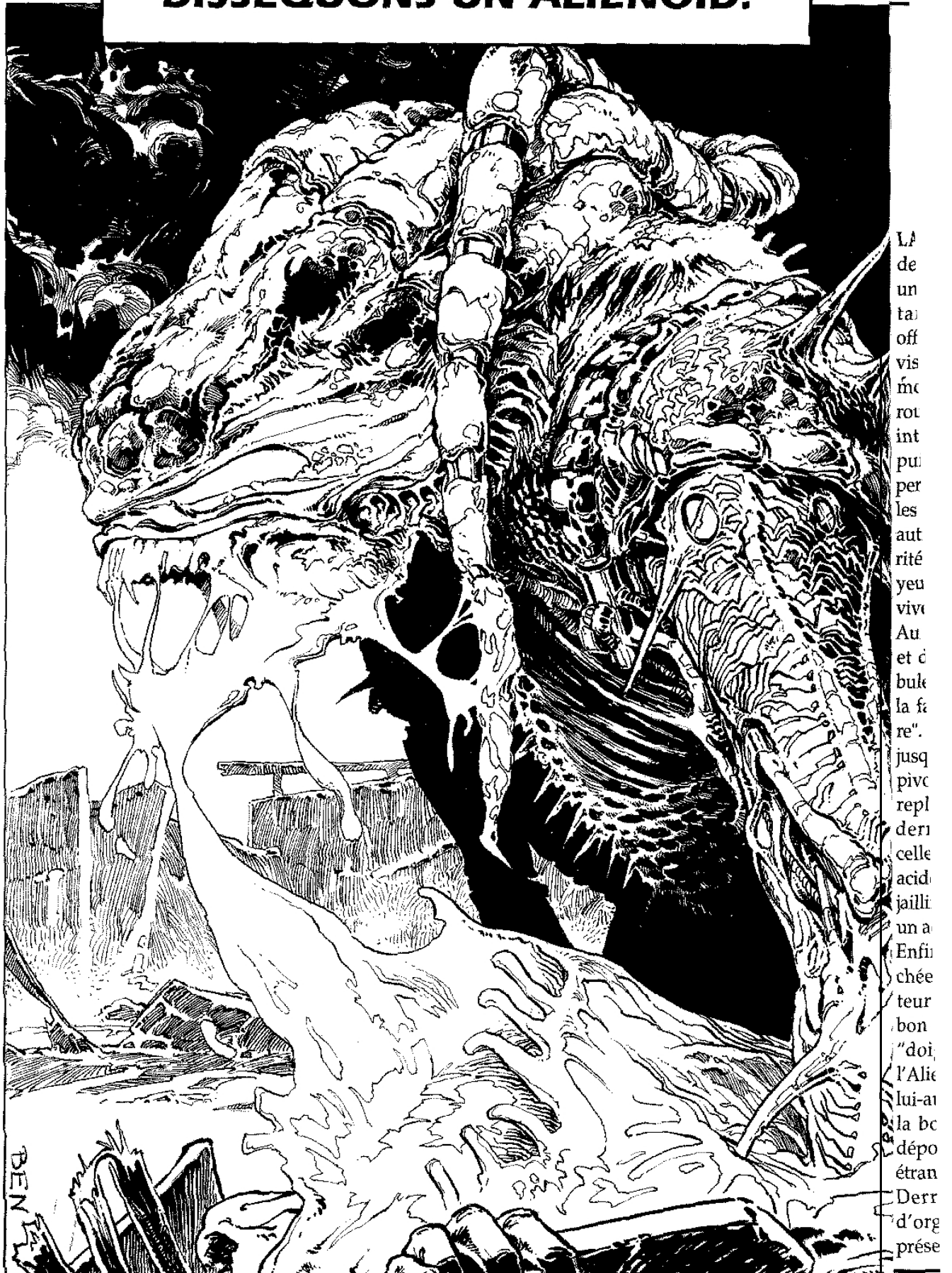
**HÂÂR-KHE** : signifie « Arche ». c'est un vaisseau-monde où grouillent les Alienoïds. Il faut savoir qu'il y a une légère gravité, du fait de la masse énorme et de la puissance magnétique de l'Arganoktos, une créature mangeuse d'étoile à neutron (étoile très petite et très dense s'étant effondrée sur elle-même, au lieu de se dilater), congelée dans une gigantesque cavité creusée au centre de l'Arche (à la manière d'Akira). Notez aussi que l'Hââr-Khè tourne légèrement sur elle-même.

Son mode de propulsion est très complexe, basé sur la chance et un bricolage approximatif. Pour simplifier, disons simplement que les opérateurs alimentent de leur énergie une console bio-électronique, qui commande à des bestioles capturées de produire à leur tour de l'énergie « naturelle » pour faire tourner des moteurs de récupération (qui peuvent aussi fonctionner avec des gaz digestifs, entre autres...). Si les moteurs s'arrêtent, l'Hââr-Khè poursuivra sa route par le jeu de l'attraction de certaines étoiles (comme la sonde Voyager) pour franchir d'énormes distances, les Alienoïds tentent aussi leur chance dans l'ExtraEspace, au moyen de réacteurs dimensionnels (ou « Warp Black Engines » ou WiiBii.Iii).

**PATRIARCHE** : il en existe 12 (+ 1 secret). Ce sont les subordonnés directs du Rôdeur qui dirigent chacun une « famille » particulière. Comme le Rôdeur s'éteint, ils se livrent une guerre fratricide dont les implications sont inimaginables.

**RÔDEUR** : chef spirituel des Alienoïds, c'est aussi l'un des vieil être de l'Univers, maintenu en vie au moyen d'une machinerie extraordinairement complexe, mais qui a des pannes régulières ces temps-ci. Les cycles biologiques du Rôdeur sont perturbés et font penser à ces crises subites chez certains vieillards : un il se mettra à sécréter des flots de salive, un autre il perdra ses membres préhensiles ou bien dormira dix jours d'affilée.

## DISSEQUONS UN ALIENOÏD:



La  
de  
un  
ta  
off  
vis  
mo  
rou  
int  
pu  
per  
les  
aut  
rité  
yeu  
vivi  
Au  
et d  
bule  
la fa  
re".  
jusq  
pivo  
repl  
deri  
celle  
acidi  
jailli  
un a  
Enfi  
chée  
teur  
bon  
"doi  
l'Alié  
lui-a  
la bc  
dépo  
étran  
Derr  
d'org  
prése



Un seul être infatigable et ambitieux, un Alienoïd bon-dieusement malin, dégageant, de plus, une autorité et un charisme empreints de soit de pouvoir et d'hypocrisie...le Rôdeur ! Lui seul parvint à sortir ses frères de race du désert brûlé qui remplaçait désormais les jungles luxuriantes qui s'étaient étendues, avant la catastrophe, sur l'ensemble de la planète ; lui seul conçut les plans de l'Hââr-Khè et réussit à les faire exécuter ; lui seul enfin, du fond de son délire mégalomane, s'imposa à ses semblables au point d'être déifier. N'apparaissait-il pas désormais comme le Sauveur ?

Les Alienoïds, abandonnant leur monde craquelé, s'exilèrent et commencèrent leur infernal périple de mort... Rapidement, un des agents fétiches du Rôdeur, Arkadius, remporte une première victoire décisive, posant par là même les fondations de cette grande machinerie destructrice de mondes dont le cerveau était (et demeure à la division aux ordres d'Arkadius.

De chaque planète détruite et pillée, les Alienoïds rapportèrent un peu plus d'équipement mécanique et biomécanique à bord de l'Hââr-Khè. Les disciples d'Arkadius volaient de victoire en victoire, mettant au point leur méthode d'invasion furtive, grandement facilitée par les accessoires de mimétisme et d'invisibilité glanés çà et là. Les Alienoïds étaient devenus des prédateurs de mieux en mieux équipés et leur terrain de chasse se confondait avec l'Univers !

Et leur périple continue : l'Hââr-Khè s'est transformée en structure monstrueuse et obscène tandis que le nombre des Alienoïds, renforcés par les hybrides, augmente doucement.

**... sa morphologie, son métabolisme, ses habitudes alimentaires, ses phobies, ses dégénérescences,**

**bref, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'Alienoïd sans jamais oser le demander.**

**LA TÊTE** : aucun orifice nasal, mais deux tympanes à l'air libre lui assu-

rent une audition assez similaire à la notre, tandis que deux globes oculaires offrent à l'Alienoïd une vision à 180°, vision combinant de plus effets thermographiques (aplats de chaleur en rouge, de froid en violet avec dégradés intermédiaires) et un puissant (trop puissant...) amplificateur de lumière, permettant à l'Alienoïd moyen de voir les contours des objets et les traits des autres créatures dans une quasi-obscureté. Malheureusement (pour lui), ces yeux sont très sensibles aux lumières vives.

Au niveau de ce qui lui sert de bouche et d'orifice respiratoire, trois mandibules s'écartent pour laisser entrevoir la face externe d'un « plateau-mâchoire ». Un plateau qui peut être propulsé jusqu'à 50cm hors de sa gueule et peut pivoter à 360°. Casée dans la gorge, et repliée comme celle d'un caméléon, derrière la deuxième rangée (fixe, celle-là) de dents, une longue langue acide de 70 cm qui peut se détendre et jaillir. De cette langue musclée suppure un acide moléculaire.

Enfin, derrière tout cela, dans la trachée, un autre muscle : un inséminateur facial, sorte de long câble d'un bon mètre et demi terminé par trois « doigts » qui étreignent les œufs de l'Alienoïd, quand il en a. ce câble peut lui-aussi être propulsé à l'extérieur de la bouche de l'Alienoïd, pour venir déposer ces œufs dans le corps d'un étranger.

Derrière cette tête, qui abrite tant d'organes prêts à jaillir, signalons la présence de plusieurs « fouets » animés dont l'Alienoïd commande les mouvements, comme une pieuvre ses tentacules, et dont la longueur est proportionnelle à l'âge. Au bout de ces pédoncules bicolores, que l'Alienoïd appelle « gombas », on trouve un petit dard

à usage unique et au poison mortel. L'Alienoïd peut aussi électrifier ses gombas, mais uniquement pendant un court laps de temps car cet effort l'épuise (pour les raisons énergétiques exposées plus loin).

En écartant les gombas mouvants (comme des vers se tortillant), on observe trois bosses : ce sont trois sas qui s'ouvrent chacun sur un cerveau. Oui, oui, vous avez bien lu : l'Alienoïd peut ôter manuellement une partie de sa calotte crânienne... ET SON CONTENU !!! Il lui suffit pour cela de tirer d'un coup sec pour déconnecter l'unique terminaison nerveuse avec, cependant, une restriction : pour rester en vie, l'Alienoïd doit avoir au moins un cerveau en place afin de piloter ses fonctions vitales (respiration...).

Retrouvons donc monsieur Goôfyx en marge, qui va nous expliquer en détail l'intérêt d'une telle bizarrerie.

**LES MEMBRES SUPÉRIEURS** : chaque bras est terminé par une main à quatre doigts,

dont chacun est pourvu d'une longue lame rétractile de 17 cm (à partir de cette taille-là, on ne peut plus parler de « griffes » !), sauf le pouce, qui n'est doté d'une lame ne faisant « que » 7 cm. L'Alienoïd commande mentalement la sortie de ces étrepeurs, qui peuvent également jaillir sous le coup d'une intense émotion.

**LE TRONC** : une colonne vertébrale externe, très flexible et tournée vers l'avant lui sert d'articulation. Mais ce qu'il y a de plus pratique et de plus spectaculaire, c'est qu'en attrapant cette colonne, l'Alienoïd peut « ouvrir » son abdomen, comme un capot de voiture. Apparaissent alors, pour la plus grande joie des petits et des grands, des



coussinets pulmonaires, des emplacements pour équipements (en tout 10 TAI, cf. « Hââr-Khè shopping »), des poches de digestion et celles contenant d'éventuels œufs. Derrière ces poches, le réseau nerveux, protégé par la carapace dorsale. Ce tronc est terminé par un cou extensible jusqu'à 40 cm, comme celui de l'extraterrestre mongolien du film « E.T. ».

**LES MEMBRES INFÉRIEURS** : ces très longues pattes, montées sur ergots et articulées en plusieurs segments, assurent à l'Alienoïd une stabilité parfaite et un amortissement idéal des chutes. Elles sont équipées de griffes similaires à celles des membres supérieurs lui permettant de s'agripper sur toute surface et ce quelle que soit la gravité ambiante. Le revêtement des pieds est en corne, donc pratiquement inusable et isole l'Alienoïd de toute agression provenant du sol.

**PROTECTION NATURELLE** : l'Alienoïd est à peu près parfaitement protégé contre les radiations et les conditions extrêmes de chaleur ou de froid par une croûte chitineuse épaisse et résistante qui prend par endroits l'aspect de plaques galbées ; les tendons et les muscles « exposés » sont également gainés par ce revêtement dermique. L'organisme de l'Alienoïd est baigné d'une lymphe contenant de très efficaces globules blancs, lesquels n'ont que très rarement à intervenir, vu les protections, y compris respiratoires dont est bardé l'Alienoïd.

**ATTAQUES NATURELLES** : dès sa naissance, l'Alienoïd est doté d'un matos à viander particulièrement impressionnant. Très souple, il peut donner des coups d'ergot, des manchettes et des coups de boule à faire frémir Bruce Lee et Van Damme ; avec ses longs bras très agiles, il peut étripier tout ce qui se trouve sur son passage... Ne parlons pas de sa mâchoire qui peut jaillir et claquer férocement !

Quant à sa langue acide, mieux vaut qu'elle ne se déroule pas sur votre visage, il serait à jamais horriblement creusé par l'acide ! Et les gombas... une horreur d'efficacité strangulante ou électrifiante.

**ALIMENTATION** : tout ce qui est à base de carbone (plante, chair...) plaît aux Alienoïds, qui ont besoin de cet élément chimique pour produire la précieuse énergie nécessaire à leur fonctionnement... Mais les Alienoïds préfèrent la chair aux végétaux, même s'ils ne renient cependant pas à ces derniers, une grande partie de l'Aïarz-Khün étant constituée d'un humus végétal. D'une tendance plutôt carnivore, les Alienoïds ont de gros besoins alimentaires : environ 65 000 calories par jours. Ajoutez à tout cela que les organismes parasites qu'ils abritent (tout un tas de bêtes utiles vivant dans leur corps) sont très gourmands et vous aurez une idée de la quantité impressionnante de bouffe que doivent absorber quotidiennement ces grands mangeurs.

**RESPIRATION** : pour « brûler » le carbone ingéré, l'Alienoïd a besoin d'oxygène, mais à dose modérée sinon il devient enclin aux émotions et euphorique, comme dans un trip au LSD. Pour vivre convenablement, pur ne pas être enrôlé, les Alienoïds ont également intérêt à respirer du monoxyde de carbone : sans être vital, ce sinistre CO est comparable à un désodorisant dans des chiottes publiques. Pas vital, mais...

« Tu vois Solo, dans nos cerveaux, on a en tout 120 giga-mémoire, soit 40 giga-mem par cerveau. Tu enlèves 5 gigas pour tout ce qui est utilitaire et tu te retrouves avec 3 X 35 giga-mem de mémoire vierge ! L'autre jour par exemple, j'ai enlevé mon unité centrale n°2 sur laquelle il restait 17 gigas et un vieil Alienoïd m'y a dupliqué le contenu d'un de ses cerveaux. Il y en avait pour 24 gigas et ça a effacé mon programme de langues étrangères, mais je ne le regrette pas : maintenant, j'ai plein d'information (et d'émotions, mais ne le répète à personne) sur les armes : mon pote est un scientifique spécialisé dans les armes.

Nous naissons avec un paquet de mémoire vierge qu'un vie entier ne parvient pas à remplir. Non on l'alimente en dupliquant le maximum d'infos intéressantes : on peut ainsi se constituer des banques de données très complètes ! »



## **MAIS QU'EST-CE QUI PEUT BIEN FAIRE MARCHER LES ALIENOÏDS ?**

c'est une production d'énergie intimement liée à leur alimentation, comme chez l'humain : pour produire de l'énergie, l'Alienoïd « brûle » le carbone ingéré, qui en se carbonisant (grâce à son pote l'oxygène) libère de l'énergie. En plus d'alimenter l'exosquelette Alienoïd, cette énergie peut également faire fonctionner des appareils technologiques, au moyen d'interfaces neuro-digitales : les accessoires les plus variés peuvent être raccordés à ces petites terminaisons nerveuses disséminées sur l'épiderme de l'Alienoïd.

En effet, le carbone est stocké puis brûlé dans les poches digestives stomacales de l'Alienoïd : l'énergie ainsi obtenue est convertie en électricité, qui circule dans le réseau nerveux évoqué ci-dessus. Il y a un nerf à vif dans chacune de ces petites encoches (les interfaces neuro-digitales) et l'énergie peut alors alimenter l'appareil (arme, radio, walkman, medpadk...) connecté à l'Alienoïd (et même à son cerveau, qui peut dès lors commander l'appareil) au moyen de cette interface. L'Alienoïd fonctionne donc comme une grosse batterie, dans laquelle l'énergie chimique peut être convertie en énergie électrique (et vice-versa).

Et si l'appareil ne fonctionne pas grâce au courant électrique ? Pas de problème, il est alors fourni à l'Alienoïd avec un convertisseur multimorphe, qui transforme le courant électrique en énergie ad hoc (rayonnant, chimique, calorifique etc.) lui permettant alors d'alimenter une de ses bestioles ou un autre Alienoïd en énergie. On peut acheter ce convertisseur séparément (pour 1 point d'équipement, cf. toujours « Hââr-Khè shopping »).

**REPRODUCTION** : suite aux diverses mutations subies, l'Alienoïd ne peut plus se reproduire par accouplement (ou tout autre procédé) avec un membre de sa propre espèce. Il est donc désormais obligé d'inséminer un être d'une autre race, à l'aide de son inséminateur porteur d'1d5-2 œufs (résultats négatifs considérés comme étant égaux à 0). Dès que l'Alienoïd a déposé ses œufs (tous ensembles, c'est obligatoire), il meurt, comme une abeille ayant piqué.

Le ou les œufs commencent à se développer dans le corps du xéno : tant qu'ils sont maintenus par les « doigts » de l'inséminateur facial, ils ne bougent pas et testent à l'état de larves. Dès qu'ils sont libérés, ils commencent leur croissance physique, dévorant de l'intérieur le corps de l'étranger contaminé par la semence de l'Alienoïd : cette mère porteuse malgré elle se tord alors de douleurs (s'il peut la ressentir) et meurt quand les larves s'attaquent à ses organes vitaux (cœur(s),

poumon(s), etc...).

Quand le xéno n'est plus qu'une coquille vide, la ou les larves jaillissent hors de son corps et partent en quête de nourriture fraîche. En une soixantaine de jours et quelques mues, l'Alienoïd, vierge de toute émotion, atteint sa taille maximale et commence à son tour à développer un ou plusieurs œufs... (s'il n'y en a aucun, il ne développe rien !).

**LONGEVITE** : s'il n'a pas pondu ou s'il n'a rien à pondre, un Alienoïd peut vivre jusqu'à 4 000 ans. A cet âge canonique, il se marche sur les gombas et la sénilité s'est depuis longtemps emparée de ses cerveaux, même s'il cherche à apparaître toujours aussi fort...

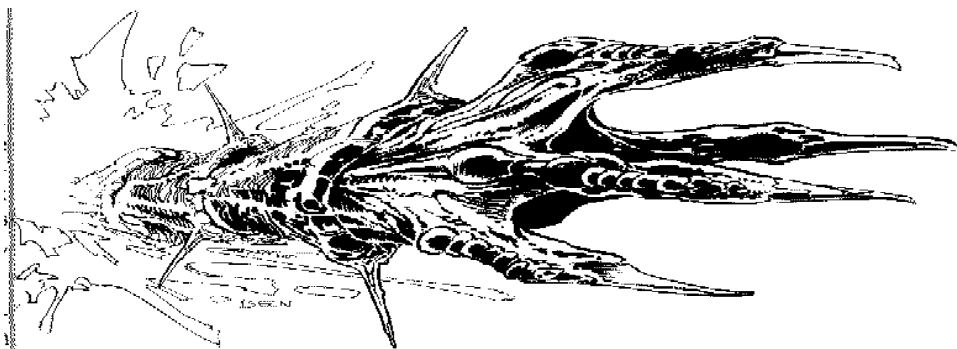
L'exception qui confirme la règle est le Rôdeur, qu'une incroyable machinerie renouvelant ses cellules depuis des milliards d'années maintient en vie. Mais cette machine va bientôt s'arrêter, faute de réparation. Alors que les patriarches se disputent déjà la succession (cf. donc « La Guerre de Succession »... logique), les Alienoïds de confiance du Rôdeur se sont mis en quête de réparateurs provenant de planète à haut niveau technologique. Ces recherches sont pour l'instant restées vaines et le Rôdeur dépérit à vue d'œil.

**REPOS** : pour ne pas être fatigué, pour rester frais et alerte, l'Alienoïd doit tomber dans un état de transe et ceci dans un froid sibérien (températures négatives) pendant deux heures chaque jour. S'il ne dort pas, il ne regagne pas ses points de souffles et le « retard » se cumule (s'il a sauté un jour, l'Alienoïd devra dormir 4 heures le jour suivant et ainsi de suite jusqu'à 6 jours d'affilée sans repos).

**GUERISON** : tous les aspects techniques de la récupération d'un Alienoïd sont indiqués dans le système de jeu.

**LANGAGE** : tous les Alienoïds s'expriment dans le même dialecte, né en des temps lointains, quand ils vivaient sur une planète comme tout le monde. néanmoins, on peut noter de subtiles différences d'accent d'une famille à l'autre : les soldats parleront avec une voix gutturale, alors que les diplomates auront une pointe de langue crochue.

**ECRITURE** : les Alienoïds n'écrivent pas, préférant utiliser des banques de données cervicales



ou des briefings. Toutefois, le Rôdeur a imposé des cours d'écriture avec des scribouillards à tout son petit monde : les Alienoids apprennent à graver les rais de lumières sur d'énormes plaques... (le texte figurant sur la feuille de personnage est d'ailleurs un bon exemple de ce qu'ils arrivent à écrire).

**HORLOGE INTERNE** : régulièrement, à cause des cycles biologiques qui régissent l'Alienoïd, celui-ci change de psychologie et / ou de comportement. A intervalles plus ou moins réguliers, il se retrouve en période de :

**De ponte** : tout son être veut se reproduire, l'Alienoïd a des poussées de chaleur et son inséminateur remue sans arrêt dans son œsophage.

**De mue** : l'Alienoïd se sent sale, avec une couche en trop (déjà qu'il s'en tient une sacrée...). S'il est déjà dans état naturel (s'il n'a pas « swippé » de corps étranger), il aura tendance à se vautrer dans la boue. S'il est en phase mimétique, il lui faudra beaucoup de volonté pour garder son apparence xéno.

**D'agressivité** : ses griffes sont sorties en permanence, ses gombas s'agitent en tout sens, parcourus de décharges électriques. Des relents de méchanceté animent la personnalité de l'Alienoïd.

**D'hibernation** : l'Alienoïd avance lentement, l'esprit embrumé. Il dort trois fois plus que d'habitude. S'il est au chaud, il recherchera le froid. A tout moment, une crise de sommeil (20 heures d'affilé) peut le terrasser. Et là, même un prince charmant ne pourra pas le réveiller.

**D'intense activité psionique** :

ses capacités habituelles (empathie, frémissement de télépathie, cf. plus loin) s'expriment avec plus de force et d'activité, alors que de nouvelles capacités peuvent se développer (télékinésie, double-vue, prescience...). Une activité qui se traduit par un tremblement général du corps de l'Alienoïd.

**Suicidaire** (facultatif, surtout sur Terre) : des mécanismes biologiques associés à diverses émotions profondément enfouies poussent l'Alienoïd à se suicider, en proie à un profond dégoût envers lui-même.

**De perte temporaire de la voix** : le joueur doit donc s'exprimer par gestes.

**De dessèchement corporel**  
**D'excès de transpiration.**

**De vision exacerbée de la chaleur**

**De pulsions instinctives**

**De crise de mysticisme**

**PSYCHOLOGIE** : l'Alienoïd n'a aucune faculté d'abstraction : tout ce qui est théorique ou métaphysique lui passe à 100 kilomètres au-dessus des gombas ! D'où cette incapacité chronique à créer des appareils un tant soit peu technologiques : face à eux, il est comme un homme des cavernes. Il faut qu'il bidouille, qu'il trifouille ou mieux, qu'il voit l'appareil en fonctionnement pour tenter de comprendre comment s'en servir. Il ne répare rien et jette à la première panne.

L'Alienoïd a également enfoui ses sentiments dans les replis de son âme (si tant est que cette créature puisse en avoir une...) : froid comme la glace et survivant mécaniquement, il reste d'une pureté

**NB** : il y a une espèce de rivalité silencieuse entre les porteurs et les « sans œufs ». en effet, ces derniers ne risquant pas d'être terrassés par une crise de ponte, ont une longévité exceptionnelle et sont de ce fait jalouxés par les porteurs qui tentent, eux, de vivre le plus longtemps possible (leur reproduction en corps étranger implique une éducation longue et fastidieuse du nouvel Alienoïd, moins efficace, du moins dans l'immédiat, qu'un vétéran expert ès invasions...

éthique étonnante. Il massacre sans frisson ni dégoût et ne connaît ni remords, ni amour, ni pitié. Pourtant...

**CAPACITES PSIONIQUES** : ... l'Alienoïd est empathique : il ressent les ondes mentales émises par les créatures proches de lui (pas au sens affectif, bien sûr...), comme peuvent les percevoir les chiens par exemple (ils sentent si nous avons peur ou si nous sommes autoritaires). C'est comme une aura plus ou moins forte selon l'émotivité de l'émetteur d'ondes (amour puissant, peur bleue...). Mais léger dégoût, pointe de cupidité...). Il sent ces ondes inconnues de lui. Peut-être les comprendra-t-il ? Il les émettra sciemment. Sinon, simplement baigné de ces ondes, il « irradiera » involontairement la peur que peuvent ressentir certains indigènes en le voyant.

L'Alienoïd possède également des dons de télépathie, qui ne se développent que chez les hybrides ou dans le cadre d'équipes mixtes Alienoïds/indigènes dont les membres se côtoient régulièrement. A force, les « ondes mentales » s'accrochent et l'Alienoïd connaît la « fréquence » (comme pour une radio) de son ou ses partenaires : il peut alors communiquer grâce à cette ci-bi un peu particulière ou simplement écouter ce que pense le « sondé ». pour y parvenir avec un indigène, il faut que l'Alienoïd sonde son esprit pendant un certain temps. si l'indigène est réceptif à la télépathie et que l'Alienoïd veut converser avec lui, le dialogue mental peut s'instaurer. A moins que l'Alienoïd ne préfère simplement scruter ses pensées sans être repéré (même sans don particulier de l'indigène)... Il faut dans les deux cas comprendre le langage mental de l'interlocuteur ou du sondé : façon de voir les choses, culture mentale, éducation, langage oral...

**PHOBIES** : les Alienoïds ne supportent pas (dans le désordre le plus complet) :

- Les cris stridents et les ultrasons
- Les lumières vives : lampadaires, soleil(s)... les Alienoïds les amplifient trop et sont aveuglés par ce « trop plein » de lumière (photophobie)
- Le feu : leur revêtement n'y résiste pas longtemps, même si la chaleur ne les gêne pas trop en général

Certains indigènes, qui ressentent leur présence comme une agression (étonnant, non ?)

- Leur horloge interne, qui commande à leur organisme les périodes que vous savez.
- Les tempêtes, et notamment la foudre.
- Les grands espaces découverts (agoraphobie)
- Les étrangers (xénophobie)

**BIOMECHANIQUE, NIQUE, NIQUE...** : pour-quoi s'embarrasser de pistons, pompes, boulons,

moteurs, de trucs, de machins et de bidules divers alors que la Nature, dans son infinie bonté, a mis à la disposition des Alienoïds toutes sortes de plantes et d'organismes (vivants ou morts) qui, utilisés intelligemment, peuvent avantageusement remplacer la mécanique traditionnelle ?

Prenons un exemple tout con, l'Aiarz-Khün. Le but des Alienoïd en créant cet immense réseau nourricier ? Pomper de la chair dans chaque gangue réfrigérante emprisonnant un xéno, liquéfier cette chair et la faire s'écouler dans des tuyaux pour que chaque Alienoïd puisse y puiser sa nourriture sans avoir à décortiquer un cadavre (qui en plus pourrirait, ce qui n'est pas le cas avec les cocons super-réfrigérants où est conservé le gibier capturé). Voilà un problème que toute civilisation de règne mécanique vous résoudrait à grands coups de joints, de compresseurs... brefs, une horreur plus facile et beaucoup plus esthétique : une espèce de gigantesque lombric paresseux ponctionne la chair du corps emprisonné, qui transite ensuite par les cent mètres d'intestins dudit lombric ; celui-ci n'en digérant qu'une infime partie pour ses besoins vitaux, le reste, liquéfié, se retrouve à la sortie des intestins, dans une grande poche où est stocké le contenu de la digestion d'une cinquantaine de lombrics. L'Alienoïd n'a plus qu'à puiser dans une de ces poches pour se nourrir.

**CONCLUSION** : vous l'avez deviné, vos joueurs seront de fiers représentants Alienoïds ; une race de salopards bousillant des centaines de planètes pour leur survie et évoluant dans une société ou règne un totalitarisme bien dégouiné. Des salopards dotés de ce qui se fait de mieux en armes lourdes (et légères d'ailleurs). mais les émotions, les sentiments viendront perturber cette mécanique broyeuse de mondes.

Une mécanique bien huilée dont je vous propose de découvrir l'avant-garde : la section Arkadius.



## LA SECTION ARKADIUS: RAPIDE PRESENTATION



"Tellement simple, s'il y avait eu un Plan. Mais y en avait-il un, vu que nous l'aurions inventé, nous, et bien après? Est-il possible que non seulement la réalité dépasse la fiction, mais la précède, autrement dit prenne une bonne avance pour réparer les dommages que la fiction engendrera?"

Umberto ECO, "Le pendule de Foucault"

**L'AGENT ARKADIUS AU RAP-  
PORT** à la cour de Sa Gran-  
deur !, dit le messenger. Arkadius  
venait à peine de descendre de la  
navette et ôta juste son casque  
pour dire :  
- J'arrive.

L'immense foule bariolée des  
courtans s'écarta sur son pas-  
sage. Il se tenait droit, jouant né-  
gligemment avec un appareil mé-  
tallique hérissé de pointes, tout  
en marchant prestement vers le  
trône du Rôdeur. Tous les re-  
gards convergeaient vers lui et  
une étrange émotion submergea  
son esprit : il sut plus tard qu'il  
éprouvait de la fierté.

Il s'agenouilla devant son suze-  
rain, déjà vieillissant. Arkadius lui  
tendit l'étrange croissant en lui  
chuchotant des conseils d'utilisa-  
tions. Puis le Rôdeur se leva et  
un silence glacé parcourut l'as-  
semblée. On entendait même le  
floc-floc spongieux de liquides  
douteux sépanchant sur le sol  
organique. D'une voix de stentor,  
le Rôdeur dit :

- Vous tous qui êtes ici pouvez  
êtres fiers : nous venons de rem-  
porter deux grandes victoires. La  
première, grâce à l'intelligence  
d'Arkadius ici présent, qui a écha-  
faudé un Plan d'asservissement  
du bétail de cette première pla-  
nète. Tactiquement, et sans perte  
de nourriture (car un indigène qui  
se bat contre nous est un indi-  
gène avec moins de nourriture  
potentielle), il a extrait de ce  
monde de quoi survivre jusqu'à  
notre prochain raid... pour lequel  
nous serons mieux équipés. Car,  
et c'est là la seconde victoire,  
Arkadius nous a rapporté une  
grande quantité de ces animaux  
de métal... regardez tous, il peut  
cracher l'éclair de sa gueule...

il prit l'appareil, le brandit, puis le  
mit sur son épaule, l'enfichant  
dans une de ses encoches ner-  
veuses, à la grande surprise de  
l'assemblée. Une espèce de tube  
pivotait tout seul au sommet de la  
chose, semblant suivre le regard  
du Rôdeur. Une limace pendouil-  
lant de la voûte osseuse explosa  
sous l'impact de milliers de mor-  
ceaux qui se consumant, retom-  
bèrent sur les courtisans stupé-  
faits. Le Rôdeur rugit :

- Voilà l'animal qu'utilisaient les  
primitifs de cette planète ! Arka-  
dius, je te fais patriarche. A toi  
maintenant de fonder une famille  
d'exception, chargée de propager  
la Grande Nouvelle : notre peu-  
ple arriiiiive ! WAAAAARG-  
GHHUUUL !

***Une avant-garde conquérante, une troupe d'élite  
d'Alienoïds observant les mondes aux ressources riches et  
convoitées, travaillant à les rendre exploitable...***

***... voici les membres de la section***

## **ARKADIUS !**

Cette division particulière de l'ar-  
mée Alienoïd vit en autarcie quasi-  
complète et n'a de comptes à ren-  
dre qu'au Rôdeur en personne...  
au grand dam de certains autres  
patriarches. La « famille » Arkadius  
est une division d'élite et s'en est  
donnée les moyens : tous ses  
agents sont équipés du nec plus  
ultra en matière d'accessoires tech-  
nomécaniques et biomécaniques  
en tous genres.

Les fiers disciples d'Arkadius sont  
des super-espions, sur-entraînés et  
rodés aux arts du combat, de l'ex-  
ploration et de la xénologie. Il faut  
noter que l'on trouve une intéres-  
sante proportion d'agents hybrides  
dans les rangs fanatisés de cette  
section. Ces « mutants », généti-  
quement plus compétents que leurs  
cousins « purs » en matière d'ex-  
plosifs, de mécanique, de camou-  
flage, de diplomatie, etc. ne sont ni  
dénigrés, ni traités comme des es-  
claves (à l'inverse de ce que l'on  
peut voir dans certaines familles) :  
Arkadius eut en effet le génie de  
reconnaître les capacités extraordi-  
naires (et très utiles) des Alienoïds  
Hybridæ.

Au fil de ses pérégrinations et de  
ses razzias de civilisations interstel-  
laires, la section Arkadius a su sé-  
lectionner, en de son fantastique  
réservoir à équipements pillés, un  
florilège de croiseurs, chasseurs et  
autres navettes spatiales. Bénéfi-  
ciant du mus en brouillage radars et  
visuels, cette flottille furtive  
(discrétion absolue oblige) accom-  
pagne une réplique miniature de  
l'Hââr-Khè, la Nef. Outre son rôle  
de grand QG de la section Arka-  
dius, cette énorme colonne verté-  
brale de la machine de guerre Ali-  
enoïd, à laquelle sont rivées de gran-  
des bulles végétales abritant han-

gars, salle de briefing, nids de re-  
pos glacé, etc. , sert également de  
« porte-vaisseaux » : une espèce  
d'USS ENTERPRISE organique,  
koâ.

Alors que l'Hââr-khè se planque  
quelque part dans la galaxie  
« visible », la Nef de la section Ar-  
kadius se dirige vers la planète-  
cible, dont les diverses richesses  
ont été repérées par sondes, et se  
camoufle non loin d'elle. Les navet-  
tes (si des techniciens arrivent à  
faire décoller ces engins hyper-  
sophistiqués : les Alienoïds et la  
technologie ça fait deux ! on ne le  
dira jamais assez) peuvent alors  
convoyer vers le monde convoité  
un groupe d'équipes spécialisées.  
En prenant la voix et l'apparence  
des autochtones, ces agents Arka-  
dius s'intègrent furtivement à leur  
société, les observent et décident  
d'un plan d'élimination globale, en  
général tarabiscoté et tortueux. Ils  
prendront lentement le pouvoir ici,  
alors qu'ils préféreront se faire pas-  
ser pour des dieux là, le but ultime  
étant finalement très simple : si  
une forme de vie intelligente peut  
s'opposer au génocide massif  
(aussi bien végétal qu'animal) et au  
pompage total des ressources de la  
planète sur laquelle elle vit, les Ar-  
kadius sont chargés de la neutrali-  
ser. Les charognards de l'Hââr-Khè  
arrivent ensuite pour la curée.

Je vous sens songeur : « C'est  
quand même des sacrés bestiole  
ces Alienoïds pour envahir avec au-  
tant de réussite et de discrétion ! ».  
Erreur ! Il arrive que la mascarade  
soit déjouée et les Arkadius repé-  
rés, mais, globalement, ils n'ont es-  
suyé que peu d'échec ; il y a bien

eu quelques équipes de pionniers découvertes ou portées disparues, mais cela reste quantité négligeable. L'armée Alienoïd, au travers des sympathiques membres de la famille Kavlairâs, intervient alors avec armes et bagages (enfin... plutôt avec armes d'ailleurs) pour finir le boulot dans un bain de sang digne d'une partie de WRH 40K ! Des pertes considérables sont prévisibles, dans un camp comme dans l'autre, et c'est bien sûr LA solution à éviter quand on connaît la férocité des barbares Kavlairâs (vous avez déjà essayé de manger un indigène aux trois quarts carbonisé par un Wirlwind à protons ?). C'est pour cette raison que les invasions se font avec le maximum de discrétion et une couverture en béton musclé. Alors que des agents s'infiltrant et s'intègrent dans les différentes strates de la civilisation-cible, des squads-commandos opérant chirurgicalement, sont dropés pour désinfecter les points sensibles et crever les abcès : témoins et gêneurs

sont mis hors d'état de nuire au bon déroulement de ce qui n'est, somme toute, qu'une simple mission humanitaire visant à débarrasser les primates incultes du lourd fardeau de la vie.

Pour bien que vous situiez la saine mentalité qui règne dans cette division, nous vous avons sélectionné un best off des « Arkanes de la Section Arkadius », pavé rédigé par Arkadius lui-même avant sa mort. Cette œuvre est aisément consultable dans toutes les servô-unités, aussi n'hésitez pas à faire un tour aux Zarchives : branchez vos cerveaux sur les interfaces des plaques mémorielles et complétez vos connaissances sur ce génie qu'était Arkadius.

Au fait, petite précision technique : chaque cerveau de chaque Alienoïd contient une partie de ces Arkanes. Pour simuler cette « ROM », se reporter aux conseils aux Mjs...

**ATTENTION ! LES QUELQUES PASSAGES SUIVANTS SONT EXTRAITS DES « ARCANES DE LA SECTION ARKADIUS » ET N'ENGAGE QUE LEUR AUTEUR : ARKADIUS !**

(...) oui, nous sommes des exilés... emportons donc avec nous le souvenir de l'Hââr-Khè : tous les agents sont priés de dupliquer quelques images mentales de ce coin de paradis, dans toutes les bonnes servô-unités. Ainsi, sur les mondes aux conditions hostiles, nous repenserons à la mère de toutes les embarcations stellaires. (...)

**(...) LES DIX COMMANDEMENTS DE L'AGENT ARKADIUS :**

- Sers le Rôdeur et son délégué d'exil, le Patriarche de notre sainte famille expatriée. Sache que tous ses ordres viennent du Rôdeur. Le Rôdeur ne peut pas se tromper. Le rôdeur nous a sauvé du brasier.
- Toutes tes actions sur les mondes où pullulent les sous-êtres primitifs doivent être les plus discrets possibles.
- Ton supérieur hiérarchique est chargé de repérer jusqu'à toi les saints ordres du Rôdeur. Ecoute-les et obéis.
- Toute résistance, tout témoin gênant doivent être éradiqués pour la bonne marche du Plan.
- Le Plan est une chose sacrée et incompréhensible pour les indigènes : veille à ce qu'il ne soit pas connu d'eux.
- Evite de tuer des indigènes s'ils ne sont pas gênants : ce sera ça de plus dans l'Aïarz-Khün à la fin de la campagne.
- Seul le complet approvisionnement de ton peuple en vivres, en cocons reproducteurs sains, en Energie et en technomancie motive ta présence parmi nous.
- Les excès de zèle sont tolérés, et même encouragés.

ragés.

- Reste impassible devant les sollicitations perverses de la civilisation dans laquelle tu évolues. Ces raclures ne sont que de sales sédentaires décadents et leur exotisme des appâts malsains qui ne mènent à rien.

- Si un de tes compagnons de squad est touché par ce mal incurable (envier les débris-proies entassés sur ces mondes décadents), dénonce-le à ton supérieur.

- Si tu ne te sens pas pleinement comblé par ces préceptes, auto-terme toi sans féconder : le suc acide des sous-civilisations te ronge, tu es devenu un hérétique, dangereux pour l'existence de ton merveilleux peuple soudé par la rage de survivre (...)

(NDT : Bon, okay, ça fait 11 commandements, mais les Alienoïds sont très très cons et y savent pas trop compter. De t'façon, viendez pas m'gonfler avec vos remarques fallacieuses et légèrement déplacées. C KOMPRIS ?).

(...) Aaaaah, le Plan. Ou plutôt LES PlanS. Car à chaque civilisation un nouveau Plan est appliqué, tirant les enseignements des précédents. Un Plan établi par un collectif d'agents perspicaces, pragmatiques et observateurs, qui définissent avec talent un catalogue de données diverses, telles que :

- sciences utilisées ?
- moyens de communications (aussi bien télépathie, -phonie, -tridé que landspeeder) ?
- races végétales et animales ?
- modes de combustion ?
- modes d'échanges ?

- codes moraux, ondes mentales connues ?
- y a-t-il un cycle du carbone ?
- niveau d'évolution ?
- culture etc...(…)

(…) des Alienoïds rebelles ? Rebelles à quoi ? Enfin, si ce non-sens existe, je conseille une euthanasie rapide (…)

(…) discrétion, efficacité, loyauté : les trois piliers de l'action de notre division (…)

(…) je parlais de « pionniers » tout à l'heure. Ce terme est véritablement juste et magique. Car quoi de plus noble que de traverser harmonieusement l'univers pour découvrir des planètes et im-

mortaliser leurs trésors, dans ce vaste musée éternel qu'est l'Hââr-Khè ? Le bétail de ces planètes, s'il avait une parcelle d'Intelligence, rejoindrait de son plein gré, en masse et avec une joie non dissimulée, l'Aïarz-Khün ! Mais voilà, ce ne sont que des pourceaux incultes qu'il faut, par de délicates pressions, amener à nous ? Il n'est pas évident de ne pas craquer devant des êtres aussi hostiles et aussi réfractaires à toute connaissance de la Vérité. La Vérité de notre faim ! (…)

(…) finalement, je crois avoir compris le sens du mot « servir », nous servons les races indigènes ! Nous les servons en purée et velouté si tendre au palais et si joyeux à la déglutition... (…)

## LA SECTION ARKADIUS CES DERNIERS TEMPS

Les Alienoïds sont en ce moment dans la Voie Lactée. Parallèlement au calendrier terrien, voici leur cheminement, émaillé des rapports envoyés par DrââX, le commodore délégué à la M.O.P. 14 (qu'est-ce ? On vous le dira tout à l'heure...).

1870 : débarquement de la section Arkadius sur Umia 3.

1875 : les Arkadius sont découverts : leur Plan est grillé. Attaque de la Nef par des vaisseaux Umiens de type « Transformers ».

1881 : l'Hââr-Khè arrive en renfort : la mère des batailles commence.

1922 : une des sondes Alienoïd révèle un monde habité proche, le 14<sup>ème</sup> dans cette galaxie. La victoire contre les Umiens est proche et Waïonara, l'actuel Patriarche de la section, décide d'envoyer une petite mission de reconnaissance et d'observation en orbite autour de cette planète pour « préparer le terrain ».

1936 : cette petite escadre part enfin.

1938 : cette petite partie de la section se « fixe » sur Neptune.

1941 : premiers modules.

1943 : de nombreux modules d'observation sont lâchés. Résultat de ces observations aériennes : la fiche descriptive PLANET 14.

### PLANET-14 / SYSTEM 77 / fiche descriptive

Diamètre approximativement égal au double de celui de l'Hââr-Khè. Présence d'un satellite naturel autour duquel nous orbitons. Planète à faible distance de l'unique astre du système solaire 77 d'où un climat à tendance plutôt chaude sauf aux pôles où règne une température tiède.

Caractéristiques atmosphériques : présence de myridion et de glukyfan (NDA : oxygène et monoxyde de carbone).

Problème : le premier est en trop grande quantité. Gravitation : parfait. Permettra de faire des bonds de plusieurs mètres.

Végétation : très fournie et très variée. Aucun désagrément.

Faune : très abondante, elle pullule sur une bonne partie du globe.

Ressources énergétiques : les échantillons prélevés indiquent une grande variété de minerais.

CONCLUSION : un gigantesque garde-manger, comme on en a rarement vu, regorgeant d'une quantité et d'une variété impressionnant de nourriture.

1946 : crash malheureux d'une navette avec cinq scientifiques à bord en plein Nouveau-Mexique (aux Etats-Unis pour les ignorants).

1952 : renversement spectaculaire sur le front Umia, les Umiens sont désormais dotés de bio-borgs de combat : auraient-ils reçu de l'aide de





l'extérieur ?

1993 : cette fois ça y est, les Umiens sont anéantis. Le reste de la section Arkadius peut venir renforcer la poignée de pionniers (répétez dix fois) de 1938 et, enfin, mettre en œuvre le plan établi en 1947.

## FONCTIONNEMENT DE LA SECTION ARKADIUS

Il est fondé sur la multiplicité des tâches et la spécialisation des fonctions. Pour des débutants dans le monde d'Alienoïd, il est conseillé de prendre un squad polyvalent. Pour des joueurs plus expérimentés, être watcheur ou terminateur ne doit pas être déplaisant... Je vous propose de découvrir toutes ces « occupations » un peu particulières.

**GOTLOB** : je reconnais que le terme est un peu vaseux... il désigne en fait tous les agents spécialisés dans l'infiltration des sociétés : ceux-ci occupent des postes clés pour l'invasion en cours et reconnus sur la planète-cible (la propre concierge de l'être swippé ne doit pas s'apercevoir de la substitution) tels que chef de tribu, grand mufti, g'béké, préfet etc. ces agents, qui doivent bosser plusieurs mois pour assimiler le langage, les habitudes etc., de l'être à swipper ne font que ça. Tous les mois, ils donnent signe de vie au QG le plus proche, où ils prennent également connaissance des dernières directives.

Pas grand chose à dire de plus, si ce n'est qu'ils sont vitaux pour l'accomplissement des Plans.

**PATROUILLEUR** : un ou deux Alienoïds équipés de leur BPM (cf. « Hââr-Khè shopping ») sont largués pour quelques mois sur le monde-cible. Leur mission : déambuler, fureter, observer les indigènes et leur comportement. Pas dans un but scientifique, comme les xénologues, mais plutôt pour scruter

1994 : l'Hââr-Khè fait escale dans la constellation de Sirius tandis que la Nef rejoint le front terrien.

1995 : arrivée sur Terre des renforts en orbite autour de Neptune.

2000 : arrivée de l'Hââr-Khè autour de Neptune.

ter d'éventuels « signes » (bons ou mauvais). Tous les mois, ils font un rapport aux cadres d'une des bases implantées sur cette planète. Ces patrouilleurs sont souvent équipés de cerveaux additionnels, contenant d'immenses banques de données pour pouvoir comparer les comportements observés.

**SCIENCOS** : chargés d'étudier tous les aspects scientifiques des missions (relevés des sondes et des modules), de comprendre le fonctionnement des objets pillés et d'assurer la maintenance de ceux-ci, les sciencos font parfois partie de missions ayant pour seul et unique but de repérer de nouvelles technologies. Sur Ganymède, par exemple, des équipes de sciencos ont déniché le régénérateur cellulaire, relique d'une civilisation éteinte et vénérée par les autochtones, puis en ont équipé le Rôdeur moribond. Mais le « service après vente » n'est jamais tout à fait assuré : ainsi, un des problèmes majeurs des sciencos ces temps-ci est la capture de scientifiques (ou des bricoleurs) capables de réparer le régénérateur (qui commence à donner des signes de fatigues).

**SQUAD POLYVALENT** : un groupe d'environ une demi-douzaine d'agents Alienoïd aux talents variés et complémentaires, dédié aux opérations de type « commando », voire « mercenaires de l'impossible ». largués quasiment sans infos sur la planète, ils doivent agir vite et bien

## Fiche HOMO-SAPIENS

Faible bipède assimilé aux mammifères : cet être ridicule est le seul susceptible de nous poser des problèmes.

Taille : 1m. 75 environ.

Poids : entre 60 et 80 kilos chez l'adulte.

Sexe : deux, mâle et femelle.

Mode de reproduction : non déterminé.

Rapide description du mâle : c'est lui le plus fort et sa femelle est tenue en esclavage dans les tanières individuelles. Il semble plus musclé, a un système pileux plus développé et ne présente pas, à l'inverse de sa femelle, de pédoncules graisseux sur la poitrine (fonction non déterminée) ; il occupe de plus hautes places dans la société.

Rapide description de la femelle : très faible, avec une voix généralement insupportable et des poches graisseuses disséminées aléatoirement sur son petit corps chétif.

Points communs : déjà repoussants et hideux, ces homosapiens ont de plus les os très fins et un épiderme très pâle. Ils ont deux membres inférieurs, deux membres supérieurs, deux globes oculaires, les dents limées et un endosquelette baigné d'un jus rougeâtre qui irrigue leurs muscles : en beaucoup d'endroits, on peut faire craquer cette carcasse friable et ôter la vie à ces primates ratatinés.

Commentaire : d'une repoussante maigreur, débiles, hagards, rétrécis et maladifs, comme déshydrater, dévorés de tics nerveux et de gangrènes, ils sont blêmes et leur force physique est pour ainsi dire nulle. Ils bougent peu, restant affaissés sur eux-mêmes, assoupis dans une éternelle indolence, comme si leur corps flasque (mais tendre au palais) n'était qu'un cocon dans lequel ils paraissent se liquéfier en permanence. Leur façon de vivre nous est strictement incompréhensible, fondée sur des principes et des émotions ( ? ) que nous

serions bien en peine de définir. Leur point de vue à notre égard est tout aussi incompréhensible : les rares qui ont l'insigne honneur de nous connaître nous trouvent repoussants. Elle est bien bonne celle-là ! nous qui avons un corps si robuste, si bien équilibré... enfin je m'é gare, reprenons.

Oui. Leur vie et leur vue sont faibles. Leur face malingre est souvent agitée de rictus dictés par leurs ondes mentales. Ils parlent d'une voix tonitruante qui fait de leur monde une explosion de vacarme régi par des lois et des variations qui nous échappent également. Leurs membres sont atrophiés, maigres. Ils n'ont qu'un seul gros cerveau dont ils n'exploitent même pas les possibilités : ils travaillent à des tâches incroyablement inutiles comme « remplir des formulaires » (le sens de deux de ces trois mots nous est inconnu). Autre particularité : l'homo-sapiens se complait à porter des couches de tissus, même sous des températures caniculaires (NDT : - 50° !) !!!

Habilement utilisé, soigneusement endoctriné, remis dans la Voie, le bétail homo-sapiens pourra quand même nous être utile, car il est doué d'un certain talent pour édifier des tanières et accessoirement tuer ses congénères pour des motifs futiles.

### Plan établi en 1947

Nous devons atteindre les plus hautes sphères de commandement de la société des homo-sapiens. Ainsi nous pourrions avoir accès à leurs missiles de destruction massive. Pour en arriver là, il faut opérer de subtiles manœuvres. Pour le moment, nous ne sommes pas grillés.

Voici donc le Plan. Première priorité : conserver les homo-sapiens en vie et donc éviter tout conflit entre eux. Nous les ferons croître et se multiplier. Nous les engraisserons. Le moment venu, nous les supprimeons. Pour cela, il faudra

au cours de missions du genre « élimination / poursuite / désinfection ». pensez à l'équipe de Dutch dans l'excellent film « Predator » (sauf que là, il y a une équipe complète de predator suréquipés).

Certains membres de ces squads peuvent ainsi avoir une tâche spécifique, dépendante de leur spécialisation et de leur bagage génétique) :

- ARME LOURDE : le gros bœuf du groupe, avec la puissance de feu d'un char d'assaut (« On a des flingues de concours et la puissance de feu d'un destroyer ! »).

- BURST-BOY : spécialiste des explosifs, nucléodéto et autres fruits détonants.

- COM-MAN : chargé d'un appareil de radio-transmission (en cas de coup dur, appel à une base et / ou à une équipe spécialisée)

- MEKANIX : tel un génial Mc Giver, cet hybride (parce que ça ne peut être qu'un hybride) sait toujours se tirer d'affaire avec deux bouts de ficelle et un vieux chewing-gum.

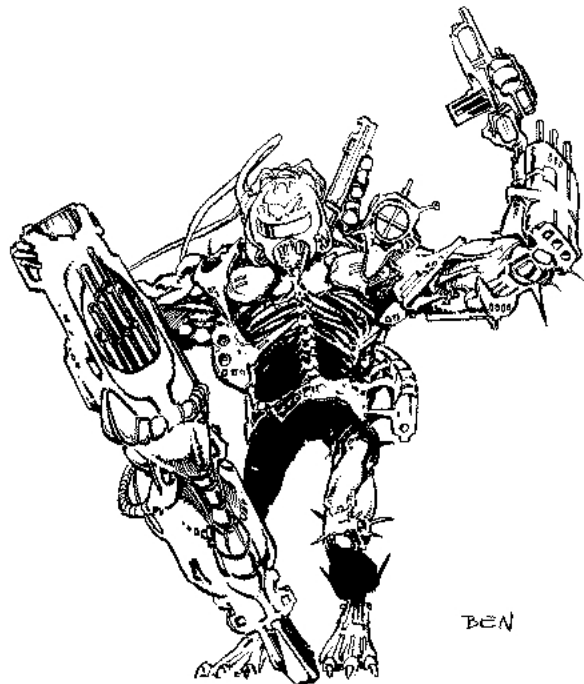
- PISTEUR : « l'indien » du squad ; est équipé d'une holokard (cf. « Hââr-Khè shopping », décidément...).

**SQUAD SPECIALISE** : ne regroupe que des spécialistes d'une seule discipline, comme son nom l'indique. De tels squads sont souvent en attente d'un coup de ci-bi, dans une base. Sinon, on en trouve aussi dans des missions nécessitant leurs compétences, comme les opérations d'extraction de prisonniers.

**TERMINATEUR** : à lui seul, il remplace un squad entier. Ses missions sont plutôt du genre infiltration et assassinat. Beaucoup d'entre eux s'occupe d'éliminer les Alienoïds renégats. Le charmant patro-

nyme n'est pas innocent : le bel Alienoïd est l'archétype du terminateur.

**WATCHEUR** : sa fonction ? Se balader sur les mondes-cibles et y

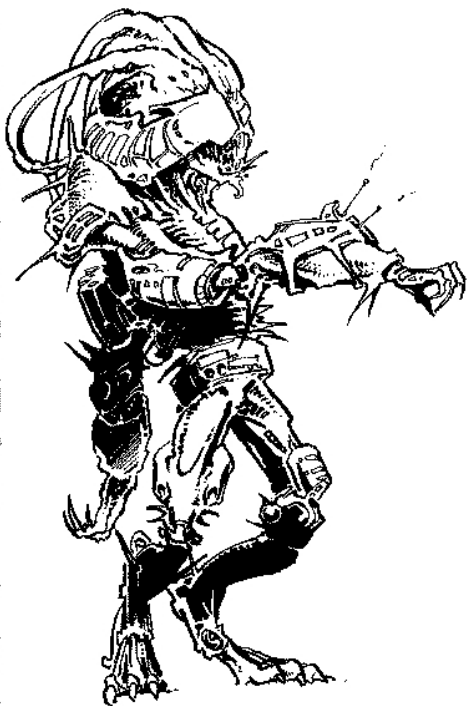


collecter des données pour constituer une banque du même nom. Bardé de cerveaux greffés dans son estomac, il enregistre ainsi tout sur tout et sur tout le monde, en y ajoutant ses commentaires : le contenu de ces cerveaux est ensuite « reversé » dans les banques de données des cervothèques de l'Hââr-Khè.

**XENOLOGUE** : scientifique quelque peu particulier, il s'occupe de comprendre la psychologie et la physiologie des indigènes. Dans les diverses bases secrètes Alienoïds, on trouve toujours un bon xénologue bien dégueu, prêt à faire des tests type « talon d'Achille » (« Vous me dites si ça fait mal quand je vous compresse la cervelle... »), de dilution dans l'acide et autres joyeusetés pratiquées sur spécimens vivants. On trouve également des xénologues dans certains squads d'intervention ou abrités derrière des identités de médecin, guérisseur, chirurgien...

## SECTION AKADIUS : VIE ( ? ) QUOTIDIENNE

**L'ENFANCE** : au sein de l'Hââr-Khè, la section Arkadius réside dans un quartier spécial appelé la cuve aux arkadions. Les arkadions sont les futurs agents de la section et la cuve est quasiment leur lieu de naissance.



Qui est sélectionné ? Des rejets d'anciens de la section, dont on connaît déjà les capacités d'adaptation et de survie, ainsi que des nouveaux, venant des autres familles... Tous ces jeunes (même s'ils ne sont pas nés à bord de l'Arche) sont immergés dans une cuve pleine d'eau où ils doivent comprendre qu'il faut venir respirer à la surface. C'est un baptême du feu (ou plutôt de l'eau) traumatisant et il y a toujours quelques malchanceux, dont les cadavres sont dévorés par d'hideuses créatures aquatiques spécialement sélectionnées pour leur aspect et leur comportement très cinématographique : claquements de mâchoires, hurlements...

La seconde épreuve consiste à tuer ces redoutables carnassiers à pattes nues, à les dépecer puis les manger. Cet entraînement à la dure donne aux futurs agents un moral

d'acier, une solidarité à toute épreuve et une haine quasi-totale des indigènes. C'est un peu leur vie en miniature qu'ils viennent de découvrir : une vie passée à se battre, dans des conditions atroces, pour la survie commune.

**L'ENDOCTRINEMENT** : comme nous l'avons vu, les agents sont endoctrinés dès leur plus « tendre » enfance. Il leur devient alors impossible d'éprouver une quelconque émotion : ils n'ont plus conscience de leur individualité et leur rage de survivre est telle qu'ils ne songent plus qu'à s'entraîner et à exécuter fidèlement les ordres. Pour eux, seul compte le groupe, l'entité Alienoïd. Par un lavage de cerveau permanent, les Alienoïds sont maintenus dans un état de non réflexion sur leur sort, des biologistes font résonner leurs cerveaux des saintes paroles et des télépathes sont chargés de rabâcher tous les commandements aux dormeurs dans les nids.

De toute façon, si un agent « disjoncte », s'il devient un déviant, il est (presque) automatiquement détecté par une escouade inconnue de l'Alienoïd lambda et aux ordres directs du Rôdeur.

**L'ESCOUADE VYPER** : traquant l'hérésie, elle est à la recherche de la moindre forme de rébellion dans les rangs de l'armée Alienoïd, et plus particulièrement au sein de la section Arkadius, par essence déracinée et soumise à l'influence négative des civilisations en passe d'être pillées.

Des agents hyper-fanatisés de ce fameux groupe VYPER sont ainsi disséminés dans toutes les couches de l'organisation Arkadius (il serait particulièrement vicieux, que vous, Mj, placiez une telle taupe dans votre groupe de Pj).

que vous nous apportiez des ogives cryo-nitrogéniques. Nous remplacerons les ogives nucléaires de leurs bombes par ces charges congelantes. Le jour J, nous déclencherons la mise à feu de ces missiles et congèlerons tous les animaux de cette planète. D'ici là, nous aurons boisé toutes les étendues qui peuvent l'être et nous serons assurés la mainmise sur toutes les infrastructures nécessaires et les organismes compétents, en nous étant acquis la fidélité de la main-d'œuvre locale.

Nous extrairons également toutes les matières premières intéressantes : eau, titane, granit... N'oublions pas de sélectionner des animaux génétiquement sains en vue de notre reproduction. Pour que personne ne découvre nos agissements, nous devons camoufler nos actins et tuer d'éventuels témoins. Quant à la prévention et l'élimination de toute résistance, elles vont de soi.

Comme nous ne sommes pas assez nombreux pour le moment, les patrouilles et la surveillance seront exécutées par des collaborateurs locaux.

Tous les aspects pratiques : endoctrinement, corruption, prises de contrôles etc. sont laissés à l'appréciation des Kadashs délégués.

Ce Plan n'est qu'à moyen terme car votre arrivée est, je l'espère, imminente

### **Pour Scales**

Les Alienoïds se sont infiltrés dans les gouvernements, les grandes entreprises et on quelques bases sur la Terre. En 1995, la Nef arrive, avec sa quantité d'espions internes. D'où la possibilité de jouer des familles autres qu'Arkadius.

Mais en 1996, découverte de la présence des dragons sur la Terre : l'ennemi légendaire et racial a été retrouvé, une vraie lutte peut commencer pour savoir qui possèdera la Terre. À cette occasion, l'Hââr-Khè est arrivée à grande vitesse à la rescousse, avec toutes ses familles. D'où possibilité de jouer toutes les familles. Les Alienoïds tentent aussi maintenant de s'infiltrer dans les organisations draconiques.

**HIERARCHIE** : le Patriarche répercute ses ordres à une quarantaine de commodores, chacun étant chargé d'un groupe d'agents (un pour les xénologues, un pour les terminateurs etc.). chaque commodore informe alors une centaine de Kadash, qui répercutent les ordres aux « skuds » de chaque squad ou groupe d'unité opérationnelle (un skud peut ainsi être à la tête de trois patrouilles).

Cette organisation pyramidale n'a pas été pensée : elle s'est imposée d'elle-même car c'est la plus simple. Les Arkadius en sont d'ailleurs très contents : cela simplifie tellement les choses d'avoir quelqu'un qui pense à votre place.

Ce n'est que sous l'influence d'émotions indigènes que certains en viennent à contester cette hiérarchie ou du moins à l'envisager sous un angle « humain » (comme quand nous avons des prurits de montée en grade ou que nous lorgnons le fauteuil du patron...). Mais l'Alienoïd moyen, lui, reçoit ses ordres de son supérieur (qui ne l'est que par le nom), qui lui-même les reçoit du Rôdeur, qui, bien sûr, œuvre pour la survie commune (ça sonne très communiste, vous ne trouvez pas ?).

**RANGS** : pour les agents particulièrement efficaces, il existe un susucré : l'obtention d'un rang élevé. Cela n'est pas purement honorifique : les agents récompensés de la sorte se voient attribuer plus de matériel, et de meilleure qualité. Mais

les privilèges s'arrêtent là.

Pour progresser dans cette « hiérarchie », il faut faire des actions d'éclats, de plus en plus éclatantes d'ailleurs plus on est haut placé. Par exemple pour rejoindre le club très fermé des fighter-lords, il faut rien de moins que sauver un Plan (créez des personnages 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup> rang : incarner un fighter-lord est très compliqué, avec une psychologie trop fouillée pour des débutants. Et puis ça les forcera à bien jouer pour avoir du matos supplémentaire...) !

Les différents rangs sont :

- 1<sup>er</sup> rang : bad motherfucker
- 2<sup>ème</sup> rang : apocalyptic raider
- 3<sup>ème</sup> rang : bestial devastator
- 4<sup>ème</sup> rang : killing machine
- 5<sup>ème</sup> rang : fighter-lord

**REPOS** : quand les Arkadius ne sont pas en mission, ils ne font pas pour autant du tourisme : on les parque dans des nids réfrigérés où ils récupèrent lentement leur énergie vitale et où on les lave de toute trace pernicieuse (sentiments, souvenirs agréables...). Un lavage de cerveau parfaitement évitable : les sémillants membres de la 5<sup>ème</sup> colonne l'ont compris, ils ne dorment pas, ils simulent !

Bien sûr, on les réveille bien un jour ces p'tit gars. Alors commence pour eux...

## LA 5ÈME COLONNE

*Il existe une organisation secrète au cœur même de l'Hââr-Khè : la 5ème Colonne.*

C'est une force anti-Alienoïd. Cette organisation regroupe des renégats toujours en activité au sein de l'entité Alienoïd. Ces « déviants » ayant rejeté l'idéologie de leur peuple s'ingénient à pirater, à déstabiliser l'organisation Alienoïd. Soutolement, insidieusement, ils préparent leur révolution, sur le modèle des coups d'états observés sur certains mondes zarpés. Pour le moment, ils aident les résistants indigènes : « Un jour viendra où ces ennemis de nos ennemis, avec notre aide, arriveront à renverser les sanguinaires barons qui nous dirigent ». Malheureusement (ou heureusement, c'est selon), les membres de la 5ème Colonne ne connaissent rien au Plan et n'osent surtout pas dire que leur bouffe... ce sont les humains !

Depuis son arrivée en 1995 (avec la charrette des renfort) le chef de la 5ème Colonne se fait appeler Jack sur Terre. Les membres de son organisation sont parfaitement organisés, hyper-bien camouflés et répartis dans bon nombre de squads pour « miner les exactions perpétrées au non du vieux croulant sénile ». Mais le temps de découvrir la Terre et de contacter la Résistance, il sera peut-être trop tard. D'autant que des Vypers noyautent les squads soupçonnés d'abriter des membres de la 5ème Colonne.

Pour votre information, sachez qu'une branche de la 5ème Colonne est la S.P.I., Société Protectrice des Indigènes, dont le but premier (pour ne pas dire le premier but) est d'empêcher toutes les expériences immondes pratiquées sur les indigènes. Pour cela, ils n'hésitent à tenter des actions kamikazes sur les bases où logent des sciencos au scalpel actif.

## LA MISSION !

Rax s'est réveillé, ce matin. Ses globes oculaires reprenant peu à peu leur activité, il a contemplé le lieu, où, inconscient, il a passé des centaines de jours. Le nid réfrigéré où hibernent les Alienoïds inactifs et ceux qui ont vraiment besoin de repos; le nid, gigantesque bulle organique où règne une température proche de  $-120^{\circ}$  et où s'entassent des milliers de corps raccordés à la poche nutritive commune, ganglion obscène pendant mollement du « plafond »; le nid réparateur pour les agents fourbus; le nid, globe baigné de fumerolles glacées et enkysté dans la Nef, le vaisseau-mère de la flottille Arkadius.

La première vision de Rax fut ce charnier d'où dépassait parfois une patte ou un gomba. Puis Rax se tourna vers le psydiktator : le vieil Alienoïd à la face ravagée réveillait un à un les membres de son squad, les égorgeurs d'Ass-Thâtèq réputé pour son habileté aux armes blanches.

Rax et ses camarades se sont extraits de la Bulle, empruntant les artères menant à la salle de briefing, où les attendait leur skud, bestial devastator de son état, rang acquis au prix d'un globe oculaire emporté par une rafale laser lors de la campagne de Marks VII.

Le silence sépulcral de cette salle éclairée par la seule lumière terrestre impressionne Rax, tandis que la silhouette de son skud se découpe devant le paysage spatial de l'énorme baie de plexiplast. Rax se doute bien que la prochaine proie de son peuple, c'est ce petit globe bleu qui tourne lentement sur lui-même. comme à regret, son supérieur s'arrache à la contemplation puissante de cette vue galactique.

Compagnons, je vais être franc avec vous : les débiles qui logent sur ce petit monde nous posent des problèmes. Nous arrivons pour finir le travail. Le front d'Umia est à peine stabilisé qu'il nous faut déjà retourner au combat. Nous avons perdu deux compagnons dans cette bataille : voici leurs remplaçants, Gidaz et Klipô, des novices hybrides, respectivement compétents en langues indigènes et armes lourdes. Notre mission, délicate cette fois-ci, consiste à nous adapter en très peu de temps aux conditions hostiles de cette planète. Votre sagacité sera mise à rude épreuve pour déjouer tous les traquenards tendus par les primates homo-sapiens : ainsi, un camarade de longue date, présent sur cette planète depuis quelques unités temporelles, me confiait qu'il faut singer les étranges comportements humains, même pour s'enquérir d'une simple information...

Ben, je crois qu'il est plus que temps pour nous de nous équiper. Gidaz et Klipô, vous n'aurez hélas pas beaucoup de choix, n'étant que des béhéméf.

Le grand ordonnateur de la section équipement se nomme Kiou-le-gardien-des-trésors, ou plus simplement Kiou. Quand le squad des égorgeurs d'Ass-Thâtèq arriva au pas cadencé, Kiou était en train de tester un siège anti-grav dans son domaine, un estomac pustuleux réaménagé en musée d'accessoires pillés. Le skud des égorgeurs apostropha Kiou :

- Allez, on reprend du service ! J'espère que mon hachoir laser est de côté ?

Oui, oui, j'ai tout préparé, Bargül. Quand j'ai su que tu étais de retour avec ton groupe, je me suis dit que les homs avaient du soucis à se faire. D'ailleurs, si tu arrives à m'expliquer ce qu'est cet engin, je pourrais peut-être te faire avoir un sabre-laser... tu sais bien que seuls les fighter-lords en ont...

Kiou maugréait contre les sciencos qui lui avaient rapporté un étonnant cube en polyalliage plastique, frappé du logo « Moulinex »

Puis il se décida à redescendre sur le plancher des Alienoïds. Un sol étrange, d'où dépassent à intervalles réguliers des gangues phosphorescentes où sont figées des formes estompées d'équipements. Kiou plonge la patte dans une de ces bulles anormalement importante. Il en extirpe, triomphant un « petit » bout d'une civilisation défunte, une relique dont les concepteurs pourrissent lentement dans les soutes de l'Hââr-Khè, un énorme assemblage qui s'égoutte sur le sol, et le tend à Klipô qui n'en croit pas ses globes oculaires en se saisissant du monstre au mufle chromé et câblé. Klipô rit, d'un rire saisi par son synthévox, et qui fait vibrer la grotte de Kiou.

Devant la valvule de l'antré de Kiou, un traspo-placenta globulaire attend les égorgeurs : le transporteur anti-grav s'élève, puis accélère, slalomant entre les tubes osseux et manquant de renverser un familier nettoyeur. Il accélère toujours au dessus magma où sont figés les résidus de civilisations perdues et zone de partage du butin. Les plantes improbables et carnivores qui tapissent ces boulevards de chair s'écartent devant ce bolide bruyant qui zigzague entre les tubules et débouche finalement sur l'immense aire d'embarquement.

Rax, son cocon bien fixé à sa plaque dorsale, s'approche du débri crasseux et délabré qui sert de navette entre la Terre et la Nef. Ce chaos de câbles émet un vrombissement infernal qui couvre les derniers conseils du skud aux deux nouveaux :

C'est simple, quand nous serons en phase d'approche finale, vous n'aurez qu'à vous glisser dans un des œufs protecteurs.

La navette s'élève d'une vingtaine de mètres, raclant les tubulures organiques du « plafond » et boursoufflant le « sol » par la chaleur des rétro-réacteurs. L'habitable est baigné d'une lumière bleuâtre dans laquelle clignotent des myriades de voyants et tous les membres du squad ne peuvent s'empêcher de contempler avec curiosité la source de cette clarté irréaliste : un globe qui rapidement emplit le champ de vision... Puis la voix rogue du pilote :

- Deux minutes avant largage.

Chaque égorgeur s'introduit dans son caisson où une pâte vient l'enrober, puis, finalement, c'est la délivrance, la longue glissade telle une comète vers la surface de cette planète.

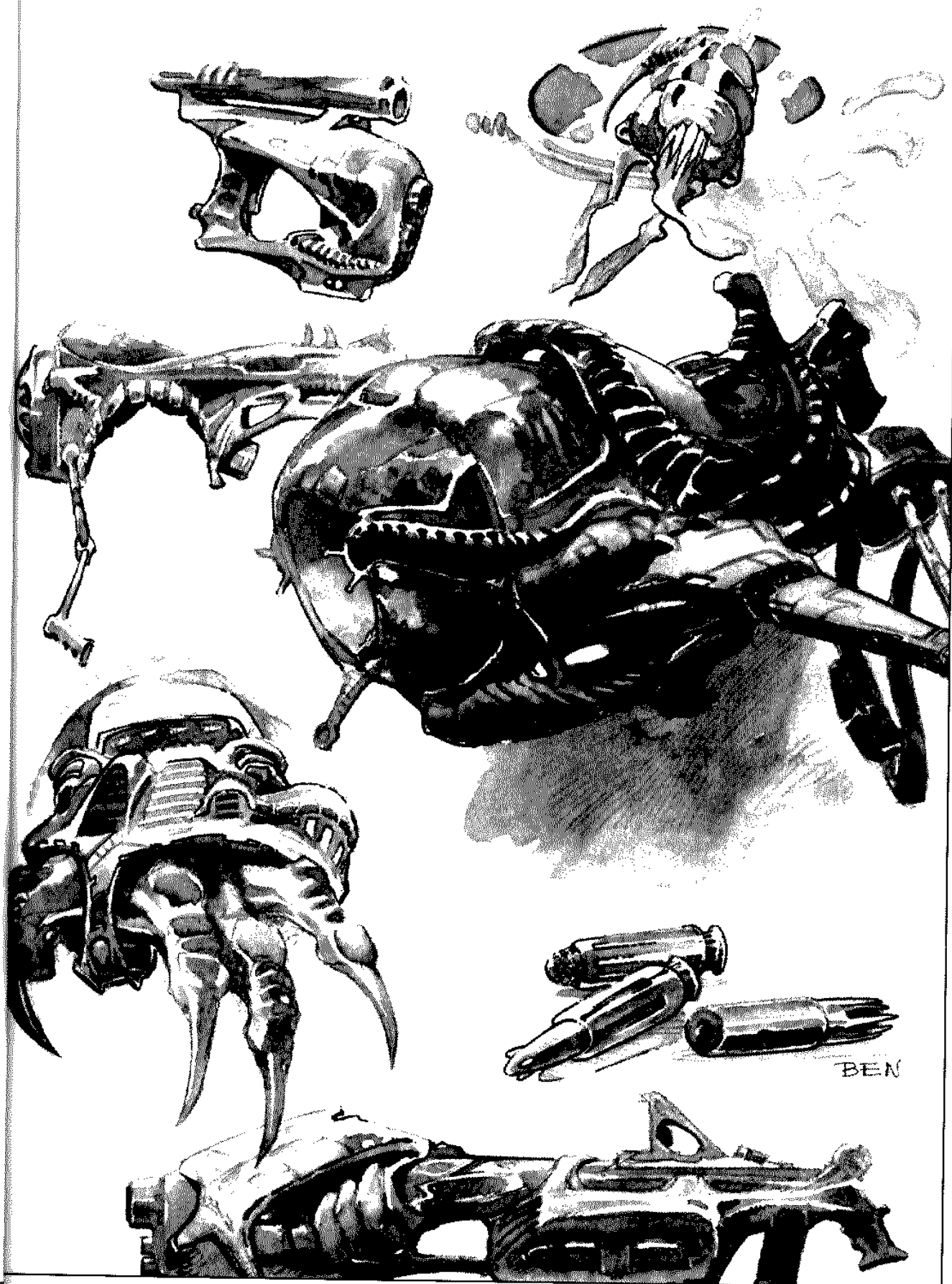
Rax se relève péniblement : son œuf a explosé à l'impact de la surface dans une gerbe de particules flasques. De sa vision thermographique, Rax scanne les alentours : personne, pas une seule tache rouge ! Personne... même pas ses compagnons de squad... Où ont-ils bien pu tomber ?

La mission s'engage plutôt mal pour Rax ! Néanmoins, il peut se consoler : son équipement n'a subi aucun dégât... Au fait, en parlant d'équipement (admirez l'art consommé avec lequel l'auteur ménage ses transitions), je vous invite très sérieusement à vous pencher sur le chapitre suivant où vous trouverez toute la panoplie du parfait petit boucher de l'espace, ainsi que bon nombre d'objets ou d'animaux (morts ou vivants, ça va sans dire !) rien moins qu'utiles. Chaque joueur pourra ainsi y puiser son comptant d'armes, de medpacks, de bestioles lovées dans les replis des Alienoïds et couplées télépathiquement à ses cerveaux, bref tout ce qui fait le charme si raffiné et si poétique d'une partie d'Alienoïd.

## HÄÄR-KHE SHOPPING:



## EQUIPEMENT EN TOUS GENRES





Dans cette rubrique, nous vous proposons un condensé des principaux équipements (flingues, armes blanches, matos utilitaire, vaisseaux...) utilisés dans ce jeu si poétique, dont la délicatesse douceuse n'est plus à démontrer.

Avant de méchamment vous délivrer le matos, il serait de bon ton que vous sachiez que les indications entre parenthèses correspondent respectivement :

- au coût en Point d'Équipement (PE), si l'objet est disponible dans la réserve de Kiou. En gros, à la création du perso 1 PE = un point de compétence, ensuite 1PE = un point d'expérience.
- à la Taille (TAI), notion très vague quantifiant les dimensions d'un équipement pour avoir une idée de sa taille (c'est pas con et ça peut être utile si le joueur compte cacher l'objet sous un vêtement, ou dans sa poche stomacale). Une unité de TAI correspond à la grosseur d'un poing ; une baguette de pain fait 10 TAI.
- à la disponibilité exprimée en \*. Il y a des équipements vraiment très rares (comme le magmagun, \*\*\*\*), alors que d'autres sont plus que courants (le shouldbeam.r., \*). Les valeurs s'échelonnent de \* à \*\*\*\*. Pour vous donner une idée, sachez que \*, c'est un peu comme les matraques chez les CRS (disponible à volonté, tant pis si on casse), alors que \*\*\*\* correspondrait à l'intelligence chez ces mêmes CRS. En fait avec un d5, il faut faire plus ou égal que le nombre d'étoiles pour que l'équipement soit disponible.
- au coût Énergie Alienoïd, exprimé en « cases de carbone (cf. fiche de perso) à cocher » pour telle ou telle utilisation
- sans oublier la puissance des dégâts et autres systèmes pour faire mal.

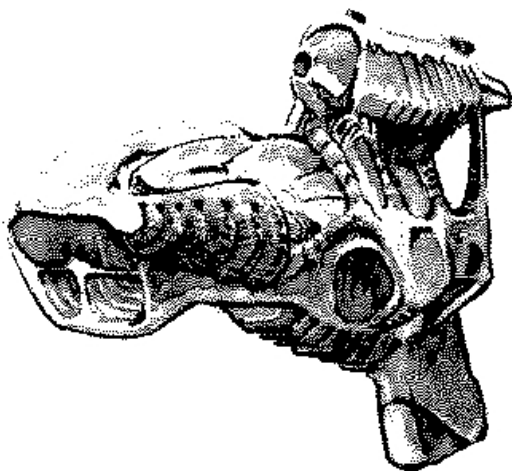
Il est bien évident qu'une bonne partie de mes brillantes explications n'est pas connue de Kiou et des Pj. Souvent, on leur file de tels équipements avec deux mots si employés de nos jours : « Démerdez-vous ! »

## ARMES BEAM.R

Ces armes utilisent un procédé concentrant l'énergie, qui s'expulse ensuite dans un claquement bruyant et un fort dégagement d'ozone...cette énergie très puissante jaillit sous forme de « comète » bleutée et traverse très facilement toute matière organique.

**HANDBEAM.R.** : d'une portée de 60 m, cette espèce de pistolet a les mêmes caractéristiques qu'un shouldbeam.r., sauf qu'il tient dans la main

**PE : 3 – TAI : 3 – coût : 5 - \*\* - dégâts : Dist Imp.**



Imp+2 que veut infliger l'Alienoïd.

**HEAVYBEAM.R.** : cette arme lourde, d'une portée d'une centaine de mètres, arrose la zone visée de courtes rafales d'une dizaine de boules d'énergie. Il est possible, en ne relâchant pas la gâchette, de concentrer l'énergie dans l'impresionnant canon de cette arme et d'obtenir ainsi une rafale bien plus puissante

**PE : 5 – TAI : 35- \*\*\* - 1 rafale coûte 4 cases - dégâts : Dist Imp + 4 pour une seule cible, Dist Imp pour un tir en rafale (une cible supplémentaire par 2 au dessus du seuil de réussite)**

**SHOULBEAM.R.** : d'une portée d'une centaine de mètre, ce canon s'enfiche dans une des prises neuro-digitales de l'épaule du porteur. Raccordé à son système nerveux, il peut pivoter à 360° suivant sa direction de vision

**PE : 2 – TAI : socle = 4 canon = 3 – \* - coût : 1, 3 ou 5 cases, selon les dégâts DisFai+2, DistMoy+2 ou Dist**



## ARMES BLAST.R.

Elles se rapprochent des armes à technologies laser que l'on voit traditionnellement dans les mauvais films de SF, c'est un trait d'énergie qui brûle plus ou moins selon le temps et le type de Blast.R. utilisé. Toutes les armes de type laser divisent les protections physiques de la cible par deux en arrondissant à l'inférieur à cause du fort pouvoir perforant du laser.

**EYESBLAST.R.** : globe oculaire trafiqué envoyant un fin pinceau laser qui cause des dégâts de faible puissance en 1 seconde

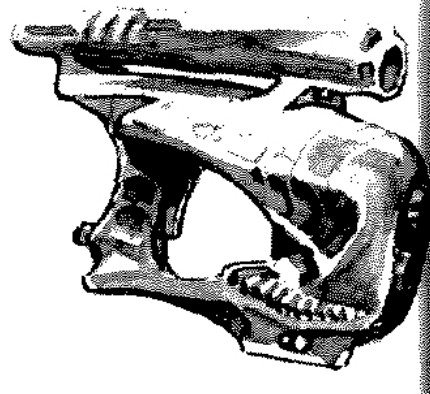
**PE : 4 – TAI : un œil Alienoïd - \*\*\* - coût : 1 PC – dégâts Dist Fai.**

**MELTABLAST.R.** : version shotgun du blast.r. qu'il faut tenir à deux pattes

**PE : 5 – TAI : 20 - \*\* - coût 1 PC – dégâts Dist Imp.**

**MICROBLAST.R.** : version de poche (d'estomac, si vous préférez) d'une origine bino différente des autres armes par son aspect poli

**PE : 5 – TAI : 1 - \*\*\* - coût : 1 PC – dégâts Dist Moy.**



**OPTION POUR ARMES BEAM.R. ET BLAST.R.** : ces cartouches qui s'enfichent jusqu'à deux par armes permettent :

2 PE par option – TAI : 1 - \*

- d'avoir des boules gelantes (version icehandbeam.r.) ;

- d'avoir des tirs « Reflec » rebondissant pendant une minute ;

- d'avoir un tir différent du faisceau blast.r. ou du tir droit beam.r. (faisceau vertical, horizontal ou cruciforme...).

## ARMES LOURDES

**ANTHRASUS INKUBUS** : armes très très lourdes, dérivant de l'heavybeam.r.. imaginez 4 heavybeam.r. (quadricannon, donc), tirant sans cesse à la manière d'un M60, donnez-lui un air biomécanique (avec un design très Giger) et voilà l'ultime arme lourde, le marteau-pilon du matos à viander, l'exploseur d'indigène, bref, un anthrâsus inkubus...



**PE : 18 – TAI : 70 – coût : 10 cases par utilisation - \*\*\* - dégâts Dist Imp +8 sur une cible, Dist Imp en rafale !**

**DEATH LAUNCHER** : cette arme est constituée d'un « petit » canon dans lequel se loge un ruban de grosses cartouches ; le tout est muni d'une bandoulière ; les cartouches sont soit explosives, soit au gaz de combat

**PE : 8 – TAI : 14 - \*\*\* - coût : 3 cases par utilisation – dégâts : Dist Imp sur 3m, Dist Moy de 3 à 6 m, gaz de combat = poison Dist Moy sur 6m avec en plus aveuglement, vomissement, yeux qui piquent, etc.**

**KOIN-KOIN DORSAL** : c'est une arme récente, peu discrète, mais d'une efficacité redoutable. Couplé au Krânos, un gros sac à dos, contient deux missiles, qui pouvant être tirés par commande vocale (« Tube 1, feu »). Il suffit que le viseur du Krânos (ou dérivés) ait locké une cible, qui sera impitoyablement détruite. Pourquoi ce non ridicule de « Koin- Koin » dorsal ? Tout simplement parce que l'embouchure des tubes a une forme de bec. Grotesque, n'est-ce pas ?

**PE : 16 – PE d'un missile de rechange : 6 – TAI : 100 - \*\*\* - coût : 15 cases pour lancer un missile – dégâts : Dist Imp +20 sur 10m, Dist Imp +10 de 10 à 15 m, Dist Imp entre 20 et 30 m ...**

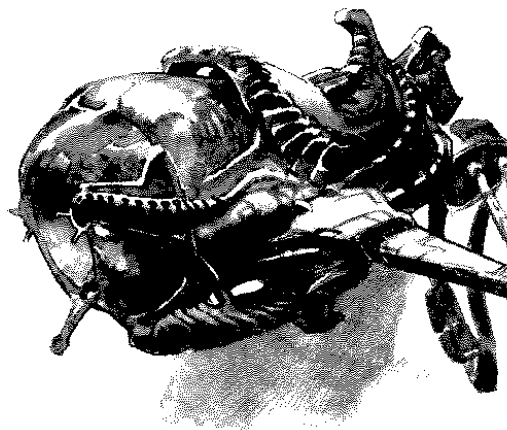
**MAGNAGUN** : arme laser extrêmement puissante n'existant dans l'antre de Kiou qu'en nombre très limité. Son tube oblong une fois en place fait jaillir des pseudopodes préhensiles, qui enserrant complètement la patte de l'utilisateur, limitant ainsi les effets du recul. On peut se demander à cet égard si l'arme elle-même n'est pas un être intelligent. Un seul tir suffit à pulvériser une rangée de 15 voitures...  
**PE : 18 – TAI : 2 - \*\*\* - coût : 5 cases par tir – dégâts : Dist Imp +4 armure/2...**

**MORTIER D'EPAULE IONIQUE** : encore une arme rare. Proche du bazooka, ce tube à triple-phase monophluorophosphatée ionique projette un souffle invisible, mais aux effets ravageurs : la cible (et les éléments du décor non arrimés) peuvent être projetés à plus de trente mètres...

**PE : 14 – TAI : 8 - \*\*\* - coût : 3 cases par souffle de deux Tours – dégâts : souffle jusqu'à 5 tonnes, à vous d'estimer les dommages en fonction des obstacles rencontrés...**

**ORGANIC MACHINE-GUN UNIT** : dans le genre éléphantique, ce n'est pas mal non plus. C'est une des rares armes conçues par les Aliénoides (rassurez-vous : un hybride, le lendemain d'une cuite...) et qui a l'énorme avantage de ne coûter aucun Point de Carbone. En effet, un « sac à dos » vivant digère de la viande (il ne faut donc pas oublier de l'alimenter : très vorace et très bruyant, il rote et pète tout son saoul) dont l'énergie alimente un gros blast.R. monté sur bras gyroscopique... cool, non ?

**PE : 15 – TAI : beaucoup - \*\*\* - coût : aucun, ouf ! – dégâts : voir HeavyBeam.R....**



## ***FLAM.R.***

C'est tout bêtement un lance-flammes fonctionnant avec des bidons de combustible (1 PE pour 2 bidons).(voir les dégâts du feu pour les armures Aliénoides)

**HANDFLAM.R.** : (aussi appelé PETIZIPPO) version de poing projetant jusqu'à 20 m une langue de flamme d'un petit mètre de diamètre.

**PE : 4 – TAI : 5 - \*\* - coût : 1 case par tir – dégâts : Dist Moy, 1 bidon sert pour 20 tirs...**

**WIRFLAM.R.** : (aussi appelé GROZIPPO) version plus grosse, plus bourrine, plus coûteuse en combustible. Portée 15 m, langue de 3 m de diamètre.

**PE : 8 – TAI : 12 - \*\* - coût : 3 cases par tir – dégâts : Dist Imp, 1 bidon pour 10 tirs**

**HEAVYFLAM.R.** : (aussi appelé ULTRAZIPPO) gigantesque, énooorme, avec des tubes partout et des jets de vapeur par intermittence. Très gourmand en combustible. Porté de 30 m, langue de flamme de 8 m de diamètre.

**PE : 14 – TAI : 28 - \*\*\* - coût : 8 cases par tir – dégâts : Dist Imp + 4, 1 bidon pour 5 tirs**

## ***ARMES A DISTANCE***

Fondées sur le principe de la bazz-tekno, technologie retrouvée sur des planètes au développement assez limité et gouverne tout ce qui est expulsion de projectiles (normaux, explosifs avec ou sans éclats, armor-piercing, lance-grappin...)

**ARC DE PLETHOS** : cette arme biomécanique est composée d'une grosse araignée gluante et d'un grand os recourbé. On tend les pattes de l'araignée, qui s'accroche aux extrémités de l'os, puis on tend le tout, on lâche l'araignée qui bondit à une trentaine de mètres et s'agrippe à sa proie.

**PE : 3 – TAI : 20 - \*\*\*\* - coût : nourrir l'araignée – dégâts : à vous de voir, l'araignée ne quittera plus jamais la cible**

**BAZZ-POK** : sorte de bazooka pliable (portée 300 m) ne pouvant tirer qu'une seule grosse charge à la fois (après, il faut recharger). Livré avec un ceinturon (TAI : 3) de 10 obus normaux

**PE : 7 – TAI : 10 - \*\* - coût : 1 case par tir – dégâts : Dist Imp sur 3 m, Dist Moy de 3 à 6 m**

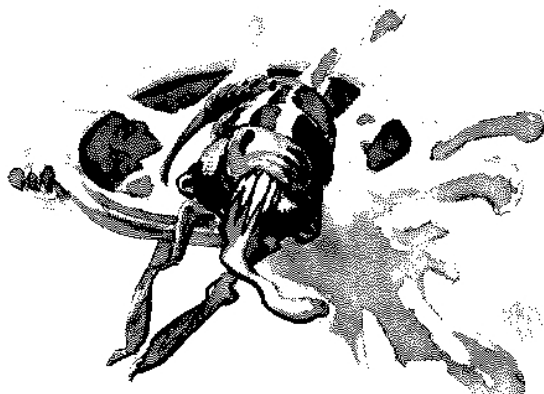
- CEINTURON (10 obus de rechange) : (PE : 4) là, on peut choisir des obus armor-piercing (armure physique divisée par 2), à éclats (bonus d'Endurance, de Résistance divisée par 2) . Pour les autres matériaux, même dégâts qu'avec des obus normaux ou lance-grappin (filin de 50 m).

**HEAD-KILLER** : c'est un lance-dards s'adaptant sur les tempes de l'Alienoïd et dont chacun des deux mini-canon contient dix dards. On peut, une fois vide, mettre une recharge (PE : 1) de 10 autres dards. Ces dards peuvent être « normaux » ou empoisonnés (au Mj de voir).

**PE : 6 – TAI : 3 - \*\* - coût : 1 case pour deux tirs – dégâts : Dist Fai pour les Dards normaux, + poison au choix du mJ**

**INSEKT-FUZZ.R.** : c'est un tube lance-insectes qui se fixe sur l'avant-bras. Un petit gaizuppoi (cf. « Alieno-zooïd... ») digère les insectes introduits dans le tube, qui viennent dans la chambre, d'où, grâce à l'énergie des Alienoïds, ils peuvent s'expulser (portée 50 m), un par un ou en rafale. Certains s'écrasent lamentablement contre le premier obstacle en libérant un poison (parfois) virulent, ou une bête gerbe de liquide (effet spectaculaire garanti). D'autres insectes, plus rares et encore plus petits, perforent quasi sans douleur l'épiderme de la cible dans laquelle ils se reproduisent, véritable gale rongeur de l'intérieur le malheureux incubateur.

**PE : 6 – TAI : variable selon la taille du « réservoir à insectes - \* - coût : 1 case pour dix insectes expulsés – dégâts : en fonction de l'insecte (cf. Alieno-zooïd), 1d5 insectes s'excitent sur la cible, on élimine 2 insectes par Tour si on ne fait que ça, autrement 1 par Tour avec une faible activité**



**KRYPTOS (sac à dos lance-insectes)** : une grosse coque molle se fixe sur le dos de l'Alienoïd et des griffes le ceinturent ? Alors que deux pseudopodes frétilants, jaillissant par-dessus ses épaules peuvent cracher des essaims de moucheron bourdonnants (des buzz, qui attaquent la chair comme des piranhas !). cette arme est très voyante et assez esthétique aux yeux des Alienoïds et de Jack Lang.

**PE : 7 – TAI : un max - \*\* - coût : 2 cases par jour – dégâts : en fonction de l'insecte (cf. Alieno-zooïd), 2d10 insectes s'excitent sur la cible, on élimine 2 insectes par Tour si on ne fait que ça, autrement 1 par Tour avec une faible activité**

**RAZOR-BACK** : un nom un peu (si peu...) gaguesque pour ce boîtier se fixant sur l'avant-bras, et qui, par aimantation, retient trois lames aiguisées (des razorblades) pouvant être propulsées à une vingtaine de mètres, puis revenir, toujours grâce à l'aimantation.

**PE : 5 – TAI : 3 - \*\* - coût : 1 case par tir (pour déclencher le mécanisme) – dégâts : Dist Moy, divise les armures par 2**

**RIPPLE-BAZ** : crache de plus petites charges que le bazz-pok, mais en rafales « tournantes » (comme un auto-cannon). 50 mini-obus par charge. Notez que ce gros tube se fixe sur l'épaule et peut pivoter de 60° dans toutes les directions au moyen d'une poignée manuelle.

**PE : 10 – TAI : 25 - \*\* - coût : 5 cases par utilisation – dégâts : Dist Imp sur 2m, une seule cible, Dist Moy sur 2m pour plusieurs cibles**

**XENOSLAYER** : ce lanceur de disques, dont le canon se fixe sur l'épaule, s'adapte sur la poitrine de l'Alienoïd et peut contenir jusqu'à 6 disques. Il en existe plusieurs types : normaux (recharge de 3 disques : 1 PE), « boomerang » (recharge de 2 disques : 1 PE), hurleurs (ils font plus de bruit et de dégâts ; recharge d'un disque hurleur : 1 PE). Tous ces disques sont faciles à manipuler, car ils ne « s'ouvrent » qu'une fois en l'air.

**PE : 8 – TAI : 10 - \*\*\* - coût : 1 case par tir – dégâts : disques normaux et boomerang Dist**

## ARMES DE MÊLÉE

Lorsque l'indigène est trop proche, qu'il est vraiment menaçant, et qu'on n'a pas le temps de recharger, il faut alors se souiller les pattes en utilisant une de ses armes de mêlée...

**CEINTURE/LANGUE REFRIGERANTE** : une longue langue d'un mètre de long enduite de la bave engluant des Kaï-Kaï en bas âge, lesquels se font une joie d'éclater sur la malheureuse victime.

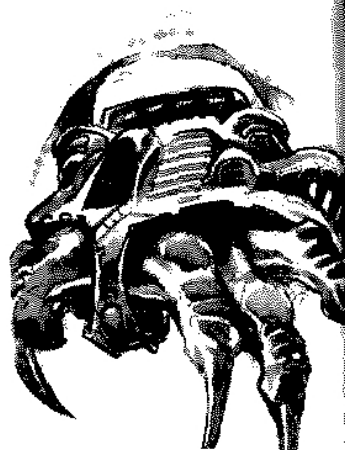
**PE : 4 – TAI : 1 - \*** (il n'y a qu'à arracher une langue qui traîne dans l'Aïarz-Khün) – dégâts : CàC Imp +4, à cause du choc thermique

**FOUET ARDENT** : d'une longueur de deux mètres, ce fouet solide et dangereux est constitué d'amygdales râpeuses tressées. Voilà.

**PE : 3 – TAI : 1 - \*\* – dégâts : CàC Moy**

**GANT DE COMBAT** : ramené d'Andolios II, ce gant à vérins hydrauliques peut faire jaillir des lames de toutes les formes et ce dans toutes les directions. Il possède également une option électrisante (deux électrodes), à un très fort voltage ou propulsant des éclairs électriques à 10-15 mètres.

**PE : 8 – TAI : 1 - \*\* - coût : 1 case par décharge électrique – dégâts : Con Moy pour les lames, électricité Dist Moy à Distance ou CàC Moy au contact, au choix**



**LANCE PLIABLE** : une arme fétiche souvent gravée ou au manche recouvert de fourrure indigène ne faisant qu'une TAI de 7 repliée. Sinon, il y a un bon mètre 80 d'une lame très robuste, qui a empalé plus d'un autochtone turbulent.

**PE : 5 – TAI : 7 (ou plus) - \* – dégâts : Cont Imp**

**OS** : les Alienoïds utilisent divers os tranchants, comme épées, couteaux, boomerangs...

**PE : variable selon la rareté de l'os – TAI : variable – de \* à \*\*\*\* – dégâts : de Con Fai à Con Imp**

**SABRE LASER** : vous avez tous vu Star Wars ?

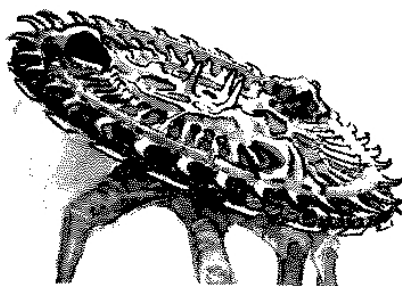
**PE : 10 – TAI : 2 (pommeau) - \*\*\* - coût : 5 cases par minute – dégâts : Dist Imp, divise les armures physiques par 2, mais on ne prend pas en compte la Force ou la Puissance de l'utilisateur**

**MELTA-GRIFFE** : c'est une lame en céramique de 50 cm de long (en position »repos«, elle est contre le bras) fixée sur un petit socle neuro-connecté permettant son éjection rapide. On peut mettre jusqu'à 4 melta-griffs autour d'un bras.

**PE : 2 — \*\*\* - dégâts : Con Moy, armure divisée par deux**

**SHARKS-DISKS** : un large anneau ressemblant à un os et enserrant tout l'avant-bras de l'Alienoïd contient un petit moteur actionnant une scie circulaire au tranchant effilé (diamètre 50 cm). Au »repos«, elle n'est pas aussi large car reposant sur un système de petits câbles terminés par des lames de rasoir qui se tendent sous l'effet de la force centrifuge, en pleine action.

**PE : 8 – TAI : 1 au repos - \*\*\* - coût : 1 case par minute de fonctionnement – dégâts : Con Imp +2**



**SLEDGE HAMMER** : c'est une grosse masse d'arme hérissée de pointes. On peut installer un snakos sur le manche...

**PE : 4 – TAI : manche=4, boule=3 - \*\* – dégâts : Con Imp**

**DEFOLIANT SLEDGE HAMMER** : c'est beaucoup plus dégueu ; on a remplacé la masse par une sorte de langue réfrigérante, grouillante de Kai-Kai.

**PE : 5 – TAI : comme SH - \*\* – dégâts : Con Imp + CàC Imp+4 à cause du choc thermique**

## **EXPLOSIFS**

**GRENADE ALIENOIDS** : les Alienoïds utilisent des fruits explosifs

**PE : 1 par grenade – TAI : 1 ou 2 – de \* à \*\*\* (selon la rareté du fruit) – coût : 0 – dégâts : Dist Imp sur 3 m, Dist Moy de 3 à 6 m**

Il existe également un lance-grenades (PE : 3 – TAI : 3), qui se fixe sur une arme quelconque.

Les Alienoïds utilisent aussi de dangereux nuklédotos, une mini-bombe thermonucléaire (rayon d'action : 50 m) à explosion retardée

**PE : 3 par nuklédotos – TAI : 1 - \*\* - coût : la sueur pour en comprendre le fonctionnement – dégâts : Dist Imp +8 sur 50 m**



**PLASTIK-PUDDING** : c'est un petit tas de gelée rosâtre qui sert d'explosif télécommandable (très puissant et salissant au demeurant). Pour le faire exploser, il suffit de lui demander par commande télépathique (ça semble facile à faire, mais encore faut-il que vos Pj devine que ça a un cerveau... d'ailleurs, c'en est un !).

**PE : 2 – TAI : 3 - \*\*\* – dégâts : Dist Imp sur 5 m, décroît d'une ligne par 5 m...**

## **EQUIPEMENT**

**CARTE SYNTHVOX** : greffée dans la gorge de l'Alienoïd, cette carte est quasi-obligatoire pour tout agent désireux de converser avec des indigènes, sans qu'ils ne s'émeuvent de son timbre rocailleux... En plus du BPM et des banques de données cervicales, cette carte permet une imitation presque parfaite de n'importe quel indigène (encore que...). Petite précision technique pour avoir le timbre et les intonations de la voix, il faut que le processeur vocal « entende » quelques mots du futur swippé.

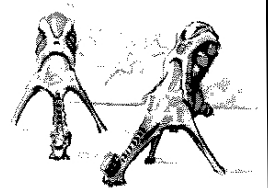
**PE : 2**

**ELECTRIDENTS** : cet équipement étonnant est constitué de deux petits tridents, qui, s'ils sont placés côte à côte sur le sol, envoient une décharge électrique sur une vingtaine de mètres dans ce même sol, suivant un axe presque droit.

**PE : 4 – TAI : 2 par trident - \*\*\*\* - coût : ils sont raccordés à une interface de la patte donc, 5 cases par décharge – dégâts : Dist Moy par Tour d'exposition**

**GENERATEUR REFRIGERANT** : une grosse boîte qui peut libérer un gaz glacé. Idéal pour pioncer relax. Peut aussi servir congeler un corps ou un être vivant. Petite précision amusant, c'est ce gaz « spécial » que vont libérer les ogives cryonitrogènes...

**PE : 8 – TAI : 70 - \*\***



**HOLOCARD** : fixé sur l'avant-bras ou à la ceinture et neuro-connecté, ce petit boîtier projette un hologramme localisant l'utilisateur sur les cartes des banques de données. En clair, si un Pj a étudié un bon plan de Paris, l'hologénérateur reproduit cette image mentale avec une précision diabolique, y indiquant sa position. On peut utiliser l'holocard pour reproduire d'autres images mentales (la gueule d'un indigène recherché...).

**PE : 7 – TAI : 1 - \*\*\* - coût : 1 case par minute d'utilisation s'il y a projection holo car le biologique tourne sans consommer de point**

**KRANOS** : c'est un casque dit « de mission » qui a l'immense avantage d'être biomorphe, sa forme s'adaptant aux contours du visage de l'utilisateur. Pêle-mêle, il recèle un respirateur, une ci-bi (limitée aux collègues), une connexion banque de données avec affichage réticulaire des informations, un affichage réticulaire de visée, un zoom, un sélecteur de vues (thermographique, amplificateur (ou

« atténuateur ») de lumière, vue vectorielle...), ainsi qu'une éventuelle connexion caméra avec un camarade de mission, s'il possède un Kranos. Il y a une micro-caméra, dont les images peuvent soit s'afficher sur le réticule d'un autre agent, soit être transférées à un poste de contrôle (base ou même Hââr-Khé). On peut également faire installer des armes sur son Krânos. Il y a aussi une micro-bombe, pour « suicider » un Alienoïd au comportement déviant manifeste au vu des images transmises. Le Krânos a une armure de 3 et est assez difficile à enlever (il faut déverrouiller deux crochets de pressurisation ; pendant qu'ils libèrent un jet de gaz, une série de connexion avec les interfaces et les cerceaux se retirent avec un bruit électronique).

**PE : 3 - \* - coût : 1 case par heure d'utilisation**

### **Versions modifiées :**

**NON-ARMOR** : c'est juste un bandeau, qui n'a plus que les options optiques, la connexion banque de données et la ci-bi.

**PE : 2 - \*\* - coût : 1 case pour 3 heures d'utilisation**

**TERRA** : c'est la version non-armor relookée Ray-Ban..

Notez que les branches des lunettes s'enfoncent sous le derme et que le fameux logo Ray-Ban dissimule la caméra. C'est un équipement rare et coûteux, que s'arrachent tous les exterminateurs (et les autres). Moralité : méfiez-vous d'un quidam en Ray-Ban, c'est peut-être un dangereux terminateur à vos trousses...

**PE : 14 - \*\*\* - coût : 1 case pour 2 heures d'utilisation**



**UNOEIL** : c'est juste un petit rectangle (comme un seul verre de lunette de soleil), fin et opaque, fixé sur une monture s'adaptant sur le tympan. C'est déjà beaucoup plus discret qu'un Krânos, même si ça reste voyant. Il permettra à des bourses plus modestes (celles de vos Pj : très mauvaise blague) d'avoir les options si utiles comme banque de données...

**PE : 3 - \*\* - coût : 1 case par 3 heures d'utilisation**

**RESPIRATEUR SOLÛZIEN** : c'est un gros masque à gaz biomorphe permettant de respirer n'importe où et quoiqu'on respire d'habitude. Principalement utilisé pour certains hybrides et des prisonniers amenés dans les bases.

**PE : 12 – TAI : 6 - \*\*\*\***

## **PACKS DE SURVIE**

Ces grandes boîtes aplaties se fixent sur une interface. A tout moment, l'Alienoïd peut l'ouvrir (ouverture hydraulique assez compliquée, avec dégagement de gaz) et faire apparaître son :

**FOODPACK** : contient tous les accessoires nécessaires à son alimentation : scalpels et autres outils à dépecer (pour ne pas en perdre une miette...), éjecteur d'un filin suçonneur de carbone (peut-être vendu séparément, cf. plus loin), mini-réserves de carbone concentré...

**PE : 3 – TAI : 4 - \* - coût : 1 case par jour pour maintenir le matériel stérilisé et le carbone en parfait état de fraîcheur**

**MECPACK** : contient tous les accessoires nécessaires à sa survie : mini-pistolet désinfectant et cautérisant, sérums anti-microbiens, garrots, guéri-plaques (sortes de pansements pouvant refermer une blessure légère et peu étendue), fil etc. même caractéristiques que le foodpack

**SURVYKIT** : contient toutes sortes de gadgets et autres micro-outils que ne renierait pas Mc Gyver : ficelle, mini-charges explosives, petite scie circulaire, hameçon, couteau...

**PE : 4 – TAI : 5 - \*\* - coût : aucun**

## RANGEMENT

Pour entreposer ses magnifiques équipements et autres cerveaux/banques de données, l'Alienoïd utilise :

**CEINTURON AVEC ŒUFS EVIDES** : chaque œuf peut contenir 1 TAI.

**COCON PROTECTEUR** : peut contenir jusqu'à 25 TAI. Se fixe grâce à une glu naturelle, sur le dos de l'Alienoïd. Le problème est que ce cocon est vivant et risque de digérer les équipements qui lui sont confiés (1d10 chaque jour : si 1, le contenu du cocon a partiellement disparu).

**PE** : gratos - \*

**ESTOMAC EN VOIE DE DECOMPOSITION** : peut contenir 3 TAI. il se fixe sur une interface, mais ne consomme rien. Intérêt : peut contenir des cerveaux, qui sont alors neuro-connectés... Des Alienoïds particulièrement débrouillards peuvent se bricoler des armures partielles avec ces estomacs, ce qui permet d'avoir une valeur d'armure de 1.

**PE** : gratos - \*\*

**SAC A DOS ORGANIQUE** : construit à partir de déchets de l'Aïarz-Khün, ce sac à dos peut contenir 15 TAI s'il est suffisamment étanche...

**PE** : 3 - \*

## DIVERS

**ACCESSOIRES** : Trépied (PE : 2) pour utiliser les armes en mortier ; guidage laser (PE : 1) sans commentaire, vous avez tous suivis la guerre du Golfe ou « Terminator ».

**ARMURES** : outre le zymion et des estomacs bricolés, il existe dans l'ancre de Kiou des dizaines de morceaux d'armures, plus ou moins sophistiquées et en plus ou moins bon état : armure cubique (à la Dune : Ze movie), armures de plates, armures virtuelle invisible... beaucoup de civilisations pillées avaient développé ce type d'équipement. Son prix en PE est généralement proportionnel à l'armure (de 1 à 5, très rare, très cher).

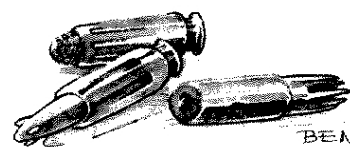
**BIO-LOGICIELS (BIOLOGS)** : ce sont des connaissances, des méthodes pour arriver à mieux réaliser quelque chose qu'on ne connaît fichtre pas. En clair, on a « plus » dans une spécialisation dont on prend le biologie correspondant. C'est pas mal, mais ce ne sont pas des compétences réelles. Les Alienoïds qui se croient plus intelligents( !) que la moyenne et qui ont investi un paquet de points en biologie se rendront vite compte d'une chose : le programme ne tourne bien que dans son domaine et l'Alienoïd sera incapable d'improviser.

**PE** : adoptez le schéma des points d'expérience de la genèse pour les Hobby (2, 4, 8), cf. système de jeu, et convertissez le nombre de Points d'Expérience en PE (l'avantage, c'est qu'un biologie peut s'échanger avec un autre Alienoïd, certes on perd les connaissances contenues, mais on gagne gratuitement de nouvelles compétences)

**CERVEAU** : un Alienoïd ne peut « lire » et se faire greffer que des cerveaux compatibles (appartenant en gros à des espèces supérieures). Il gagne alors autant de giga-mem, vierges ou remplis de programmes utilitaires, biologies et autres banques de données qu'en contient le nouveau cerveau. Non seulement les Alienoïds peuvent s'échanger, et donc copier tout ou partie du contenu de leurs cerveaux, mais ils peuvent également, en se connectant à une cervothèque, copier (important coût en PE) soit des programmes, soit des parties de banque de données (historiques, géographiques, xénologiques...). Sachez qu'un cerveau contient 40 giga-mem. (soit en terme technique : 3 cases)

**PE** : 5 – TAI : 3 - \*\*\*

**EKTOPLASMA** : c'est un entassement de viscères noirâtres et de ganglions purulents avançant en rampant sur une bave très acide qu'il sécrète lui-même... utilisé comme familier (il n'a pas beaucoup plus d'intelligence qu'un de nos chiens) et évoluant sans dommage sur la charpente biomécanique de l'Alienoïd, l'ektoplasma peut se révéler très dan-



gereux : envoyé sur un adversaire non Alienoïd (et pas protégé contre l'acide), il aura tôt fait de le dissoudre...

**PE : 4 – TAI : 14 - \*\* - coût : nul – dégâts : Con Moy par Tour, ou 1 point d'armure**

**ENDUIT PSYCHO-RECEPTEUR** : multiplie les capacités de réception et d'émission empathique par 20. il faut bien étaler cette crème sur un cerveau pour le rendre aussi réceptif

**PE : 2 pour un « tube »**

**EQUIPEMENTS NATURELS** : gombas (coût : 5 PC pour une décharge – dégâts : électrique CàC Imp, dard Con Fai, poison Con Imp, effet 1d5 tour après une blessure), griffe 2 (dégâts : Con Moy+2), plateau/mâchoire (dégâts : Con Imp), armure 3, acide de la langue (dégâts : Con Fai par Tour d'exposition ou 1 point d'armure pour deux Tours d'exposition).

**FILET ELECTRO-MAGNETIQUE** : filet dont l'Alienoïd se recouvre le corps, et qui repousse tous les métaux. Plus qu'utile contre de farouches barbares armés d'espadons ou contre les balles, encore faut-il découvrir la fonction de cet étrange filet...

**PE : 2 - \*\*\*.**

**IMPLANT D'UN ORGANE SUPPLEMENTAIRE** : c'est possible, au prix d'une opération chirurgicale assez complexe : en raccordant l'organe à une interface, celui-ci devient aussitôt opérationnel. Ainsi, un Alienoïd un tantinet parano pourra se faire greffer des yeux dans le dos, alors qu'un autre mettra deux bras terminés par de lourdes pinces sur chacune de ses épaules (4 bras, ça vous tente ?). Vous pouvez avoir d'autres exemples dans l'extension « Cybernétique du site » en utilisant le matériel de bio-technologie.

**JUMELLES** : contient zoom, amplificateur de lumière et thermographe ; peuvent être reliées aux banques de données cervicales par un petit câble (PE : 1).

**PE : 1 - TAI : 3**

**LUCIOLE** : (PE : 1 par animal) balancé dans un coin obscur (même pour des yeux Alienoïds), cet animal l'éclairera de sa lueur naturelle. On peut s'en servir pour indiquer son passage, bref, il en existe tout un tas d'utilisations.

**PROTHESES FANGORSTIENNES** : la coloration Cyberpunk d'Alienoïds : Fangorst, non seulement possédait un climat merdique, mais était en plus habitée de Pondsmais, des êtres étranges, complètement rongés par une cybernétique devenue démente. Divers bijoux en ont donc été rapportés : prothèses en tous genres, séparateur de membre hydraulique (entre chaque « zone » du corps, un vérin peut s'étendre jusqu'à 50 cm), etc... Pour plus de renseignement, on peut se référer à l'extension « Cybernétique » du site.

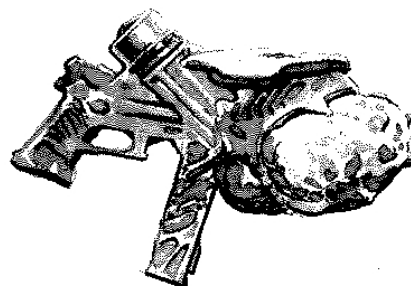
**RAYON TRACTEUR** : cette arme étonnante ressemble tout à fait aux flingues utilisés dans « Ghosbuster ». capturée au centre d'un rayon lumineux mouvant, la cible devient le pantin du porteur de l'arme : plus haut, plus près, plus loin...

**PE : 10 – TAI : 15 - \*\*\* – coût : 1 case par Tour d'utilisation - dégâts au porteur du rayon de voir, « Tiens, je vais lui exploser la tête contre le plafond ! », le rayon soulève ce que la force du porteur lui permet**

**SUCONNEUR CARBONIQUE** : sorte de boîte interfacée balançant un filin ponctionneur de carbone (longueur : 15 mètres) sur une cible. C'est plus pratique que de bêtement manger avec ses pattes...

**PE : 2 – TAI : 2 - \*\* - coût : rien, ce serait plutôt un apport**

**VAISSEAUX** : nous n'allons pas trop nous étendre sur le sujet. Sachez que c'est un équipement uniquement confié aux pilotes (qui ont cette spécialisation). Les vaisseaux tombent souvent en panne, ils sont vieux, poussifs, cradingues... sauf quelques derniers petits bijoux venant des dernières planètes pillées...

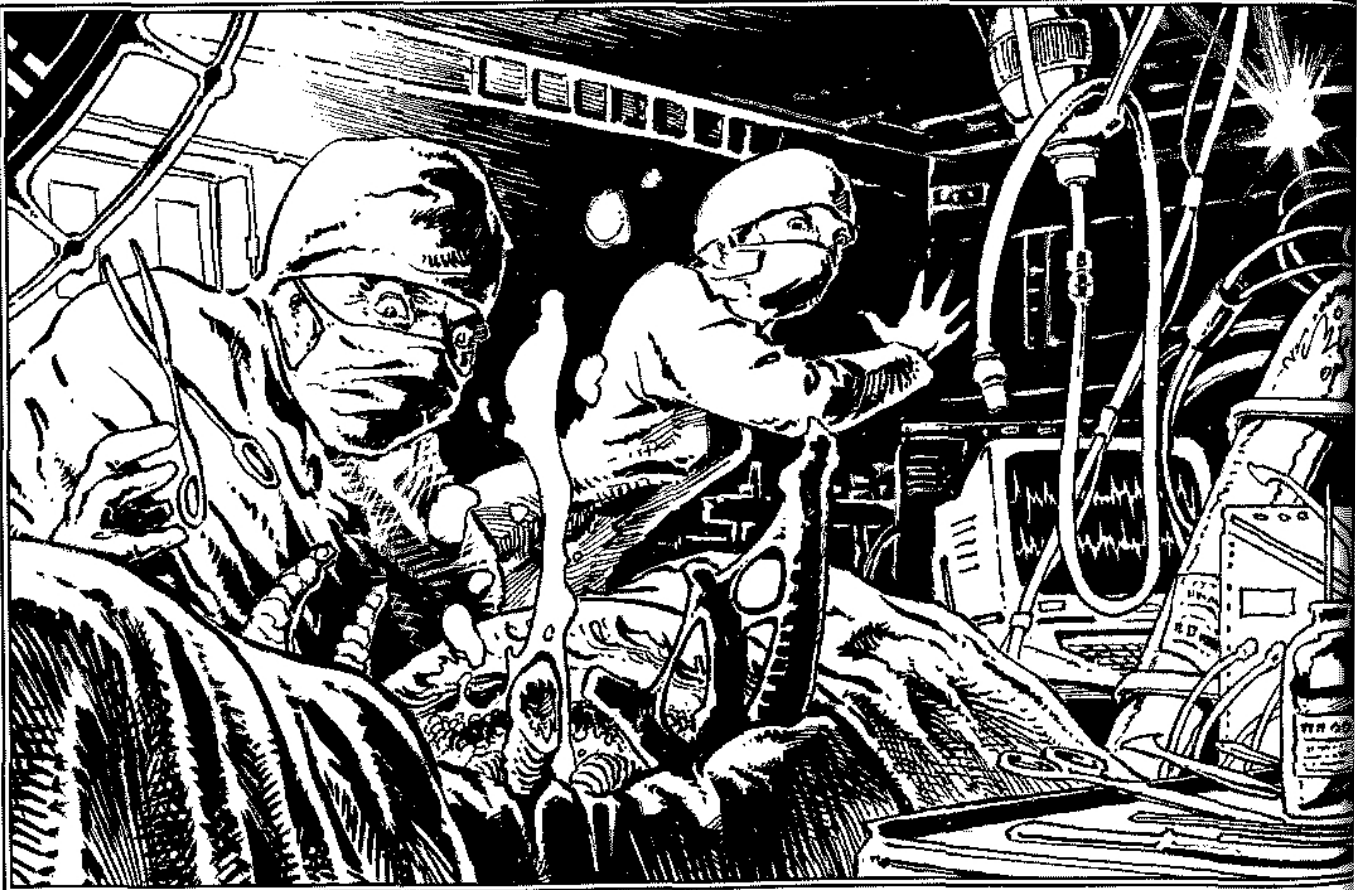




# ALIENOOÏD

Les Alienoïds, ces êtres si raffinés, que Brigitte Bardot apprécierait particulièrement, entretiennent une imposante ménagerie prélevée sur les différents mondes pillés : leur dépouille, leurs ossements ou plus simplement leurs facultés inhabituelles font qu'ils sont « mis en culture » dans la Nef. Découvrons la crème de cette sélection :

**FOUIZZ KAMELEON** : les sciences l'ont appelé le Bio Processor Mimétique ou plus simplement BPM. Choyée, nourrie, engraisée cette micro-bestiole intelligente et mesquine (qui a compris son parti en s'installant dans les Alienoïds) offre ses services en échange d'une quantité non négligeable de sa friandise préférée : le liquide cervical frais, si chaud, si bon (vous trouverez ses exigences dans la partie bassement technique). Chaque agent Arkadius voulant passer à peu près inaperçu (mais il y a toujours des gros bœufs sans BPM) s'en fait installer un, qui se love dans une poche stomacale, s'interconnectant alors au réseau organique. Sur commande télépathique (il peut y avoir des dialogues homériques entre un BPM capricieux, c'est un pléonasme, et son utilisateur), le fouizz sécrète une substance mutagène qui modifie l'aspect extérieur et la taille de l'Alienoïd, lui permettant, tel un caméléon, de copier un indigène. Il faut que cet être ait trois pattes maximum, car les organes ne peuvent pas se comprimer pour faire des moignons d'une quatrième ou cinquième patte (ou plus...). il faut également que sa taille soit comprise entre 1, 60 m et 4 m, question de tassement et d'étirement des organes internes. Le BPM permet une diminution ou un agrandissement de l'espace intercellulaire, mais il reste limité. Autre imitation : le revêtement extérieur de la peau. Si l'Alienoïd n'en voit qu'une photo ou une image holo, l'imitation sera de piètre qualité (problème d'échelle ?) pour un observateur attentif. Notez bien que cette imitation se fait aussi en « profondeur », mais dans une moindre mesure. Par exemple, si un Alienoïd ayant swippé un humain ouvre la bouche, vous ne verrez rien d'inhabituel. Pourtant, en y regardant à deux fois (avec une lampe), on peut remarquer une deuxième rangée de dents vers le « fond ».... Il faut aussi noter que tout ceci n'est qu'une imitation : nous ne verrez jamais un Alienoïd sous forme d'humain cligner des yeux ou faire rouler ses muscles (qui sont en fait enfouis dans cette coque d'apparence humaine)... Un corps imité, qui, de plus, ne vieillit pas tant que le BPM fait son travail.



Signalons aussi que les Alienoïds sont ambidextres, que leurs corps est froid (et cela se ressent même au contact de son épiderme factice) et qu'ils peuvent suer abondamment un jus sirupeux contenant tous leurs déchets alimentaires. N'oubliez pas que les Alienoïds purs ou pas trop hybrides n'ont pas de sexe. Les organes génitaux swippés ne leur seront d'aucune « utilité » (donc pas de dégâts supplémentaires quand un humain s'avise de frapper dans cette zone d'habitude si sensible). Les Alienoïds ne saignent pas. Concernant les blessures : si elle est légère (écorchure, estafilade...), un témoin oculaire ne verra aucune différence avec vous et moi (enfin, plutôt avec vous, vu que moi « j'en suis »). Si cette blessure est plus profonde, la vraie nature de l'Alienoïd est révélée (tubulures, viscères orangées, bout de BPM...). Pensez aussi au système musculaire d'un Alienoïd : il ne suit pas le schéma humain. Les muscles sont donc comprimés (les jambes n'ont pas la même disposition, par exemple...) et un Alienoïd sous forme humaine sera beaucoup moins agile et rapide. Par contre, il sera toujours aussi fort et lourd... quant aux interfaces, elles sont toujours accessibles, recouvertes d'une fausse couche de peau, qui s'écarte sur demande au BPM... L'imitation d'un indigène (ou d'un collègue Alienoïd) peut être sélective (la tête...) et l'Alienoïd peut retrouver sa forme originelle pour tout ou partie de son corps en un laps de temps très court.

Si vraiment vous ne saisissez pas ce concept de mimétisme modulable, souvenez-vous du T-1000 dans l'excellent « Terminator II » : comme celui-ci, et c'est une option intéressante, sur simple demande, l'Alienoïd peut se retrouver avec un corps malléable, amortissant un coup de poing par exemple. Mieux : comme les Barbapapas, les Alienoïds sous cette forme de « pâte à modeler », peuvent s'étirer, se transformer, s'aplatir, le tout manuellement... Je me souviens d'un Alienoïd indiscret qui avait allongé un de ses yeux pour regarder par le trou d'une serrure...

Cela pourrait paraître anodin, mais le BPM n'assure pas le service après-vente (extrêmement dangereux en présence de moult homo sapiens) : il faut rester concentré sur son apparence sinon elle « fond » au premier moment d'inattention. Vous pouvez vous passer de jets sous « inattention », mais n'oubliez pas que cette fainéantise typiquement fouizzienne peut susciter bien des rebondissements imprévus lors d'une aventure...

Le fouizz qui est un vrai fainéant, vit plus de 100 ans et brille comme une luciole s'il est exposé à la lumière. Sachez que neuroconnecté à son utilisateur, le BPM voit ce qu'il voit, sent ce qu'il sent etc. quand il est en « phase active » de mimétisme, il déconnecte pendant quelques secondes les fonctions de l'Alienoïd et fait jaillir par sa « bouche » une longue queue lumineuse pourvue d'un tout petit œil à son extrémité, un œil qui regarde et enregistre des détails supplémentaires sur le futur swippé (couleurs réelles de la peau...).

**PE : 2 à la première mission puis s'installe dans l'organisme – TAI : 2 - \***

il faut signaler qu'un Alienoïd sous forme humaine (ou draconique) perd 1 en Réflexe, Agilité, Vitesse et associés à cause de la compression (ou extension) des membres. De même, il faut constater que le BPM permet à un Alienoïd de prendre l'apparence d'un enfant dragon (sauf, Serpent de Mer, trop grand, Asiatique et Féérique, trop petit) sous forme draconique. Seulement la queue et les ailes ne sont pas actives. En effet, à cause de la trop grande taille, la queue et les ailes ne sont constituées que d'une excroissance de chair sans aucun muscle ou os. Elles restent donc inertes. On ne verra jamais un Alienoïd sous forme draconique déployer ses ailes ou remuer la queue

**AIRISSONS** : boules piquantes, « vendues » par trois et se fixant sur les gombas pour faire encore plus de mal aux méchants indigènes (c'est pas possible ? Mais si ! Et pis d'abord passqu'on vous l'a dit)

**PE : on brade, 1 les trois, le quatrième gratuit ! Pas cher ! – TAI : si je vous disais 1, qu'est-ce que vous me répondriez ? – dégâts : rajoute 1 aux dommages quand utilisés avec le dard.**

**FAMILIER** : cet animal, même s'il a toute liberté de mouvement, reviendra forcément vers son maître. Il accomplira toutes sortes d'actions pour lui, en échange de diverses friandises... Pensez aux chiens de combat des commandos auxquels on laisse les mains des cadavres pour se faire les dents.

**PE : variables**

**FOUISS-FOUISS** : insecte utilisable dans l'Insekt-Fuzz et le Kryptos. C'est un petit insecte qui ressemble à un cafard. Il est tout petit et pénètre par les ouvertures naturelles du corps de la cible. Une fois à l'intérieur du corps, il pond des dizaines d'œufs qui éclore dans la semaine. Ensuite, les larves dévoreront lentement le porteur, la rendant folle de douleur. Logiquement, au bout d'un mois, la cible (si elle ne s'est pas déjà suicidée) meurt, et les larves prennent leur envol. S'achètent par lot de 10.

**PE : 3 – TAI : 1 - \*\*\* - dégâts : aucun, du moins jusqu'à naissance des larves, après ça fait**

**mal !!!, ignore les armures et pénètrent automatiquement dans la cible. 1d10 –5 Fouiss-Fouiss s'introduisent dans le corps par Tour**

**GLOUDDUCK PETANT** : un gros lombric bien crade avalé et bloqué dans un rétrécissement de la trachée artère : c'est donc par lui que passent tous les gaz ingérés par l'Alienoïd. Et, ô joie, il ne rejette que de l'oxygène et du CO qu'il crée ou qu'il filtre. Un animal bien utile quand on n'est pas sûr de la teneur de l'atmosphère du monde-cible en oxygène et monoxyde de carbone.

**PE : 2 - TAI : 5 - \***

**GLUD VICIEUX** : voilà une bestiole qu'elle est méchante... une sorte de petit lémurien niché au creux du cou de son « maître » et qui, sur ordre de ce dernier bondit (jusqu'à 7 mètres) sur son adversaire et lui dévore les yeux (s'il en a) !

**PE : 3 – TAI : 2 - \*\* - dégâts : à vous de voir !**

**KAÏ-KAÏ** : petits escargots dont on casse la fragile coquille pour libérer un gaz super-réfrigérant dans un périmètre d'une douzaine de mètres. Idéal pour dormir peinard. Accessoirement, cela peut aussi servir de grenade gelante

**3 PE pour un lot de 10 – TAI : 0,1 – dégâts : ça vous fait quoi d'être en tee-shirt par –100 ?, CàC Imp +4**

**KIPIK** : insecte utilisable dans l'Insekt-Fuzz et le Kryptos. Il ressemble à un gros bourdon et pique ses cibles avec un grand plaisir. Il s'achète par lot de 10. Son dard secrète un poison virulent qui provoque un endormissement.

**PE : 2 – TAI : 1 - \*\* - dégâts : CàC Imp, 1d10-5 Kipik attaquent par Tour**

**KLÂÂÂK RIEUR** : imaginez un instant une énorme mâchoire. Et c'est tout. Le klâââk rieur n'est qu'une grosse mâchoire très active que l'Alienoïd enfle comme un gros gant. Une arme destructrice, hideuse et sarcastique qui possède – quand même – un cerveau.

**PE : 4 – TAI : 8 - \*\*\* - coût : 1 case par jour – dégâts : Con Imp**

**KLIMAX EMOTIF** : une fois par jour, ce sympathique animal de la forme d'un escargot peut sécréter, sous le coup d'une frousse terrible déclenchée télépathiquement par l'Alienoïd, une substance, qui accélère pour quelques minutes le rythme des influx cérébraux. En clair, l'Alienoïd réfléchit et bouge plus vite, il a l'impression que le monde tourne au ralenti, alors que lui est hyper-actif. En terme de jeu, l'Alienoïd obtient un bonus de +3 en Agilité, Dextérité, Réflexe, Vitesse, Rapidité et associés.

**PE : 2, équipement à vie, comme le BPM) – TAI : 1– coût : 3 par Tour)**

**KLÔY INDISCRET** : cette petite méduse pendouillante et gluante peut être enfoncée dans un tympan et le rendre super-réceptif : tous les bruits et toutes les conversations dans un périmètre d'une centaine de mètres sont amplifiés, fun !

**PE : 3 – TAI : 0,4 - \*\*\*\***

**LIZARD** : amené par navette aux agents qui le demandent, ce gros lézard bipède (6 m au garrot), très rapide et muni d'un respirateur solüzien, est utilisé pour les assauts armés.

**NAMÖR BUCCAL** : c'est une grosse araignée, très « face-hugger » d'« Alien », qui s'agrippe sur la « bouche » de l'Alienoïd, lui permettant de respirer dans un liquide oxygéné. D'un tempérament bougon, le namör bat frénétiquement de ses molles pattes quand on l'extirpe de son cocon.

**PE : 2 - TAI : 5 - \*\***

**NIKTAMER** : insecte utilisable dans l'Insekt-Fuzz et le Kryptos. C'est un gros insecte ressemblant à une mante-religieuse. Ils s'achètent par lot de 10. C'est un insecte carrément carnivore, avec une grosse bouche (pour sa taille) et des pattes en forme de faux.

**PE : 2 – TAI : 1 - \* - dégâts : Con Fai par animal, 1d10-5 Niktamer attaquent par Tour**

**PTITEBETKIMONT** : insecte utilisable dans l'Insekt-Fuzz et le Kryptos. Cet insecte ressemble à un petit asticot avec des ailes. Il est de très petite taille et s'attaque aux ouvertures naturelles du corps.

Une fois l'ouverture trouvée, il commence à dévorer la chair avec frénésie. Il s'achète par lot de 20.

**PE : 3 – TAI : 1 - \*\* - dégâts : Con Fai –1 mais ignore les carapaces et armures, ainsi que les boni dus à l'Endurance. 1d10-5 Ptitbetkimont attaquent par Tour.**

**SNAKOS** : c'est un petit serpent qui vit enroulé autour du poignet de l'Alienoïd et qui, sur commande télépathique, va se lover sans sa main d'où il sécrète de fines gouttes de poison (pas plus de 20 par jour), enduisant les lames de l'Alienoïd d'un poison mortel (la plaie enfle jusqu'à explosion).

**PE : 2 – TAI : 2 - \*\* - dégâts : Con Imp**

**THEXÂKO** : c'est une grosse larve spongieuse qui, dès qu'elle se sent attaquée, libère un épais jet sous pression d'une huile noirâtre et glissante. Il suffit à l'Alienoïd, qui peut la placer où il veut sur son corps, d'appuyer sur son (ou ses) Thexâco pour déclencher un dégagement comparable à celui des poulpes ou des calamars (à l'américaine, avec de la sauce tomate, c'est très bon)...

**PE : 3 – TAI : 3**

**VLUGLIGLU ESPIEGLE** : ça ressemble à un familier, ça a l'odeur d'un familier, mais ce n'est pas un familier. Il faut se farcir cet encombrant rongeur volubile, qui de plus se reproduit à une vitesse affolante, car Kiou en est devenu baba et essaye de les refiler à tout bout de champ à des agents « qui pourraient s'occuper d'un de mes chers vlugliglu... ». Inutile de préciser que ça gonfle tout le monde, mais bon, Kiou est quasiment un patriarche, si vous voyez ce que je veux dire.

**PE : 0, c'est bien là le problème... - TAI : ne m'en parlez pas - \*c'est que ça se reproduit vite ces bêtes...) – coût : beaucoup d'EP à terme – dégâts : 12<sup>ème</sup> cause de rébellion dans les rangs Alienoïds**

**ZYMION BOUEUX** : cette masse protéiforme redevient de la boue au contact de l'eau (et uniquement de l'eau). Un Alienoïd malin pourra s'en enduire le corps et attendre que ça sèche (1 mn) pour voir son armure augmenter de 2. Néanmoins, un simple pistolet à eau peut la reliquéfier.

**PE : 5 par kilo, 1 kilo assure une armure de 2 sur chaque membre - \*\***

NB. Il est bien évident qu'il y a des tonnes d'animaux utilitaires, des scorpions, des barzoï en vadrouille, des bêtes velues, des montures, des oiseaux familiers aux serres aiguisées... à vous de déli-  
rer, on ne vous empêche pas. Au contraire !

# SYSTÈME DE JEU

*voilà, nous entrons dans la partie bassement technique du jeu.*

Il faut savoir avant tout qu'à la base le système de jeu d'Alienoïd est assez différent de celui de Scales, c'est donc une adaptation.

## CRÉATION DU PERSONNAGE

Un Alienoïd possède certaines caractéristiques communes à l'ensemble de la race et d'autres plus particulières en fonction de la « famille » à laquelle il appartient. Dans cette partie, nous ne gérerons que les caractéristiques communes, pour les particularités, il faudra se référer au descriptif des différentes familles dans la section suivante.

### CARACTÉRISTIQUES :

L'Alienoïd est un gros bœuf, il n'a pas le choix, c'est une question de survie et tous les Alienoïds qui ne correspondent pas à un critère minimum meurent au cours de leur « éducation ».

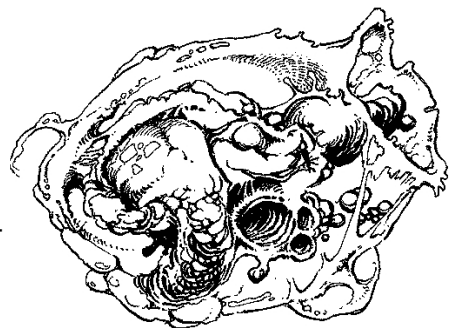
Voici les caractéristiques communes aux Alienoïds (**il faut savoir qu'une caractéristique ne peut pas dépasser 5**) :

**FORCE +2**

**ENDURANCE +2**

**EMPATHIE 0**

**CONDITIONNEMENT/HERESIE 5/0**



Ensuite le personnage possède 6 points à répartir comme il le souhaite, avec un maximum de 5 dans une seule caractéristique.

### Explication de certaines caractéristiques :

- **EMPATHIE** : c'est le don commun à tous les Alienoïds de ressentir les émotions des autres êtres. Cette empathie fonctionne automatiquement pour les émotions très fortes, par contre pour les émotions plus faibles, il faut faire un jet de dés sur Empathie (Facile, Moyen ou Difficile) en fonction de l'estimation du Mj.

L'Alienoïd perçoit les émotions d'un être qu'il peut voir, et à une distance correspondant à 1m plus son niveau en Empathie (donc au maximum 6 m)

- **CONDITIONNEMENT/HERESIE** : tous les Alienoïds sont fortement conditionnés. En premier lieu, ils obéissent à leur « famille », puis au Plan, puis à la survie de la race, puis aussi à son propre comportement agressif. Cette caractéristique est particulière dans le sens où elle possède deux facettes : le Conditionnement proprement dit et l'Hérésie : la somme des deux fait automatiquement 5. A la création du personnage, il est possible de mettre des points en Hérésie pour faire baisser Conditionnement. Ce qui fait, qu'en cours de jeu, il est possible et même probable que le personnage gagne de l'Hérésie, ce qui fera automatiquement baisser le Conditionnement : la somme des deux devant faire 5.

- **le Conditionnement** : c'est la somme des endoctrinements riches et variés qu'a subi le personnage (cf. « les Arkanes Arkadius ») ; plus cette valeur est forte (en fait, elle ne peut que descendre), plus le comportement du personnage sera conditionné (enfantin, non ?). ajoutons que bien évidemment ce Conditionnement peut perdre de son importance au contact prolongé des homo-sapiens (on vous en cause plus loin, ne vous inquiétez pas, enfin... pas trop).

Cette zone de la caractéristique sert aussi quand on veut obliger un Alienoïd à faire quelque chose qui va à l'encontre des ordres qu'il a reçus, du Plan ou autre truc conforme à son éducation. (par exemple, si l'Alienoïd a reçu un ordre de tuer quelqu'un, et que cette personne lance un sort pour charmer notre gentil Alienoïd et ainsi sauver sa vie, le Conditionnement peut s'ajouter à la Volonté pour résister à ce sort).

- **Hérésie** : c'est l'influence que reçoit le personnage au contact de l'extérieur (ou de certain Hérétique vivant dans l'Hââr-Khè), elle correspond aux sentiments, à la philosophie, à la conscience de soit et de son individualité. En gros, c'est ce qui fait que le personnage s'« humanise ». Bref, il devient comme un humain, plutôt violent, conscient d'avoir un rôle. « L'Alimentation s'arrête là où commence l'intelligence des autres ».

Sachant qu'il est Empathe, l'Alienoïd qui swippe un homme dont la femme est amoureuse, il est fort possible que notre ami se mette lui aussi à ressentir des sentiments, la chose horrible que l'on appelle l'« Amour ».

Evidemment, plus l'Hérésie est forte, moins le Conditionnement est influent, ainsi, à la longue, un vétéran peut tout à fait refuser d'obéir à un ordre direct de son supérieur (chose affreuse, n'est-ce pas ?), et cela pour diverses raisons : il estime que l'ordre est mauvais, il considère que l'ordre va à l'encontre de ce qu'il ressent, il s'en fout, il n'aime pas son chef, il est amoureux et ne souhaite plus que vivre en paix, il préfère foutre le bordel et ainsi exprimer sa violence réprimée (au choix !).

### EXPERIENCE :

L'Alienoïd n'a pas de Métiers, il n'a que des Hobbies. A la création du personnage on suit les règles suivantes :

**Création du personnage** : Selon l'ancienneté, du jeunot tout frais sorti du ventre de son cocon incubateur au vétéran à la face ravagée par les ans et les combats, attribuez des points d'expériences à distribuer dans les Hobbies. On peut attribuer 10 points d'expériences par centaines d'années, l'arrêtant à 300 ans. (2 pour un hobby Amateur, 4 pour Averti et 8 pour Spécialiste).

**Cours du jeu** : ensuite les points d'expériences peuvent être utilisés normalement pour faire progresser les Hobbies.

**Attention !** : les coûts pour améliorer les caractéristiques sont doublés. Vous ne croyez pas qu'avec quelques années de plus passées sur Terre, le personnage, qui vivra peut-être 4 000 ans en tout, va passer du minable petit gueux en chaussettes trouées au paladin musculeux fièrement revêtu d'une armure reluisante ?!

La seule caractéristique qui risque d'augmenter dangereusement (au grand désespoir des Vypères) c'est l'Hérésie (cf. plus loin).

Ces points d'expériences servent aussi à acheter le matériel à la création du personnage (à condition qu'il soit disponible, il faut vérifier avant ; dommage !!), ou en cours de jeu.

Voici une petite liste des Hobbies disponibles (elle n'est pas du tout exhaustive) :

Armes de Contact  
Combat à mains nues  
Armes de poing  
Armes Lourdes  
Démolition  
Lancer

Jeter  
Acrobatie  
Escalade  
Nager  
Monter des Animaux  
Se repérer  
Discrétion  
Langue  
Ecriture  
P i l o t a g e  
« Indigène »  
Coutumes Locales  
Camouflage  
Premiers Soins  
Repérer quelqu'un  
Chercher (banque de données)  
Médecine  
Construction  
Commandement  
Xénologie



Les armes utilisant la biologie (Insekfuzz ou Kryptos ou autre, sont une catégorie à part et forment à elles seules un Hobby.

### DONS ET DEFAUTS

#### DONS :

- **résistance aux poisons et maladies** : 2
  - **guérison** : les Alienoids guérissent de leurs blessures deux fois plus vite que les humains.
  - **capacités de combat** : cf. « Hâar-Khè Shopping » et « Disséquons un Alienoid »
  - **bond** : l'Alienoïd saute sans élan sa Force en mètres en hauteur et le double en longueur. C'est un véritable athlète de haut niveau.
  - **poche ventrale** : contient 10 TAI
  - **armure naturelle** : l'Alienoïd possède une armure naturelle de 3. Malheureusement pour lui, quand une flamme, un feu, le touche, son armure brûle et ainsi réduit sa valeur de protection pour l'attaque suivante. Quand on lance les dégâts résultants d'une exposition à un feu, si le dé de dommage fait un 8 sec ou plus, l'armure diminue : de 2 si le feu fait des dégâts Importants, de 1 si les dégâts sont Moyens. Rien si c'est plus faible ! (Tout de même !!!)
- Notez qu'il y a certaines zones du corps d'un Alienoid où l'on n'applique pas l'armure automatique : à la base de la nuque, aux interfaces neuro-digitales et aux yeux. De telles zones sont petites et il faut s'y connaître en anatomie Alienoid pour les détecter. Attention ! Certains résistants sont au courant et portent des attaques vicieuses, qui, en « annulant » le blindage naturel des Alienoids, les placent presque sur un pied d'égalité.
- **vision à 180°, plus thermographie et amplifi-**

**cateur de lumière** : (cf. « Disséquons un Alienoïd »)

#### DEFAUTS :

##### - **sensibilité à la lumière**

- **nourriture** : 65 000 calories par jour, sinon -1 point de carbone par 6 000 calories manquantes (cf. « Disséquons un Alienoïd »)

- **phobies** : cf. « Disséquons un Alienoïd »

- **abstraction -3** : c'est la capacité de penser de façon abstraite. Ici on raisonne à l'aide de choses concrètes que l'on a devant soi. C'est un peu ce que vous faisiez à l'école maternelle quand vous jouiez avec des légos (arf, arf !) ou que vous appreniez maladroitement à compter en dénombrant des bonbons.

C'est ce défaut qui influe sur les capacités de l'Alienoïd à faire fonctionner la technologie au sens large. En gros, en termes de jeu, c'est la caractéristique à utiliser à chaque fois que l'Alienoïd doit faire fonctionner un objet technologique nouveau (utilisation : c'est un malus ou réparation et invention : à utiliser comme caractéristique de référence). On comprend mieux pourquoi les Alienoïds préfèrent jeter que réparer...

##### - **le comportement agressif**

- **le dodo** (cf. « Disséquons un Alienoïd »). Un Alienoïd qui ne dort pas, subit un malus de -1 à toutes ses actions, cumulatif jour après jours, jusqu'à ce qu'il condescende enfin à dormir.

- **l'horloge corporelle** : chaque mois, le joueur lance 1d10, sur un 1, il subit les effets d'un cycle biologique (cf. « Disséquons un Alienoïd ») pendant 1d5 jours. (Le Conditionnement peut aider à surmonter les effets d'un cycle biologique, il faut bien que ça serve à quelque chose)

- **œufs éventuels** : chaque Alienoïd possède ou non des œufs à la naissance. Pour savoir combien, jetez donc 1d5 et retranchez 2 au total obtenu : si le résultat est égal ou inférieur à 0, il n'en possède pas.

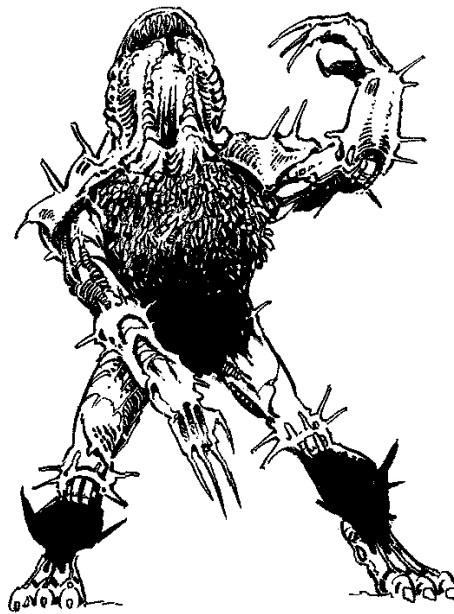
## L'HÉRÉSIE

à chaque action de caractère hérétique (réflexion sur son sort, émission contrôlée d'une onde mentale, sauver un innocent, réflexion sur les ondes mentales, actions sous le coup d'une émotion (épargner un adversaire irradiant la peur), sauver sa peau plutôt qu'appliquer un Commandement), le joueur cochera une ou plusieurs case(s) de sa

barre d'Hérésie. Vous êtes autorisé à gommer le tout, une fois que vous serez arrivé au bout de cette barre. Vous vous rajouterez alors 1 à la caractéristique Hérésie. Vous voyez l'utilité, si cette valeur d'Hérésie augmente, elle contrarie Conditionnement et transformera le personnage en un Alienoïd libre de ses pensées et de ses actes, avec le cortège d'émotions que cela entraîne (si le personnage aura conscience de sa non-invincibilité, il aura peur de la mort...)

bref, à force de côtoyer les humains et leurs émotions, les Alienoïds prennent certaines habitudes propres aux homo-sapiens (rire, émettre des ondes mentales...). Ils finiront, après avoir été maint et mainte fois en contact avec la culture et les sentiments humains, à se comporter et à penser comme des humains. petit à petit, ils peuvent devenir anxieux, avoir des remords...le roleplaying d'un tel joueur peut alors être très intéressant.

## POINTS DE CARBONE



autre barre que vous avez pu trouver sur la fiche de personnage : le Carbone. Cela équivaut à la quantité de matière carbonée (viande, plantes...) ingérée et stockée. C'est quand on utilise des équipements à énergie qui sont branchés à l'Alienoïd via les interfaces neuro-digitales que le carbone entre en jeu. Chaque tir ou utilisation d'équipement de cette façon consomme plus ou moins rapidement la substance vitale du personnage. La barre de Carbone est divisée en 4 lignes de 10 cases. Une fois une ligne terminée, on passe à la suivante. A chaque ligne correspond un malus à toutes les actions de l'Alienoïd. Une fois la jauge entièrement

barrée, le Pj tombe dans les vapes et doit manger.

Pour recharger le carbone, il faut savoir que une case correspond à 1 000 calories.

Les calories dépensées par l'utilisation de l'équipement s'ajoutent à la consommation quotidienne que nécessite l'entretien de cette superbe machine de guerre. Chaque équipement consomme plus ou moins. On peut mourir d'épuisement après une utilisation trop prolongée d'un équipement palpitant, pompant avidement sa propre énergie. Voir la partie Equipement pour vous en convaincre.

## LE SENZO-REZO

Dans ces neuf cases, vous pourrez emmagasiner autant de champs de connaissances variées et nombreuses qu'il vous reste de place-mémoire. Cela illustre un des encarts de « Disséquons un Alienoïd », où un Alienoïd explique ce qu'il peut faire de ses trois cerveaux. Il y a donc trois cases par cerveau, et un « fichier » ne peut donc pas déborder de trois cases maximums (il ne peut pas s'étendre sur un autre cerveau). Exemple : Karapâtz a un fichier de deux cases sur l'histoire mémorielle des guerres de punitions, d'où il tire tout son art du combat. Dans un autre cerveau, sa capacité mnémonique est entièrement occupée par les recherches qu'il a menées sur l'annuaire télématique humain. En clair, il connaît toutes les adresses des français ! Et ses collègues peuvent repiquer une partie de ses fichiers d'adresses. On l'a même prié d'en faire une copie pour le cerveau central de la Nef, qui alimente en données toutes les cervothèques. Et comme Karapâtz est un terminateur, il a aussi dupliqué dans son troisième et dernier cerveau, la version 12.3 de la banque de donnée Terminator (abrégée par : Terminator 12.3), qui couplée à son Kranôs, l'avertit des dangers et des unités de combat de tel bâtiment, adversaire ou objet célèbre. C'est une version révisée, bien plus complète (et les commentaires sont plus pertinents), réalisée dernièrement par un Watcheur particulièrement en forme).

En termes techniques :

- un Hobby utilise une case par niveau
- un Métier Débutant utilise les trois cases d'un cerveau
- la personnalité, la mémoire événementielle et les habitudes d'un humain utilise 1 case chacune (attention, cela comprend aussi les émotions, plus ou moins réparties entre les trois catégories)
- une banque de donnée quelconque (annuaire, schémas ou plan) utilise une place estimée par le Mj

Le joueur, s'il possède un biolog qui chevauche un Hobby qu'il possède déjà, utilise le plus performant des deux

## LE BIO-PROCESSOR MIMETIQUE

On mesure en fait le nombre de « doses de matières cervicales » disponibles pour le BPM. Il y en a toujours 8 au départ et c'est le maximum. Quand il n'y en a plus, le BPM ne peut plus continuer à mimer le physique d'un être vivant.

Les coûts :

**1 swippage total consomme 4 doses**

**1 swippage local (1, 2 membres) coûte 1 dose**

**1 déswippage est gratuit**

**1 jour de mime coûte 2 doses**

### 1 cerveau humain contient 3 doses

la représentation est toujours sous forme de barre.

## LA SPÉCIALISATION FAMILIALE

Normalement, du moins avant 2 000, les seuls Alienoïds jouables sur Terre ne pouvaient appartenir qu'à Arkadius. Les seuls Alienoïds d'autres familles qu'il pouvait y avoir, étaient en fait des Alienoïds infiltrés dans la section Arkadius. D'où une certaine rareté de leur part.

Par contre, depuis l'an 2 000, l'Hâar-Khè est dans le système solaire à cause de la découverte des dragons sur Terre. Cette présence insolite et l'antagonisme qui existe, font qu'à l'heure actuelle, il est possible de trouver des Alienoïds de toutes les familles sur la planète.

C'est la raison pour laquelle, je vais fournir des éléments précis sur les capacités réelles de chaque famille (capacités qui ne sont pas forcément connues d'une famille à l'autre), dans le descriptif des familles qui suit dans la guerre de succession..

***Mais Attention, même si les autres familles peuvent avoir accès à la Terre, il faut bien se rendre compte que la planète est toujours la Mission d'Arkadius, les Alienoïds d'Arkadius sont ainsi beaucoup plus présents que les autres, et ils voient toujours d'un œil sombre la présence sur Terre des autres familles.***



***Que nenni ! Vous allez vous sentir bien humble après avoir lu ce qui suit. En effet, nous élargissons l'horizon du jeu, qui semblait limité à l'Hââr-Khè, à la Nef planquée devant la Lune et la Terre. Vous allez voir que c'est beaucoup plus compliqué que cela quand entrent dans la danse la guerre de succession.***

## **LA GUERRE DE SUCCESSION**

Là-bas, dans la constellation de Sirius, des drames se nouent et se dénouent. Le lieu de ces conspirations ? L'Hââr-Khè. L'enjeu ? Le trône d'un Rôdeur vivant ses dernières heures. Mais est-ce bien sûr au moins ? Quoi qu'il en soit, les treize patriarches complotent tous plus ou moins dans leur coin pour évincer les autres candidats à la succession. Cette guerre feutrée, l'Alienoïd moyen ne s'en doute pas, à moins qu'on ne lui ordonne subitement une mission étrange et parfois contraire aux Plans.

Pour bien comprendre les incroyables rouages de cette guerre, je vous propose une description de chaque patriarche et de sa « famille ». Outre leurs différents moyens d'action, ce trombinoscope des familles Alienoïds vous permettra de mieux cerner la gigantesque organisation de guerre Alienoïd.

Maintenant, embarquez pour la « Mission Terre », vous qui êtes un agent-double à la solde de ... (inscrivez le nom de votre patriarche attiré). Bientôt, vous serez sur Terre vous allez joyeusement y semer un souk total pour la plus grande gloire de ..... ! Et puis, allez, c'est pas si difficile que cela... et vous ne serez pas le premier.

## **SECTION ALIMENTAIRE**

**SON ANTRE :** les soutes de l'Hââr-Khè, où sont entreposés les corps frais dont les Alienoïds pompent la substance vitale. Elles vous sont déjà connues, nous n'insisterons donc pas sur l'atmosphère glauque qui y règne et qui relègue un nid d'Aliens au rang de sympathique Disneyland. Selon la légende, elles seraient hantées par les âmes des milliers de cadavre entassés dans ces cryptes noires où grouillent des millions de larves.

**SON PATRIARCHE :** Makbaïcon est un être gros et gras, un vrai bout de lard flottant. Comme son homologue Harkonnen, des élévateurs ont été implantés dans sa graisse pour qu'il puisse se mouvoir décement. Retors et fourbe, il n'hésite pas à assommer son entourage de plaisanteries... grasses !



**SON ROLE :** Makbaïcon et son staff sont chargés de dénombrer les corps et de les installer dans l'Aïarz-Khün, après leur livraison par la section des charognards, bref, de pourvoir au service après-vente alimentaire. Ce sont eux qui doivent théoriquement ravitailler la section Arkadius...

**SES BUTS INAVOUÉS :** Makbaïcon trouve qu'il a le physique pour succéder au Rôdeur, ce qu'on ne peut lui contester. Il est d'ailleurs aux petits soins avec ce dernier, le pourvoyant régulièrement en chair fraîche.

**CE QU'EN PENSE LE RÔDEUR :** le Rôdeur est obnubilé par Waïonara et ne songe qu'à le caser comme successeur. Il ne se rend pas trop compte de la guerre que se livrent ses subalternes directs.

**SES MOYENS D'ACTION :** cette situation met Makbaïcon et tous les patriarches (sauf bien sûr Thor-Kemadâ, le patriarche Vyper dévoué et secret), dans une rage folle. Il tente donc de saboter la « Mission Terre » en ne ravitaillant plus les agents Arkadius en 1998, tandis que des agents doubles sabotent l'Aïarz-Khün de la Nef...

### **STATISTIQUES :**

- puissance (importance des moyens d'action) : assez élevée.
- influence sur le Rôdeur : limitée aux questions alimentaires
- valeur armée : quasi-inexistante
- intelligence : moyenne, les décideurs de la section alimentaire étant loin d'être géniaux dans leur stratégie
- rapidité d'exécution : aussi peu élevé qu'une digestion ; il y a aussi des blocages dus aux officiers subalternes.

**CAPACITE SPECIFIQUE :** les membres de la section Alimentaire ont le don de détecter la présence de vie. Cela est le résultat d'une spécialisation de l'Empathie, ce qui fait qu'un Alienoïd Alimentaire

peut en faisant un jet de dés de Empathie contre une difficulté Facile savoir s'il y a présence d'un être vivant dans un rayon de Empathie x 10 en mètres. Une fois ce jet fait, il est possible, contre une difficulté Moyenne de localiser approximativement les êtres vivants, puis en dernier contre Difficile, cela permet de donner une taille approximative de la source de vie.

## SECTION ARMEE

**SON ANTRE :** dans la forêt du fou, que vous connaissez déjà.

**SON PATRIARCHE :** Pain-House, un hybride très violent ne vivant que par et pour la destruction est un stratège hors-pair ne faisant aucun cadeau à l'ennemi. Malheureusement, ses soldats sur-armés n'ont pas souvent l'occasion de « casser du Xeno », vu l'excellent boulot de la section Arkadius. Tout au plus ont-ils combattu sur Umia, où ils ont bien failli perdre lamentablement.

Le look destroy de Pain-House est caractéristique : cet hybride aux muscles saillants et violacés possède quatre bras, sortes d'énormes pinces chitineuses. Il s'est arraché les mandibules, ce qui lui fait une mâchoire impressionnante d'écorché démesurée. Son corps puissant et largement plus grand que la moyenne est bardé de sangles de « cuir » auxquelles pendent des os et des crânes en décomposition. Il est entouré des Grands-Ducs, ses conseillers militaires, tous plus dingues les uns que les autres : ces frappés du massacre et de la destruction génocident avec une joie sauvage et une inextinguible soif de sang.

**SON ROLE :** quand les agents camouflés ont été découverts, quand il n'y a plus d'autre alternative, alors la Force parle. Et les Kâvlairas symbolise cette Force brutale et aveugle : ces légions démoniaques et impitoyables, ce flot de combattant se déversent sur les planètes rebelles.

**SES BUTS INAVOUÉS :** les Kâvlairas rongent leur frein :

ils veulent combattre et son prêt à tout pour cela. Aussi Pain-House a-t-il placé des taupes Kâvlairas dans la « Mission Terre » pour en faire foirer la discrétion afin d'intervenir, lavant ainsi le semi-échec d'Umia, pour, qui sait, remonter dans l'estime du Rôdeur et lui succéder.

**SES MOYENS D'ACTION :** ses « espions » infiltrés dans la section Arkadius font donc tout pour que les humains repèrent les Alienoïds : cartons monstrueux et contacts avec la Résistance qu'ils aident à l'occasion ! Pour eux, ce conflit doit dégénérer en guerre ouverte, pour le Fun et les boyaux !

**STATISTIQUES :**

- puissance : très élevée (beaucoup de matos)
- influence sur le Rôdeur : s'est dégradée depuis l'épisode Umia
- valeur armée : incommensurable
- intelligence : moyenne, à part quelques décideurs
- rapidité d'exécution : élevée (normale pour des militaires)

**CAPACITE SPECIFIQUE :** les Alienoïd de la section Armée ont le pouvoir, don de Combativité 2, avec une forte tendance à l'avoir en positif, mais ce n'est pas obligatoire.



## SECTION ARKADIUS

Celle-là, vous ne la connaissez que trop bien, puisque vos joueurs en font partie. Dirigée Waïonara, cette famille se charge d'envahir discrètement et sans casse les planètes. Waïonara a de fortes chances d'être élu Rôdeur. Le problème, c'est qu'il n'est pas sur place, dans l'Hââr-Khè, pour défendre ses intérêts.

**STATISTIQUES :**

- puissance : importante
- influence sur le Rôdeur : énorme
- valeur armée : substantielle
- intelligence : bonne, mais des ratages parfois
- rapidité d'exécution : idem

**CAPACITE SPECIFIQUE :** les membres de la Section Arkadius possèdent une caractéristique supplémentaire : **Adaptation**. Cette caractéristique sert de modificateur pour n'importe qu'elle action entre-

prise par l'Alienoïd Arkadius (tout de même limité en ce qui concerne les connaissances pures : l'Alienoïd connaît ou ne connaît pas). Pour chaque point d'Adaptation mis dans une action, l'Alienoïd dépense un Point de Carbone, mais il bénéficie d'un bonus équivalent pour la réussite de son action.

Cette caractéristique Adaptation suit la progression normale des autres caractéristiques, elle peut être achetée à la création du personnage ou en cours de jeu (au choix). Attention, ces bonus ne s'appliquent que pour des actions ponctuelles (en gros, cela ne sert que 1 Tour).

## **SECTION TOPOGRAPHIE & PILOTAGE (DITE « LA GUILDE »)**

**SON ANTRE:** : le centre de pilotage de l'Hââr-Khè occupe un flanc entier de celle-ci ; les pilotes les plus anciens sont fossilisés à leur poste respectif, les globes oculaires intégrés aux scopes en tous genres. Tous ces postes forment un « tout » nettement plus technologique que le reste du vaisseau. On y trouve de nombreux ordinateurs clignotants, ainsi que des cartes gravées.

**SON PATRIARCHE** : le Commandant Spektor, le plus ancien et le plus valeureux des pilotes, supervise les déplacements de tous les vaisseaux de la flotte : croiseurs, Nef, Hââr-Khè, navette Kâvlairas... Son poste de commande vaut d'ailleurs le détour : envahi par la pourriture, rafistolé et réorganisé (avec notamment de nouveaux écrans de contrôle et un siège de commandant fabriqué à base d'os hérissés), c'est un véritable centre de commande d'un croiseur Alkadien.

On voit le Commandant Spektor, lui-même vêtu d'un uniforme osseux majestueux et délirant, avancer lentement sur les passerelles de commandements et aboyer ses ordres aux centaines de pilotes enfoncés dans leurs alcôves, comme des galériens, sous ces passerelles. Certains murmurent même que les moteurs seraient activés par l'énergie vitale des pilotes neuro-connectés.

**SON ROLE** : piloter et répertorier les mondes visités et à visiter sur des semblants de cosmocartes.

**SES BUTS INAVOUÉS** : aucun. Spektor voudrait simplement que les Arkadius lui rapportent toujours plus de moteur et il a donc organisé un petit circuit clandestin pour en détourner quelques-uns du butin Arkadius.

### **STATISTIQUES :**

- puissance : aucun intérêt
- influence sur le Rôdeur : faible
- valeur armée : les canons sur les vaisseaux ?
- intelligence : très bonne
- rapidité d'exécution : très élevée

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de cette section ont un don inné pour tout ce qui est de conduire, piloter, naviguer. En gros, les Alienoïds Pilotes sont considérés comme ayant automatiquement le Hobby nécessaire à la conduite de n'importe quel véhicule au niveau Débutant.

Si l'Alienoïd possède par lui-même en compétence le Hobby, on considère qu'il a un bonus de +2 à tous ses manœuvres.

## **SECTION MEDICALE**

**SON ANTRE:** : Le Médiblok, lieu fermé aux non-médikos (d'où une description top-secrète !). beaucoup plus clean que ses « dispensaires » (un médiblok dans chaque vaisseau de plus de 50 Alienoïds, l'Hââr-Khè y compris), ces vastes halles comprennent des tables chirurgicales rudimentaires (pour extraire un parasite vorace par exemple) et toutes sortes d'équipements médicaux pillés dont les autres Alienoïds ne doivent pas avoir vent (ceux qui entrent dans un médiblok le font soit endormis ou les pattes en avant) : sas de décontamination, générateurs anti-bactériens (très importants !), autodocs électroencéphaliques... il y a aussi de nombreuses cuves où sont faites des expériences génétiques (entre autres...). Par terre, des résidus d'expériences rampent avec des bruits vomitifs.

**SON PATRIARCHE** : G.KILL est un masochiste, un vrai. Toutes les parties de son corps meurtri sont sanglées et tendues par des crocs de boucher enfoncés à même la chair : ses mandibules sont



ainsi ramenées derrière son crâne ! La lourde carcasse de G.KILL déborde de scalpels laser, mini-hâchoirs et bocal où flottent dans un liquide jaunâtre des cerveaux, des pattes, des yeux... G.KILL a un rire de fou et ses yeux, exorbités par les crochets rouillés qui lui écartent les paupières, luisent d'un éclat sadique et ravageur. Cet Alienoïd est fou, moi j'vous l'dis !

**SES BUTS INAVOUÉS** : le rêve de G.KILL est de modifier génétiquement ou au moyen de greffes (ou des xénogreffes !) les Alienoïds pour qu'ils soient encore plus endurants et puissants. Il se fait donc rapporter tous les organes étrangers collectés dans les médibloks de la section. Ainsi, de nombreux sciencos sont en fait des Médikos fous ne pensant qu'à expérimenter et prélever, même à grande échelle, et représentent, de par leur absence totale de discrétion une menace directe pour le Plan. G.KILL et tout son team de charcutiers rêvent aussi de sauver le Rôdeur en modifiant son ADN. Avec son accord tacite, des équipes de sciencos sont ainsi parties en quête de brillant bricoleurs pour réparer le régénérateur cellulaire. Et s'ils trouvaient ce génie sur la Terre ? Si les autres patriarches étaient au courant de ces recherches, ils lanceraient une véritable cabale anti-sciencos !

#### **STATISTIQUES :**

- puissance : faible
- influence sur le Rôdeur : importante
- valeur armée : quelques navettes secrètes pour convoyer les corps (ou ce qu'il en reste)
- intelligence : prodigieuse
- rapidité d'exécution : idem

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de la section Médicale possède, grâce à différentes manipulations génétiques, une capacité de guérison fantastique : on considère que les semaines sont des jours, les jours sont des heures et les heures sont des minutes, lors du jet pour savoir en combien de temps le personnage guérit de ses blessures. Par contre ils ne divisent pas par deux leur temps de récupération (comme le font les autres Alienoïds).



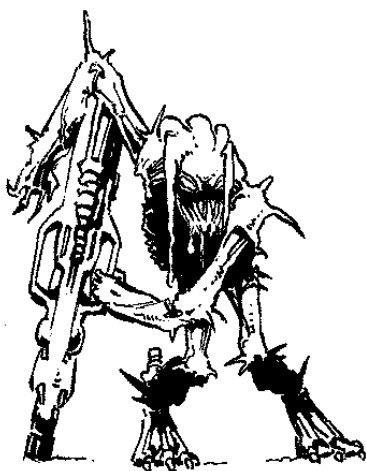
## **SECTION HISTORIQUE**

Chargée de retracer le cours de la vie des Alienoïds, cette famille est quasi-inexistante, à part quelques scribouillards maladifs qui gravent des plaques et des plaques d'histoire. Une autre forme de récit émerge : le récit mémoriel, grâce aux gigantesques cervothèques des zârchives.

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de la section Historique passent leur temps à « lire », à consulter les banques de donnée, à ce titre on considère qu'ils possèdent une caractéristique supplémentaire : Trivial. Cette caractéristique est à 0 de base, mais le personnage peut mettre des points dedans à la création du personnage, ou en cours de jeu.

En faisant des jets de difficulté à l'aide de cette caractéristique, le personnage peut répondre à des questions d'ordre générale. Plus la réponse est difficile plus la difficulté sera élevée. Par exemple demander de quelle façon les gens étaient exécutés lors de la Révolution Française est d'une difficulté Facile, comment a été tué Marat Moyenne et quel est le nombre de personne décapité Difficile.

Ces questions ne peuvent être que d'ordre générales et correspondant à des questions que l'on pourrait trouver dans un jeu qui s'appelle le Trivial Poursuit.



## **SECTION MECANIQUE : L'ASTRA-TEL LAMEGAMEKANIKAREX**

**SON ANTRE** : Le TeknoDrôme, où s'entassent les millions d'accessoires technologiques pillés (de la brosse-à-crocs électronique au capteur séquentiel) qui servent de bases à des délires techno-foireux. De temps en temps, en associant quelques animaux utilitaires, ils arrivent quand même à produire une arme à peu près utilisable, mais cela reste marginal. Le TeknoDrôme est donc un gigantesque atelier où se réunissent le StellaPape et ses disciples.

**SON PAPE** : Il s'est fait chromer la carapace, recouverte par endroits de TeknoKits enfilés dans ses interfaces neuro-digiales ; de multiples synthévoix lui confèrent une voix métalli-

que et des micro-modules gravitiques tournoient sans cesse autour de lui : le StellPape « s'y croit » vraiment et se considère comme MetallikMessie.

**SON ROLE** : réparer les vaisseaux et autres appareils pillés. Ils doivent aussi construire (ou imiter) armes et appareils utilitaires, mais tout cela reste très théorique : quand un appareil pillé tombe en panne, on le jette !

**SES BUTS INAVOUÉS** : le TeknoRex (règne de la technologie) est, selon le StellaPape, la prochaine phase d'évolution des Alienoïds. Pour cela, il doit tout faire pour détrôner (en le tuant ? La panne du générateur cellulaire viendrait peut-être de lui...) le Rôdeur et tous les symboles qui lui sont associés, et notamment la biomécanique, qu'honnissent les pratiquants de cette « religion ».

**SES MOYENS D'ACTION** : empêcher les sciencos de trouver un bricolo génial, et donc, lui aussi, saboter la « Mission Terre » par l'intermédiaire de Kiou (qui est un agent-double !) qui se fait une joie de refiler du matos saboté.

**STATISTIQUES** :

- puissance : moyenne
- influence sur le Rôdeur : moyenne
- valeur armée : les TeknoDingues fabriquent avec plus ou moins de bonheur une véritable flotte armée
- intelligence : vous plaisantez !?!!
- rapidité d'exécution : escargotique

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de cette section n'ont pas le défaut Abstraction à -3, mais seulement à -1.

## SECTION CERVICALE

PAS D'ANTRE

**SON PATRIARCHE** : R.BULO est un psionique hyper-puissant capable de soulever des montagnes par la seule force de ses cerveaux. Mais il ne peut plus se mouvoir et s'est fossilisé à l'intérieur du corps du Rôdeur (pensez au « bébé » de Total Recall », d'où il donne ses ordres, notamment à Ghairphô, adjoint direct spécialisé dans les rêves.

**SON ROLE** : mystérieuse, très peu connue et œuvre du Rôdeur, cette famille regroupe tous( ?) les hybrides ayant développé des pouvoirs surnaturels (télékinésie, lévitation, télépathie) et les utilisent en tant que manipulateurs de consciences pendant les rêves), police de la pensée, voire troupes de choc surprises en cas de putsch.

**SES BUTS INAVOUÉS** : R.BULO souhaite succéder au Rôdeur et a dépêché dans ce but, mais avec une discrétion (presque) absolue, une bonne centaine de pys et de « rêveurs » dans la « Mission Terre », pour la faire échouer comme il se doit. Leurs moyens d'action sont fabuleux et illimités. Remember Akira.

Note importante : cette section est très noyautée par les Vyper et travaille de fait pour eux, traquant l'hérésie là où elle se terre : dans les cerveaux.

**STATISTIQUES** :

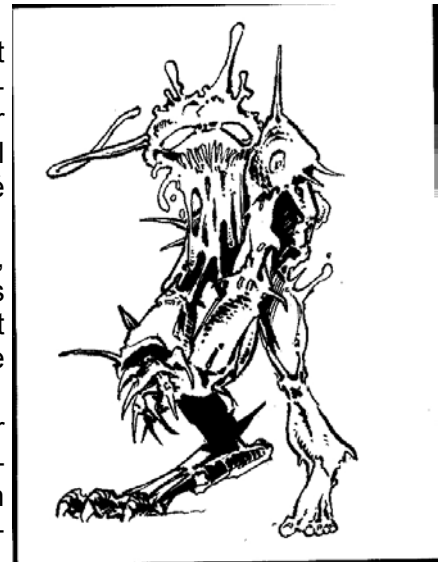
- puissance : immense, si tous les hybrides psy se mettent à faire jouer leurs pouvoirs
- influence sur le Rôdeur : normale
- valeur armée : cf. puissance
- intelligence : paranormale
- rapidité d'exécution : à la micro-seconde près

**CAPACITE SPECIFIQUE** : ce sont les maîtres du psy. Ils ont développés des dons de télépathie, de télékinésie et de prescience. Ils ont développé leur Empathie en trois secteurs, où ils se répartissent en Amateur, Averti et Spécialiste. Ces Hobbes ne sont accessibles qu'aux membres de la section Cervicale. Pour chacune de ces utilisations, le personnage dépense des points de carbone chaque Tour (sauf pour Prescience). 1 pour Amateur, 2 pour Averti et 4 pour Spécialiste.

À la création du personnage, le joueur peut mettre des points dans ces différents hobbies comme avec les hobbies normalement.

Puis, il peut ensuite continuer à augmenter ses capacités normalement avec les points d'expérience.

**TÉLÉPATHIE** : fonctionne en faisant un jet d'opposition d'Empathie contre la cible (celle-ci peut résis-



ter avec la Volonté ou tout autre pouvoir) . Attention, on ne rajoute pas son Hobby pour le jet, on utilise Empathie pure.

**Amateur** : permet de lire les pensées de surface, les pensées en cours.

**Averti** : permet de lire les pensées profondes, de faire des recherches dans la mémoire de la cible

**Spécialiste** : permet de donner un ordre vocal (et uniquement vocal, sauf si la cible est en train de vous fouiller le cerveau avec une télépathie plus faible) qui ne met pas la cible en danger de mort directe.

**TELEKINESIE** : sur un jet d'Empathie + Hobby contre Difficile permet :

**Amateur** : de soulever un poids de 10 kg

**Averti** : de soulever un poids de 100 kg

**Spécialiste** : de soulever un poids de 1 tonne

**PRESCIENCE** : sur un jet d'Empathie + Hobby contre Difficile permet :

**Amateur** : pendant une heure le personnage est capable de sentir s'il est en danger et cela 1 minute avant que le danger n'arrive.

**Averti** : le personnage, après une utilisation réussie du niveau Amateur, est capable de dire de quel type le danger sera (attaque physique, mentale, éboulement, piège, choc électrique, noyade, etc.)

**Spécialiste** : le personnage, en se concentrant sur un sujet précis (à quoi m'expose la mission, va-t-il pleuvoir dans la semaine, où serai-je dans une semaine) obtient lors d'une période de repos (ou de méditation) une image sous forme d'hyperbole en réponse à la question qu'il se posait.. La prévision ne peut pas dépasser des événements se passant au-delà de la semaine en cours. Ce pouvoir ne peut pas s'utiliser plus d'une fois par semaine.

## SECTION CHAROIGNARDS

**SON ANTRE** : toutes les coursives de l'Hâar-Khè : ils y entreposent tout ce qui a pu être pillé et transporté sur les gigantesques barges rouillées. L'aire d'envol où sont stockés ces rafiots pourrissants constitue une sorte de lieu de rencontre pour les charoignards.

**SON PATRIARCHE** : IouniauneKarbaillte est l'archétype du clodo Alienoïd rongé par la vermine, avec par endroits quelques bandelettes (en peau d'indigène tannée) râpées. Il n'est vraiment pas beau à voir, donnant ses ordres à la cantonade, perché sur un fut poussiéreux. Ses potes montent alors dans les barges souillées de sang caillé et font péniblement démarrer les vieux moteurs gravitiques poussifs.

**SON ROLE** : convoier et ranger tout ce qui a été pillé : corps, minerais, appareils, végétaux, etc...

**SES BUTS INAVOUÉS** faire une sorte de révolution du prolétariat. Les charoignards en ont marre d'être pris pour ce qu'ils sont et ce qu'ils convoient : des déchets. Ils comptent détourner des armes et prendre le Rôdeur en otage. IouniauneKarbaillte serait une sorte de Spartacus Alienoïd, qui font beaucoup d'erreurs de largage ces derniers temps.

### STATISTIQUES :

- puissance : ça viendra
- influence sur le Rôdeur : ça viendra
- valeur armée : ça viendra
- intelligence : ça viendra
- rapidité d'exécution : mouais...

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de cette section de part leur vie dans des milieux profondément malsains, ont acquis une Immunité totale à tous les poisons et à toutes les maladies.



## SECTION CORRUPTION

**SON ANTRE** : celle du Rôdeur, Sa Cour. Là, les conciliabules vont bon train, à la limite du théorique.

**SON PATRIARCHE** : ce bon vieux Sharkanas est un pote de Waïonara. Il lui expose sans cesse des dizaines de plans abstraits et complètement dingues, qui sont – parfois – appliqués. Sharkanas est un hybride reptilien dont la tête d'anaconda n'est pas faite pour infirmer l'image qu'il s'est forgée : celle d'un prédateur.

**SON ROLE** : la section corruption a toujours existé ; en effet, elle devait servir de « base théorique » à la section Arkadius, simples exécutants. Mais les élèves ont dépassé les maîtres et les Arkadius se

débrouillent désormais tout seul, ayant suffisamment acquis d'expérience et de savoir-faire sur le terrain.

**SES BUTS INAVOUÉS** : le Trône du Rôdeur, bien sûr. Et Sharkanas est prêt à user de son don le plus précieux – la ruse – pour monter chaque patriarche l'un contre l'autre et finalement l'emporter. Vous voyez, y'a pas qu'à Ambre que l'on se poignarde dans le dos.

**SES MOYENS D'ACTION** : des révélations habilement distillées dans son discours...

**STATISTIQUES** :

- puissance : eh, eh...
- influence sur le Rôdeur : moyenne
- valeur armée : à quoi servent les armes, quand un complot fourbe peut faire gagner une guerre ?
- intelligence : torturée
- rapidité d'exécution : aucun intérêt (et vlan !)

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de cette section ont spécialisé leur don d'Empathie, en faisant un jet d'opposition avec une cible (il faut une discussion d'au moins un quart d'heure), cela permet à l'agent de la section Corruption de connaître les goûts, les motivations et ce qui plait à la cible (l'argent, les « femmes », la volonté de pouvoir, la choucroute, etc.)



## SECTION COMMUNICATION

**SON ANTRE** : le PC radio de l'Hââr-Khè, un élire de fils, d'antennes, de paraboles énormes, le tout à « ciel » ouvert, avec des centaines de techniciens s'affairant au milieu. Et le sordide Druunix régente ce magma de messages, qui fait passer la salle de rédaction de Libé pour une gentille cour de récréation. J'crois qu'c'est clair.

**SON PATRIARCHE** : Druunix a le corps et les cerveaux pourris. Il ricane en tirant une langue baveuse et rougeâtre et les croûtes de son visage rongé s'émiettent sur le sol. Il ricane, car il a intercepté des messages compromettants. Druunix SAIT tout ce qui se passe partout. C'est un ordinateur vivant, il accumule des dizaines de « dossiers ».

**SON ROLE** : assurer la bonne circulation des informations et des ordres entre les vaisseaux et à l'intérieur de l'Hââr-Khè... vaste programme, d'autant plus que le matériel est inconnu et tombe souvent en panne (donc à la ferraille).

**SES BUTS INAVOUÉS** : pas très clairs. On suppose seulement que Druunix compte un jour casser ses petits camarades patriarches grâce aux montagnes de révélation qu'il a à leur sujet.

**SES MOYENS D'ACTION** : il a fait chanter de nombreux kadashs de la « Mission Terre » et ceux-ci bossent donc en agents-doubles, sabotant les communications et les ordres, les distribuant aussi à la 5<sup>ème</sup> Colonne... sympa, non ?

**STATISTIQUES** :

- puissance : théorique
- influence sur le Rôdeur : quoi ?
- valeur armée : non
- intelligence : discutable et ... effritée !
- rapidité d'exécution : quand les lignes spaciophoniques ne sont pas coupées.

**CAPACITE SPECIFIQUE** : les membres de cette section ont un Don des langues et des codes ou cryptages. C'est une spécialisation de leur don d'Empathie. On fait un jet (avec une difficulté variable) à partir d'Empathie et en fonction d'une réussite éventuelle, le personnage comprend relativement bien le sens de ce qu'il lit, voit, entend. Ce n'est jamais très précis, mais cela donne une idée générale du sujet. Par exemple pour un cryptage de base, on demandera une difficulté Facile, mais pour un cryptage très élaboré, une difficulté Difficile est requise.



## SECTION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

**SON ANTRE :** entre les résidences des patriarches et la poche centrale de l'Aïarz-Khün, une sorte d'atelier délirant, un vrai fourre-tout où sont entassés des millions d'objets soi-disant artistiques n'ayant pour tout point commun la laideur.

**SON PATRIARCHE :** Dâliix, bourré de tics, fait toujours plein de mouvements avant pour vous expliquer laborieusement comment embellir tel ou tel couloir. Dâliix est un illuminé pur jus, un taré de l'art Trash !

**SON ROLE :** améliorer le cadre de vie des Alienoïds. Tous les moyens sont bons, surtout que Dâliix est un des chouchous du Rôdeur, qui lui donne carte blanche.

**SES BUTS INAVOUÉS :** Dâliix trouve que la section Arkadius ne lui rapporte pas assez de « beaux » objets, d'autant qu'un de ses agents infiltrés lui a rapporté des clichés 3D de Tinguely (le suisse fou), des colonnes de Burn et du centre Beaubourg. Il est prêt à faire capoter la « Mission Terre » pour récupérer ces œuvres d'art, quitte à les enlever en plein jour ! L'attaque de Beaubourg par des Résistants, qui avaient détecté des Alienoïds chargeant des morceaux entiers de l'escalier en tubes PVC, est entièrement de sa faute. En effet, ni Jack Lang, ni Waïonara ne permettront que l'on baffoue ainsi de tels chefs-d'œuvre. L'avenir dira si la cour du Rôdeur sera ou non (question gravissime) ornée par les colonnes de Buren.

**STATISTIQUES :** inutiles

**CAPACITE SPECIFIQUE :** les membres de cette section ont développé un sens (certes discutable, mais efficace) des proportions et des arrangements. Cette capacité est une spécialisation de leur Empathie et cela permet à un membre de cette section de systématiquement pouvoir se situer dans un bâtiment. Mais aussi, avec un jet contre une difficulté estimée par le Mj de se déplacer sans souci dans un labyrinthe. Mais encore, cela donne, contre une difficulté, de trouver des caches, des coffres-forts cachés dans des murs, des portes dérobées et autres éléments du décors qui sont dissimulés à la vue.

## LA SECTION VYPER

**SON ANTRE :** l'Hââr-Khè, tout simplement. Mais une Hââr-Khè différente, creusée de réseaux connus d'elle seule et grâce auxquelles elle guette. Ses agents peuvent ainsi surgir à l'improviste ; ils disposent également des salles secrètes et insonorisées, où ils pratiquent des tortures exquises... Les chinois sont des enfants de chœur à côté de ces sardoniques Alienoïds.

**SON PATRIARCHE :** Thor-Kemadâ gravite autour du Rôdeur, c'est juste une ombre. Il n'a d'ailleurs aucun look particulier, discrétion oblige. C'est seulement quand il veut faire sentir le poids du Rôdeur (en salle de torture par exemple) qu'il revêt une armure de viscères particulièrement peu ragoûtante.

**SON ROLE :** tuer le ver de la rébellion dans le fruit, empêcher les Alienoïds de réfléchir (au moyen de psy-diktator prêtés par la section cervicale), bref, traquer l'hérésie et les ondes mentales inconnues génératrices de désordre. Les Vyper sont partout, (ils en font même parfois un peu trop), même à votre table de jeu... ils sont partout, que je vous dis !

**SES BUTS INAVOUÉS :** Thor-Kemadâ est au courant de la guerre de succession, mais n'a pas le courage de l'annoncer au Rôdeur, trop content de se faire cirer les pompes. Tant qu'elle reste supportable (sans action réellement dangereuse pour la survie des Alienoïds), Thor-Kemadâ, laisse courir. Mais gare au premier qui mettra ses « buts inavoués » en action ! Les Vyper supervisent également la recherche du bricolo pour le régénérateur cellulaire.

**SES MOYENS D'ACTION :** les Vyper ont suffisamment noyauté toutes les sections pour riposter comme bon leur semble.

**STATISTIQUES :**

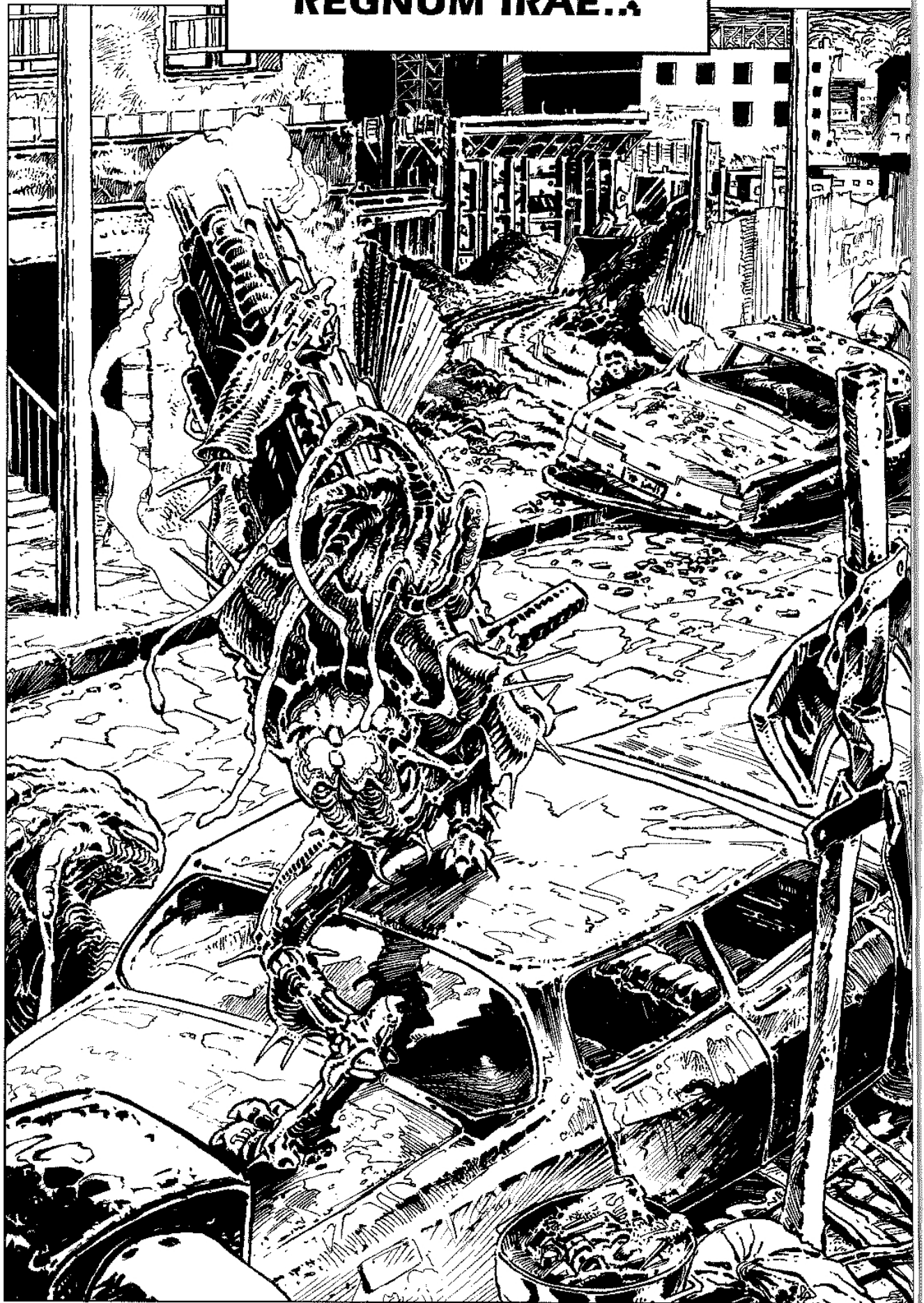
- puissance : importante
- influence sur le Rôdeur : oui
- valeur armée : on peut le dire ?
- intelligence : paranoïaque
- rapidité d'exécution : infernale

**CAPACITE SPECIFIQUE :** en développant leur Empathie, les membres de la section Vyper sont devenus aptes à détecter quand quelqu'un leur ment. On fait un jet d'opposition contre la Volonté de la cible en utilisant son Empathie.





## REGNUM IRAE...



## BATTLEFIELD EARTH



# Alienoïds

Nom :

## Caractéristiques :

Force .....  
 Endurance .....  
 Empathie .....  
 Conditionnement/ .....  
 Hérésie / .....  
 .....  
 .....

## Pouvoirs Innés

capacité familiale :  
 armure naturelle : 3.(feu -1/Moy, -2/Imp)  
 griffe 2  
 plateau/mâchoire  
 gombas (coût : 5 PC pour une décharge – dégâts : électrique CàC Imp, dard Con Fai, poison Con Imp, effet 1d5 Tour après une blessure),  
 acide de la langue (dégâts : Con Fai par Tour d'exposition ou 1 point d'armure pour deux Tours d'exposition).  
 résistance aux poisons et maladies : 2  
 guérison : x2.  
 bond : Force x mètres (x2).  
 poche ventrale : contient 10 TAI  
 vision à 180°, thermographie et amplificateur de lumière

## Défauts

- sensibilité à la lumière
- nourriture : 65 000 calories par jour, sinon -1 point de carbone par 6 000 calories manquantes + points de Carbone
- phobies
- abstraction -3
- le dodo
- l'horloge corporelle
- œufs éventuels :

## Hobby

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## Senzo-Rezo

☐ .....  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....

## Points de Carbone

○○○○○○○○○○○○○○  
 ○○○○○○○○○○○○○○  
 ○○○○○○○○○○○○○○ -1  
 ○○○○○○○○○○○○○○ -2  
 ○○○○○○○○○○○○○○ -3

Dodo

## BPM

○○○○○○○○○○○○○○

## Hérésie

○○○○○○



"D'abord, le silence de la grotte. Puis un vrombissement lointain commence à se faire jour. Répercuté par les stalactites poreux, le bourdonnement s'amplifie: chaque créature est aux aguets. Finalement, il apparaît dans toute son horreur blanchâtre: le carabe albinos a décidé que c'était l'heure de la soupe. D'abord, le silence de l'espace. Puis un vrombissement lointain commence à percer la sphère d'Umba III. Répercutée par les couches de gaz lourd, la vibration bio-mécanique s'amplifie: tous les indigènes sont aux aguets. Finalement, ils apparaissent dans toute leur horreur squameuse: les Alienoids ont décidé que c'était l'heure de la soupe.

Grâce à son système d'écholocation, le prédateur des grottes a vite fait de repérer le nid où piaillent de faim les petites blattes. Un rapide virage sur l'aile et le carabe fond sur sa pitance d'un jour. Grâce à l'infiltration de la section Arkadius, les charognards de l'Häär-Khè ont vite fait de repérer et de détruire les dernières poches de résistance. Systématiquement, mécaniquement, Umba III est razzée, ses ressources pillées, ses habitants exterminés ou faits prisonniers. Quand la planète n'est plus qu'un brasier sans vie, les Alienoids réintègrent leur vaisseau-mère et balancent les déchets nucléaires. Le grand carabe albinos des grottes n'aura même pas eu le temps de digérer."

Leur prochaine cible? La Terre. Leur raison de vivre? Dévorer et piller. Vous n'avez pas envie de jouer un Alienoid? Ils ne vous laisseront pas le choix.

Leurs éclaireurs sont parmi nous depuis 1938 et insensiblement ont commencé à taper les quelques piliers encore solides de la civilisation humaine. Vous riez? Vous pensez qu'il s'agit du témoignage d'un paranoïaque illuminé? Alors regardez autour de vous: n'avez-vous pas l'impression que les médias ne vous disent pas tout? N'avez-vous pas l'impression que votre voisin de palier vous a fait le même? N'avez-vous pas l'impression qu'une intelligence extérieure (ou supérieure) attise le moindre conflit armé? N'avez-vous pas peur du 1er janvier 2000? N'avez-vous pas l'impression en bref que quelque chose se trame dans votre dos?

Si? Alors vous êtes mûr pour ouvrir ce livret et y découvrir la vérité: les Alienoids sont parmi nous. LES ALIENOIDS, C'EST VOUS! Mais peut-être avez-vous également découvert la puissance perturbatrice des émotions? Peut-être voulez-vous rejoindre la 5ème colonne ou pire la Résistance? A moins que vous ne décidiez de participer activement à la Guerre de Succession? Quoiqu'il en soit et quelque que soit le camp que vous aurez choisi, la réponse est à l'intérieur..

édité par les Editions de la Lumière, EPM "Les Cormorans", av. Fleuries Dunkerque 14000 CAEN  
Distribué par Ideojean, 7 rue Jean Mermoz 78000 VERSAILLES  
ISBN: 2-9307231-0-1 Prix conseillé: 139 F