

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

JETER LES DÉS

P.58

RÉSOLUTION :

- Nombre de dés = Attribut + Compétence
- **Au moins un 6 = réussite**
- Les 6 supplémentaires peuvent être utilisés pour des actions d'éclats

FORCER (1 PAR LANCER)

P. 60

Ajouter 1 Niveau de Stress et relancer tous les dés ratés.

NB Dés	Réussite	Forcé
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

STRESS

P. 61/103

Lors d'un test de compétence, ajoutez un nombre de dés (de couleur différente) égal à votre Niveau de Stress :

Sur ces dés, les 6 comptent pour une réussite, **mais** si vous obtenez au moins un 1, vous ne pouvez pas forcer le test et devez faire un test de Panique (p. 104-105).

- Les Synthétiques ne sont pas soumis au stress.
- D'autres événements stressants peuvent augmenter votre Niveau de Stress ou déclencher des tests de Panique.

DIFFICULTÉ

P. 62

Ridicule +3D → Exceptionnelle -3D

POINTS DE RÉCIT (MAX. 3)

P. 61

1 PR = 1 réussite

TEST DE GROUPE

P. 62

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

S'ENTRAIDER

P. 63

Chaque personne aidant ajoute +1D, avec un maximum de +3D.

TESTS OPPOSÉS

P.64

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

STRESS ET PANIQUE

P. 103

STRESS

P. 103

Commence à 0.

Augmente quand ce qui suit se produit :

- Vous forcez un test de compétence.
- Vous tirez une rafale en mode automatique.
- Vous subissez au moins un point de dégâts.
- Vous êtes forcé de vous priver de sommeil, de nourriture ou d'eau.
- Vous portez en coup de grâce.
- Un scientifique de votre équipe échoue à Analyser quelque chose.
- Un membre de votre propre équipage vous agresse.
- Une personne se révèle être un androïde.
- Vous rencontrez certaines créatures ou certains endroits.

Les Synthétiques n'ont pas de stress.

TEST DE PANIQUE

P. 104

Faites un test de Panique quand :

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

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

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

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

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

SOULAGER LE STRESS

P. 104

Le Stress diminue de 1 à chaque tour de repos (pas de test de compétence) dans une zone sans danger.

Interagir comme une action lente avec votre objet fétiche une fois par acte

TRAUMA PERMANENT

P. 104

Sur un 13 ou plus sur un test de Panique, faites un test d'Empathie à la fin de la partie (seulement avec l'attribut).

En cas de succès, vous développez un traumatisme mental (voir page 101).

ZONES ET TEMPS

P. 82

MESURES DE TEMPS

- **Round :** 5-10 secondes (combat)
- **Tour :** 5-10 minutes (furtivité)
- **Quart :** 5-10 heures (récupération), 4/jour

MESURES DE DISTANCE

P. 82

Une zone : pièce, couloir ou zone < 25 mètres

TOUR

P. 83

Déplacement de 2 zones / tour.

En un seul tour, les PJ peuvent explorer rapidement deux zones ou explorer soigneusement une zone.

TRAITS DES ZONES

P. 83

- **Encombrée :** Test de Mobilité pour entrer. En cas d'échec, vous entrez dans la zone, mais vous tombez.
- **Sombre :** Les tests d'Observation subissent un modificateur de -2, au même titre que les attaques à distance, qui ne peuvent pas la traverser.
- **Exigüé :** Vous ne pouvez que ramper, pas courir. Impossible de passer devant d'autres personnes ou de tirer sur les cibles se trouvant derrière elles.

DÉPLACEMENT ENNEMI

P. 85

Traité à chaque tour après le déplacement des PJ.

- 2 zones par point de Vitesse.
- Passif (non conscient de votre présence) ou Actif (conscient de votre présence)

TESTS DE RÉSERVE / CONSOMABLES (P. 34)

- À un intervalle donné, lancez un nombre de dés de Stress égal à la valeur de Réserve (jusqu'à 6 dés). Chaque résultat de 1 diminue la valeur de Réserve de 1.
- **Air :** Chaque tour, et après chaque activité intense comme un combat ou un test de Mobilité.
 - **Eau :** Une fois par jour, et après chaque activité intense comme un combat ou un test de Mobilité.
 - **Énergie électrique :** Situationnel, selon l'équipement.
 - **Nourriture :** Une fois par jour.

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

- Armes : voir combat à distance > Munitions (p. 61 & 96)

ENCOMBREMENT P. 34

Vous disposez de **Force x 2 lignes dans votre inventaire.**

- Un objet standard par ligne (= 4 réserves d'eau/nourriture)
 - Un objet lourd prend au moins 2 lignes
 - Un objet léger prend ½ ou ¼ de ligne
 - Un objet minuscule (qui tient dans un poing fermé) ne compte pas
- Encombré** (temporaire) : jusqu'à **Force x 4**, nécessite un jet de **Mobilité/round** pour courir/ramper.

MODE DISCRET P. 85

DÉTECTION P. 85

- Détection automatique des ennemis Passifs dans la même zone ou en ligne de vue.
 - Déplacement devant un ennemi passif : Mobilité + Diff. contre Observation (ennemi)
 - Attaque furtive : Mobilité (attaquant) + Dif contre Observation (cible). Donne une action gratuite avant initiative.
 - Embuscade : Mobilité (attaquant) +2 contre Observation (cible).
- Détecteur de mouvement** : une fois par tour repère les ennemis cachés qui n'attaquent pas dans un rayon de 4 zones (extrême en extérieur). Faire un test de Réserve d'énergie.

DISCRÉTION/ATTAQUE FURTIVE P. 90

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

ACTIONS & INITIATIVE P. 86

TIRER L'INITIATIVE P. 87

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

CHANGER L'INITIATIVE P. 87

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

ACTIONS LENTES ET RAPIDES P. 88

Une action lente et une action rapide ou deux actions rapides par Round.

AIDER LES AUTRES P. 89

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

DÉPLACEMENT P. 89

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

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

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

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

COMBAT RAPPROCHÉ P. 91

RÉSOLUTION P. 92

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

À TERRE P. 88/91

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

ACTIONS D'ÉCLATS P. 92

- Inflige 1 point de dégâts supplémentaire (peut être utilisé plusieurs fois).
- Échanger l'initiative
- Vous faites lâcher un objet ou une arme à votre adversaire (ramasser comme action rapide).
- L'adversaire tombe à terre (humanoïde uniquement).
- Vous saisissez votre adversaire (humanoïde ou synthétique).

BLOCAGE P. 92

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

Pour chaque réussite :

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

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

▪ **Désarmement** : désarmer l'ennemi. Sans arme, vous ne pouvez bloquer que les attaques non armées d'autres humains.

POUSSER P. 93

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

SAISIE P. 93

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

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

RETRAITE P. 93

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

COMBAT À DISTANCE P. 94

RÉSOLUTION P. 95

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

ACTIONS D'ÉCLATS P. 95

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

VISER P. 94

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

MODIFICATEURS DE TIR P. 95

- Après avoir visé +2
- Contact -3 / +3

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

▪ Portée Courte	0
▪ Portée Moyenne	-1
▪ Portée Longue	-2
▪ Portée Extrême	-3
▪ Grande cible	+2
▪ Petite cible	-2
▪ Pénombre	-1
▪ Obscurité	-2

MUNITIONS P. 96

Lorsque vous tirez et que vous obtenez au moins 1 sur les dés de Stress, le chargeur est vide à la fin de l'action et devez le recharger (en plus du test de Panique).

Le rechargement est une action lente.

TIR AUTOMATIQUE P. 96

Attaque à distance avec modificateur :

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

COUVERTURE P. 96

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

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

SURVEILLANCE P. 97

Action rapide. Visez et soyez prêt à tirer. Tirez à tout moment dans l'ordre du tour, même après des actions déclarées.

Tirer est une action lente. Attaque à distance contestée si l'ennemi tente également une posture de Surveillance.

DÉGÂTS P. 98

ARMURE

Lancez un nombre de dés égale à la Valeur d'armure.

Chaque réussite diminue les dégâts de 1 point (ne compte pas comme une action).

BRISÉ P. 98

Santé à 0 : Lancez immédiatement deux dés sur la table des blessures critiques (p. 100).

Si vous n'êtes pas mort, vous pouvez ramper et marmonner malgré la douleur (sauf Synthétiques). Vous ne pouvez pas faire de test de compétence.

D'autres attaques donnent une autre blessure critique.

SE REMETTRE P. 98

Premiers Soins : Quelqu'un peut vous aider à vous remettre sur pied en utilisant la compétence de **Soins Médicaux** comme une action lente.

En cas de succès, vous vous relevez immédiatement et vous regagnez un nombre de points de vie égal au nombre de succès obtenus.

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

RÉCUPÉRATION P. 98

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

MEUTRE / COUP DE GRÂCE P. 99

Un personnage Brisé est sans défense, vous devez échouer un test d'Empathie pour le tuer.

Dans tous les cas, gagnez 1 Niveau de Stress.

MORT P. 99

Test de Trépas = Endurance.

Pas de dés de Stress. Impossible de forcer.

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

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

Mort instantanée : pas de test de Trépas.

GUÉRISON P. 101

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

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

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

ÉTATS P. 106

Affamé : Une journée sans nourriture.

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

▪ Effectuer un test d'Endurance chaque jour. En cas d'échec, 1 point de dégâts et augmentez le Stress de 1. Si Brisé et affamé, faire un test de Trépas et les Soins Médicaux n'a aucun effet.

- Les effets ci-dessus disparaissent après avoir mangé.

Déshydraté : Une journée sans boire suffisamment.

- **Impossible** de récupérer de la santé ou de soulager votre stress.

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

- Les effets ci-dessus disparaissent après avoir bu.

Épuisé : Une journée sans dormir suffisamment.

- Vous ne pouvez pas soulager votre stress.

▪ Effectuer un test d'Endurance chaque jour avec un modificateur égal au nombre de jours sans dormir.

Si échec, vous vous effondrez et dormez pendant un Quart.

▪ Les effets ci-dessus disparaissent après avoir dormi un Quart. Gelé : Dans un environnement où vous n'êtes pas assez protégé du froid (abri ou vêtements).

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

▪ Tests d'Endurance :

- Une fois par jour si > 0 °C
- Une fois par Quart si < 0 °C
- Une fois par Tour dans le vide l'espace

Si échec, 1 point de dégâts et augmentez le Stress de 1, Si Brisé et Gelé, test de Trépas à la place du prochain test d'Endurance face au froid.

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

AUTRES PÉRILS P. 106

Chute : Nombre de dégâts égal à la moitié de la hauteur de chute en mètre (arrondi entier inférieur).

Si chute contrôlée, un test de Mobilité réduit de 1 par réussite obtenue. Protection des armures protège des dégâts de chute.

Explosions : Force explosion= Puissance. Si portée Courte, nombre de dés de base égale à Puissance.

Chaque réussite inflige 1 point de dégâts à la victime. On peut ne pas forcer le test. Au contact, 1 point de dégâts supplémentaire.

Rayon d'effet : Si Puissance est 7+ peuvent blesser même à portée Moyenne. À cette distance, Puissance = 6. Si beaucoup de personnes à portée Moyenne, possibilité de lancer les dés une seule fois pour toutes les victimes.

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

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

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

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

MALADIE P. 109

Si exposé à une contagion ou infection, faites un test d'Endurance contre la Virulence de la maladie.

Maladies courantes = Virulence de 3.

En cas d'échec, vous tombez malade et subissez les effets suivants :

- Un Quart après avoir été infecté, la maladie se déclare et vous subissez 1 point de dégâts
- Vous ne pouvez pas regagner de Santé lorsque vous êtes malade
- Faites un autre test d'Infection au début de chaque Quart. Chaque échec vous inflige 1 point de dégâts
- Si vous êtes Brisé lorsque vous êtes malade, vous devez faire un autre test d'Infection après chaque Quart : en cas d'échec, vous mourrez.
- Dès que vous réussissez un test d'Infection, Vous n'êtes plus malade. Vous cessez de faire des tests d'Infection et vous récupérez votre Santé normalement.

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

RADIATIONS P. 110

Niveau de radiations :

- Faibles : 1 Rad par Quart
- Fortes : 1 Rad par Tour
- Extrêmes : 1 Rad par Round

Effets : chaque fois que vous recevez un Rad, lancez un nombre de dés égal au nombre de Rad que vous avez.

Pour chaque réussite, vous prenez 1 point de dégâts.

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

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

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

NOYADE P. 110

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

SUFFOCATION P. 110

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

- Premier test +0, deuxième -1, troisième -2, et ainsi de suite.
- Un test raté signifie que vous tombez à 0 en Santé et faites un test de Trépas à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou entriez dans une zone pressurisée. Vous ne subissez pas de blessure critique.

COMBAT EN VÉHICULE P. 113

Conduire dans circonstances normales : pas de test.

Manœuvres plus avancées : test de Pilotage.

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

VÉHICULES AU COMBAT P. 114

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

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

DÉGÂTS DES VÉHICULES P. 114

Démoli : dégâts \geq Coque, ou si 2 avaries

Avarie : dégâts \geq 1/2 Coque (arrondi entier supérieur) en une fois (p. 115).

Percuter un autre véhicule : si valeur de Coque \geq à celle de la cible.

Si Démoli, pilote et passagers subissent la même quantité de dégâts que lui.

VÉHICULES AÉRIENS P. 115

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

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

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

RÉPARATIONS P. 115

Un ou plusieurs tests de Machines Lourdes. Un par Quart.

Une seule personne pour le test, mais peut être aidé.

Chaque réussite élimine 1 point de dégâts.

Plus Démoli si regagne 1 point de Santé.

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

SYNTHÉTIQUES P. 111

- Ils ne peuvent faire de mal à un humain.
- Pas de Stress, ni de Panique
- Si Brisé, lancer 1D sur la table p. 111. Chaque dégât supplémentaire déclenche une nouvelle blessure critique (supérieure si identique). Sauf Arrêt du système, l'androïde est entièrement fonctionnel.
- Réparations : 1 test de COMTECH durant 1 quart pour le réparer entièrement.
- Arrêt du système : l'androïde peut être réactivé pour communiquer avec lui (test de COMTECH durant 1 tour). S'il est réparé il subira un Trauma mental permanent (p. 101)
- Les androïdes n'ont besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau, ni de sommeil. Ils sont immunisés au vide, froid et maladies.

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

ACTIONS

ACTIONS LENTES

ACTION	PRÉREQUIS	COMPÉTENCE
Arrêter la panique	Personnage paniqué	Commandement
Attaque en combat rapproché	-	Combat rapproché
Donner des ordres	Personnage capable de vous entendre	Commandement
Enfiler une combinaison spatiale	Combinaison spatiale	Mobilité
Lancer une arme	Arme de jet	Combat à distance
Persuader	Votre interlocuteur vous entend	Manipulation
Premiers secours	Victime Brisée ou mourante	Soins médicaux
Rafale ou mode automatique	Arme à feu	Combat à distance
Ramper	Être à terre	-
Recharger	Arme à feu	-
Tirer avec une arme à feu	Arme à feu	Combat à distance
Utiliser un objet fétiche	Objet fétiche	-

ACTIONS RAPIDES

ACTION	PRÉREQUIS	COMPÉTENCE
Attaque de saisie	Vous avez saisi un adversaire	Combat rapproché
Bloquer une attaque	Être attaqué en combat rapproché	Combat rapproché
Chercher un abri	Abri dans la même zone	-
Conduire	Véhicule	Pilotage
Courir	Aucun ennemi au Contact	-
Dégainer une arme	-	-
Démarrer un moteur	Véhicule	-
Entrer/sortir d'un véhicule	Véhicule	-
Passer en posture de Surveillance	Arme à distance	-
Prendre le volant	Véhicule	-
Pousser	Ennemi au Contact	-
Ramasser un objet	-	-
Retraite	Ennemi au Contact	-
Se relever	Être à terre	-
Traverser une porte/un sas	-	-
Utiliser un objet	Variable	-
Viser	Arme à distance	-

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

MACHINES LOURDES (FORCE)

Le labeur pénible fait partie de la vie de tous les prolos de la Frontière, mais au moins, ils disposent de machines puissantes pour les aider dans leur tâche.

Utilisez cette compétence lorsque vous devez utiliser, réparer, bidouiller ou endommager n'importe quelle machine lourde.

ÉCHEC : cette saloperie ne veut rien savoir. Espérons que le raffut que vous faites n'ait attiré aucun indésirable.

RÉUSSITE : la machine finit par vous obéir en grommelant.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.
- Vous avez pigé. Plus besoin de faire de test lorsque vous êtes confronté à une situation exactement semblable.
- Vous avez réussi en un rien de temps, deux fois plus vite que prévu.
- Vous avez mis ce truc H.S. Définitivement
- Vous avez agi en toute discrétion.
- Vous avez de quoi frimer.

ENDURANCE (FORCE)

Lorsque votre endurance ou votre vigueur est mise à l'épreuve, faites un test d'ENDURANCE. Par exemple, cette compétence sert à survivre au vide glacé de l'espace ou à résister à une épidémie mortelle.

ÉCHEC : vous n'en pouvez plus. Vous cédez, incapable de supporter la douleur. Tant pis pour les conséquences.

RÉUSSITE : vous arrivez à tenir et à ignorer la douleur un petit moment.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Donnez un 6 à un autre PJ qui se trouve dans la même situation que vous.
- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.
- L'expérience vous a endurci. Plus besoin de faire de test lorsque vous êtes confronté à une situation exactement semblable.
- Vous impressionnez quelqu'un.

COMBAT RAPPROCHÉ (FORCE)

Le monde d'ALIEN est violent. Parfois, vous n'avez d'autre solution que de défendre chèrement votre vie, nez à nez avec l'ennemi. Utilisez cette compétence quand vous attaquez quelqu'un en combat rapproché.

ÉCHEC : vous vous mélangez les pinceaux et vous ratez votre coup. Au tour de l'adversaire, maintenant...

RÉUSSITE : vous touchez la cible et vous lui infligez un nombre de points de dégâts égal à la valeur de Dégâts de l'arme (cf. page 118).

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Vous infligez 1 point de dégâts de plus. Vous pouvez choisir cette action d'éclat plusieurs fois si vous avez obtenu plus de deux 6.

- En feignant l'ennemi, vous échangez vos initiatives (P. 87) à partir du Round suivant.

Vous ne pouvez pas reprendre votre initiative initiale

- Vous faites lâcher un objet ou une arme à votre adversaire, ou vous le/la lui arrachez (à vous de choisir). Pendant un combat, ramasser un objet tombé constitue une action rapide (P. 87).

- Votre adversaire se retrouve à terre.

- Vous saisissez votre adversaire, qui doit désormais remporter un test opposé de COMBAT RAPPROCHÉ contre vous pour se libérer de votre prise et ne peut effectuer aucune action tant qu'il n'y est pas parvenu, que vous n'êtes pas Brisé ou que vous ne l'avez pas lâché. Cet effet ne fonctionne que sur les adversaires humains et synthétiques.

ARMES : lors d'un combat rapproché, vous pouvez utiliser des armes comme des gourdins, des couteaux ou des perceuses. Rendez-vous page 127 pour en savoir plus.

BLOQUER : quand on vous attaque en combat rapproché, vous pouvez tenter de bloquer (P. 92)

MOBILITÉ (AGILITÉ)

Quand la situation tourne au vinaigre et que vous essayez d'échapper à la mort, il vous faut conserver votre sang-froid et vous déplacer rapidement, en silence. Faites un test de MOBILITÉ lorsque vous voulez vous sortir d'une situation périlleuse, qu'il s'agisse d'une escalade risquée, d'un saut dangereux ou d'une tentative visant à passer sans vous faire voir d'un ennemi qui rôde. Lorsque vous vous en servez pour vous montrer discret, faites un test opposé à l'OBSERVATION de l'adversaire. Cette compétence sert également lors du mode discret et au combat (cf. chapitre 4).

ÉCHEC : malgré tous vos efforts, vous échouez et vous devez en subir les conséquences.

RÉUSSITE : vous survivez à cette situation délicate.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Donnez un 6 à un autre PJ qui se trouve dans la même situation que vous.
- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.
- Vous impressionnez quelqu'un.

PILOTAGE (AGILITÉ)

Vaisseau de largage, cargo, frégate militaire... c'est à vous qu'on les confie. Faites un test de PILOTAGE pour effectuer des manœuvres difficiles ou dangereuses aux commandes de n'importe quel appareil spatial. Cette compétence peut également servir à conduire des véhicules terrestres.

ÉCHEC : vous avez mal calculé votre coup et vous vous crashez en beauté.

RÉUSSITE : vous réussissez, même s'il s'en est fallu de peu.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.
- Vous avez de quoi frimer.

COMBAT À DISTANCE (AGILITÉ)

ALIEN

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

Avec une arme à feu, vous pouvez abattre votre ennemi de loin sans vous salir les mains. Utilisez **COMBAT À DISTANCE** pour manier n'importe quelle arme à distance.

Renseignez-vous sur le combat à distance au chapitre 4.

ÉCHEC : le tir manque la cible. Peut-être a-t-il touché autre chose ? Et le bruit pourrait bien attirer l'attention de quelqu'un ou de quelque chose...

RÉUSSITE : vous touchez la cible et lui infligez un nombre de points de dégâts égal à la valeur de Dégâts de votre arme (cf. page 118).

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Vous infligez 1 point de dégâts de plus. Vous pouvez choisir cette action d'éclat plusieurs fois si vous avez obtenu plus de deux 6.
- Votre ennemi est cloué sur place par vos tirs. Il doit effectuer immédiatement un test de Panique.
- En changeant de position, vous échangez votre initiative avec celle de l'adversaire (P. 87), qui prendra effet au prochain Round. Vous ne pouvez pas retourner à votre initiative d'origine.
- Votre cible lâche une arme ou un autre objet qu'elle tenait. À vous de choisir lequel.
- Votre adversaire s'écroule ou recule, par exemple dans un sas...

COUVERTURE : quand les balles fusent de toutes parts, mieux vaut s'abriter derrière un objet solide (P.96).

OBSERVATION (ESPRIT)

Dans le monde d'ALIEN, vous devez rester à l'affût en permanence si vous voulez survivre. Utilisez votre **OBSERVATION** pour détecter ceux qui tentent de passer inaperçus (test opposé, Cf. **MOBILITÉ**). Vous pouvez également employer la compétence lorsque vous remarquez une menace d'origine inconnue afin d'en apprendre plus à son sujet.

ÉCHEC : vous ne distinguez pas le détail voulu ou vous prenez votre cible pour quelque chose d'autre (Maman vous donne de fausses informations).

RÉUSSITE : vous distinguez ce que vous cherchez et s'il s'agit d'une menace, vous êtes au courant. À Maman de choisir les informations exactes que vous recevez.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, vous pouvez obtenir la réponse à l'une des questions suivantes :

- Est-ce que ça m'a pris pour cible ?
- Y en a-t-il d'autres à proximité ?
- Comment puis-je entrer/passé sans que ça me voie/m'échapper ?

COMTECH (ESPRIT)

Programmer des androïdes, des systèmes informatiques et autres appareils avancés nécessite des connaissances spécialisées. Faites un **test de COMTECH** lorsque vous tentez de programmer ou de réparer un ordinateur ou un appareil de communication, d'en décrypter les données ou de vous en servir de manière générale.

ÉCHEC : vous avez beau essayer tous les algorithmes, rien n'y fait. Et si vous aviez déclenché une alarme par inadvertance ?

RÉUSSITE : le code est une partition que vous interprétez en virtuose.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.

▪ Plus besoin de faire de test lorsque vous êtes confronté à une situation exactement semblable.

▪ Vous avez réussi en un rien de temps, deux fois plus vite que prévu.

▪ Vous obtenez des informations inédites ou inattendues (choisies par Maman).

▪ Vous couvrez vos traces.

▪ Vous avez de quoi frimer.

SURVIE (ESPRIT)

La terraformation peut rendre l'atmosphère d'un monde étranger (plus ou moins) respirable, mais elle ne le rend pas semblable à la Terre. Vous pouvez respirer sans combinaison pressurisée sur ce genre de planète, mais vous aurez du mal en cas de chaleur ou de froid intenses, de tempête de sable, de pluie acide ou autres conditions climatiques extrêmes. Faites un **test de SURVIE** lorsque vous êtes confronté à un environnement planétaire périlleux et que vous cherchez un moyen de survivre.

ÉCHEC : impossible de trouver un refuge. Si personne ne vous vient en aide, votre temps est compte.

RÉUSSITE : vous trouvez un refuge où vous abriter de la tempête.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus du premier, choisissez une action d'éclat cohérente avec le contexte :

- Donnez un 6 à un autre PJ qui se trouve dans la même situation que vous.
- Obtenez un modificateur de +1 à un test de compétence ultérieur lié à celui-ci.
- Vous impressionnez quelqu'un.

MANIPULATION (EMPATHIE)

Les formes de vies extraterrestres peuvent vous étripier sans remords, mais les êtres les plus dangereux de l'univers d'ALIEN sont en réalité les agents des grandes compagnies et autres manipulateurs qui utilisent les mensonges, la menace ou une rhétorique persuasive pour parvenir à leurs fins.

Pour convaincre autrui de se ranger à votre avis, faites un **test de MANIPULATION** opposé (les menteurs connaissent la musique...). Vos chances de succès sont affectées par vos atouts de négociation (cf. encadré page suivante).

ÉCHEC : votre adversaire ne veut rien entendre et n'agira pas dans votre sens. Il risque de vous détester, voire de s'en prendre à vous si vous le provoquez.

RÉUSSITE : en cas de succès, votre adversaire doit soit faire ce que vous voulez, soit vous attaquer aussitôt physiquement. Même s'il choisit de se plier à vos attentes, il peut demander quelque chose en échange. Dans ce cas, c'est à Maman de définir ses exigences dans la mesure du raisonnable (vous devez être en mesure de les satisfaire). Ensuite, c'est à vous d'accepter ou pas le marché proposé.

ACTIONS D'ÉCLAT : pour chaque 6 obtenu en plus de ceux nécessaires pour remporter le test opposé, vous pouvez choisir une de ces actions d'éclat :

- Votre adversaire se plie à vos exigences sans rien demander en retour.
- Votre adversaire vous donne davantage que ce que vous lui demandiez. en vous transmettant par exemple une information utile, À Maman de fixer les détails.
- Vous impressionnez votre adversaire, qui tentera de vous aider ultérieurement à Maman de fixer les détails.

SE FAIRE MANIPULER : les PNJ et les autres P peuvent se servir de **MANIPULATION** contre vous. S'ils l'emportent lors du test opposé, vous devez les attaquer ou leur proposer un marché. Ensuite à Maman (ou à l'autre joueur) de choisir si votre adversaire accepte ou non

ALIEN

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

SOINS MÉDICAUX (EMPATHIE)

Dans le monde d'ALIEN, vous et les autres personnages courez le risque bien réel d'être blessés tôt ou tard. C'est là qu'intervient la compétence SOINS MÉDICAUX.

Vous pouvez l'employer de deux façons :

RÉCUPÉRATION : un personnage dont la Santé tombe à zéro est Brisé. Si vous lui prodiguez aussitôt des SOINS MÉDICAUX et réussissez votre test, il se remet sur pieds et récupère immédiatement un nombre de points de Santé égal au nombre de 6 obtenus. Renseignez-vous en consultant le chapitre 4.

SAUVER UNE VIE : l'utilisation la plus cruciale des SOINS MÉDICAUX intervient pour sauver la vie d'un personnage victime d'une blessure critique. Dans ce contexte, un échec peut lui coûter la vie, alors faites attention ! Renseignez-vous sur les blessures critiques page 99.

COMMANDEMENT (EMPATHIE)

Si vous voulez survivre aux horreurs de l'espace, vous avez besoin d'un bon leader...

ou vous devez en devenir un vous-même. Vous pouvez utiliser votre compétence

COMMANDEMENT de deux façons :

ARRÊTER LA PANIQUE : quand un autre personnage perd les pédales après un test de Panique raté, vous pouvez effectuer un test de COMMANDEMENT pour le ramener à la raison. Reportez-vous à la page 104.

DONNER DES ORDRES : au combat, au prix d'une action lente, vous pouvez aboyer un ordre à destination d'un autre personnage. Celui-ci doit pouvoir vous entendre, ne serait-ce que par radio. Faites un test de COMMANDEMENT. Pour chaque 6 obtenu, le personnage bénéficie d'un modificateur de +1 à son test lorsqu'il exécute l'ordre en question.

OFFICIERS : Les PJ dotés de la carrière Officier et du talent Jouer du galon peuvent utiliser COMMANDEMENT pour ordonner à d'autres personnages (PJ et PNJ) de leur obéir.

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

TALENTS

TALENTS DE MARINE COLONIAL

DÉCONNADE : entre deux combats, vous relâchez la pression avec vos équipiers en vous charriant mutuellement. Votre NIVEAU DE STRESS et celui de tous les personnages à COURTE portée de vous baisse de 2 points (au lieu de 1) pour chaque Tour passé en lieu sûr (cf. page 104). Le bénéfice ne se cumule pas si plusieurs Marines bénéficient de ce talent.

DÉPASSEMENT DE SOI : c'est dans les moments difficiles qu'on reconnaît les vrais durs, et le plus dur, c'est vous. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur la FORCE.

Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

FOLIE MEURTRIÈRE : quand ça commence à barder, vous n'êtes pas du genre à courir vous planquer. Au lieu de paniquer face à un danger mortel, vous exploitez votre terreur comme une arme contre l'ennemi. Vous pouvez déclencher l'effet Folie meurtrière lorsque vous faites un test de Panique (cf. page 104).

TALENTS DE MARSHAL COLONIAL

AUTORITÉ : en invoquant votre autorité de Marshal Colonial, vous pouvez employer votre COMMANDEMENT à la place de votre MANIPULATION pour pousser quelqu'un à se soumettre à vos exigences.

INVESTIGATEUR : vous remarquez ce qui échappe aux autres et vous êtes doué pour remarquer les petits détails aussi bien que pour les interpréter. Quand vous passez un Tour dans une pièce ou un lieu semblable, vous pouvez effectuer un test d'OBSERVATION. Vous n'avez droit qu'à une seule tentative. Pour chaque 6 obtenu, vous pouvez poser une des questions suivantes à Maman. Maman doit vous répondre sincèrement, mais elle a le droit de vous donner des informations floues ou incomplètes :

- Qu'est-ce qui s'est passé ici ?
- Y a-t-il quelque chose de caché ici, et si oui, où ?
- Y a-t-il des détails curieux ici, des choses qui sortent de l'ordinaire ?

NEUTRALISATION : vous êtes capable de neutraliser un adversaire sans le blesser. Quand vous attaquez un adversaire humanoïde en combat rapproché, vous pouvez déclarer que vous tentez de le neutraliser. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à votre attaque, mais si celle-ci réussit, vous n'infligez pas de dégâts : à la place, vous saisissez votre adversaire et vous l'immobilisez. Les () supplémentaires obtenus n'ont pas d'effet. Notez cependant qu'une telle manœuvre ne fonctionne que sur des cibles humanoïdes.

TALENTS D'AGENT DE LA COMPAGNIE

MOI D'ABORD : les intérêts de la compagnie passent avant tout, quoi qu'il advienne. Et c'est vous qui la représentez. Par conséquent, votre sécurité est essentielle ; les autres membres d'équipage, eux, peuvent être sacrifiés... Si vous êtes attaqué ou en danger de mort, et si un autre PJ ou PNJ amical se trouve à portée COURTE (dans la même zone), vous pouvez faire un test de MANIPULATION (normal et non opposé, qui ne compte pas comme une action) : en cas de succès, c'est l'autre personnage qui est victime de l'attaque ou du danger à votre place. Utiliser ce talent augmente votre NIVEAU DE STRESS de 1.

PRISE DE CONTRÔLE : vous savez comment forcer autrui à faire ce que vous voulez, et vous n'avez aucun scrupule à employer ce talent. Vous pouvez faire vos tests de MANIPULATION avec votre ESPRIT plutôt que votre EMPATHIE.

RUSE : si la compagnie vous a appris quelque chose, c'est bien de rester à l'affût de tout ce qui vous permet d'avoir l'avantage. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'ESPRIT. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

TALENTS DE GAMIN

ESQUIVE : quand on vous attaque en combat rapproché, vous pouvez esquiver. L'esquive fonctionne comme un blocage (cf. page 92), mais vous utilisez votre MOBILITÉ au lieu de votre COMBAT RAPPROCHÉ et vous ne pouvez vous en servir que pour réduire les dégâts, jamais pour contre-attaquer ou désarmer. Vous pouvez même esquiver l'attaque spéciale d'une créature (cf. chapitre 11).

PASSE-PARTOUT : aussi horrible que soit la situation où vous vous retrouvez, vous vous en sortez apparemment indemne, peut-être parce que personne ne vous prête beaucoup d'attention. Lorsque vous tirez une blessure critique, vous pouvez relancer les dés et choisir le résultat que vous préférez.

VIF : vous passez votre temps à jouer ? Peut-être aux yeux des autres, mais vous ne vous y trompez pas : tous ces « divertissements » ont aiguisé vos réflexes. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'AGILITE. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

TALENTS DE MEDECIN

CHIRURGIEN DE TERRAIN : vous maîtrisez l'art délicat qui consiste à arrêter une hémorragie ou à soigner des blessures graves. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 aux tests de SOINS MÉDICAUX lorsque vous traitez un patient sur le point de mourir d'une blessure critique (P. 99).

COMPASSION : pour vous, ce n'est pas qu'un job. Les gens qu'on vous a confiés comptent réellement à vos yeux. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'EMPATHIE. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

PRÉSENCE APAISANTE : les gens se détendent en votre présence. Une fois par Tour, vous pouvez réduire le NIVEAU DE STRESS d'un autre personnage situé à portée COURTE de 1 point, en plus de l'élimination de stress ordinaire (cf. page 104). Pour pouvoir employer ce talent, vous et le personnage qui espère bénéficier de votre présence apaisante devez vous trouver en lieu relativement sûr. Vous ne pouvez pas utiliser ce talent sur vous-même.

TALENTS D'OFFICIER

INFLUENCE : votre statut s'accompagne de certains privilèges, dont celui de se faire obéir. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout

A L I E N

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA LANCER LES DÉS

test de compétence basé sur l'EMPATHIE. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

JOUER DU GALON : vous pouvez utiliser votre COMMANDEMENT pour donner des ordres aux PJ et PNJ qui ne sont pas Officiers, à condition qu'ils appartiennent à la même organisation que vous. Pour forcer quelqu'un à obéir à vos ordres et à effectuer une action spécifique, faites un test de COMMANDEMENT opposé à la MANIPULATION de la cible. Si vous l'emportez, la cible doit obéir à votre ordre, même s'il lui nuit ou la met en danger. Votre NIVEAU DE STRESS augmente de 1 chaque fois que vous procédez de la sorte. Remarquez que chaque test ne correspond qu'à une action spécifique. Vous ne pouvez pas empêcher des actions déclenchées par un test de Panique au moyen de ce talent.

OFFICIER DE TERRAIN : vous pouvez vous servir de COMMANDEMENT pour donner des ordres au combat (cf. page 71) au prix d'une action rapide plutôt que d'une action lente. En pratique, ceci vous permet de donner deux ordres au cours d'un même Round.

TALENTS DE PILOTE

PLEINS GAZ : vous aimez la vitesse. La grande vitesse. Quand vous pilotez un vaisseau spatial vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à tous les tests de PILOTAGE destinés à effectuer une Accélération ou une Décélération.

SUR LE BOUT DES DOIGTS : ce véhicule, c'est le vôtre, et vous le connaissez comme si vous l'aviez fait. Choisissez un véhicule ou un vaisseau spatial (pas un type de véhicule, mais un appareil unique, spécifique). Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 aux tests de PILOTAGE effectués aux commandes de celui-ci. Vous pouvez choisir ce talent à plusieurs reprises, une fois pour chaque véhicule.

TÉMÉRAIRE : en votre qualité de pilote, vous vivez pour ce moment où l'adrénaline afflue dans vos veines, et où vous poussez vos limites comme personne. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'AGILITÉ. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

TALENTS DE PROLO

BLASÉ : vous avez déjà tout vu, tout fait. Rien ne vous surprend plus dorénavant. Une fois par acte en Mode Cinéma et une fois par séance de jeu en Mode Campagne, vous pouvez ignorer tous les 1d'un jet de dé.

CORIACE : seuls les durs à cuire survivent ici-bas. Faites un test de FORCE (l'attribut, sans aucune compétence) chaque fois que vous subissez des dégâts. Vous ne pouvez pas le forcer, et il ne compte pas comme une action. Pour chaque 6 obtenu, vous éliminez 1 point de dégâts. Si vous les éliminez tous, vous ne subissez aucun mal.

CRAN : à la Frontière, la vie est une lutte permanente. Heureusement, vous avez ce qu'il faut pour affronter tous les dangers qui se présente. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétences basé sur la FORCE. Chaque test forcé augment de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

TALENTS DE SCIENTIFIQUE

ANALYSE : vous pouvez effectuer un test d'OBSERVATION pour obtenir des informations sur les reliques ou créatures extraterrestres que vous croisez et avez l'occasion d'analyser au moins pendant un Tour. Pour chaque 6 obtenu, vous pouvez poser à Maman une des questions ci-dessous :

- Est-ce humain ou extraterrestre ?
- Est-ce mort ou vivant ?
- Ça a quel âge ?
- À quoi ça sert ?
- Comment ça fonctionne ?
- Quel problème ça pourrait causer ?

Maman doit répondre avec sincérité, mais peut tout à fait fournir des réponses vagues ou incomplètes.

Un test d'Analyse réussi réduit également de 1 le NIVEAU DE STRESS de tous les autres PJ situés à COURTE portée, tandis qu'un échec le fait augmenter de 1.

CURIOSITÉ : vous cherchez toujours à approfondir vos connaissances. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'ESPRIT. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

DÉCOUVERTE : vous avez réussi ! Une fois par séance de jeu, vous réussissez automatiquement un test d'OBSERVATION de votre choix sans avoir à lancer les dés.

Pour éviter de gâcher le scénario, précisons que Maman a le dernier mot lorsqu'il s'agit de savoir si ce talent peut s'appliquer ou pas à un test particulier.