QUELQUES MOTS DU CREATEUR : Nhaïgraoo

Mais pourquoi jouer à ça d'abord ?

La motivation à l'époque était de faire une campagne très cinématographique, à la fois très violente et très « ambiance » : étouffement, claustrophobie, panique… Finalement pas si fréquent que ça en jdr où les joueurs incarnent finalement assez souvent des brûtasses (en tout cas, c'était mon cas à l'époque entre Shadowrun et Werewolf).

Peut-être parce qu'on était plus jeunes, je sais pas, mais ce fut une réussite et la tension était palpable. L'ami Loris dit d'ailleurs une chose très vraie dans sa critique d'Aliens Adventure Game sur le GROG :

« C'est le premier jeu que j'ai lu qui soit "Bourrin d'ambiance"... ou L'ambiance doit être sourde, oppressive, lugubre et violente. Si vous faites ça, et que vous réussissez à en faire un jeu d'ambiance malgré des wagons de combat, vous découvrirez un excellent jeu. Si. En tout cas, c'était la première fois où je voyais des joueurs "roleplayer" en situation de combat (comme: "Passe moi un autre chargeur, viiiiiiite!!!"). »

Ben tout pareil pour moi !

L'idée était de rebondir sur les thèmes d'Aliens et Alien 3 (omniprésence des corporations notamment) et de faire en sorte que la menace alien soit au cœur des scénarios (même si on ne les voit pas à chaque épisode, on parle d'eux !), plutôt qu'évoquée.

Au final, je voulais que les personnages soient obsédés par cette quête, et finissent par dire, comme Ripley dans Alien3 : *"tu es dans ma vie depuis tellement longtemps que je ne me souviens de rien d'autre…"*

LES REFERENCES

L'idée de la campagne a germé à la sortie du Aliens Adventure Game, avant la sortie d'Alien 3. J'ai donc utilisé les éléments de background fournis dans le bouquin, c'est à dire pas grand chose.
Ensuite, j'ai utilisé, et parfois même clairement récupéré, des scènes ou situations issues des comics publiés chez Dark Horse. Il s'agit des trois premières séries, aujourd'hui réédités dans les tpbs : **Aliens Outbreak**, **Aliens Nightmare Asylum** et **Aliens Female War** (à l'époque, les deux derniers étaient parus en français, dans la défunte collection Ecran Total du défunt éditeur Zenda). Typiquement, les développements sur l'étrange géant pachydermique entraperçu dans l'épave (dans le premier film) sont issus de ces comics.

Le **Colonial Marines Technical Manual** apporte clairement du background complémentaire, et du matos militaire, mais certaines infos (l'organisation du Colonial Marines Corp, typiquement) ne sont pas raccord avec le jeu de rôle. Je me suis basé sur ce dernier.

Enfin, une grosse partie de l'inspi vient du art book **Giger's Alien**, notamment les bas-reliefs montrant des humanoïdes inséminant, apparemment volontairement, leurs semblables avec des face-huggers, d'où l'idée du culte ancien.

LES REGLES

A l'époque, j'ai utilisé sans me poser de questions les règles du Aliens Adventure Game. J'avais du faire des aménagements à la serpe vu que le jeu ne permettait que de jouer des marines (ah si, on pouvait jouer des mercenaires !) et que dans mon groupe, je n'avais pas que des militaires. J'ai donc bidouillé là dessus.

Bon, clairement, aujourd'hui, j'essaierais de trouver un autre système, mais je serais bien en peine de dire lequel… Shadowrun 4 peut-être ? Un copain avait repris une partie de la campagne en adaptant au système de Cyberpunk. D'ailleurs, il existe sur le net une adaptation à Fuzion, je crois me souvenir de cela...
Sur une douzaine de scénarios, avec 5 joueurs, il y a du avoir 2 PJ morts, je crois. Après le but des scénars n'est pas de l'extermination d'aliens. Ceux-ci sont plus généralement une menace sous-jacente...