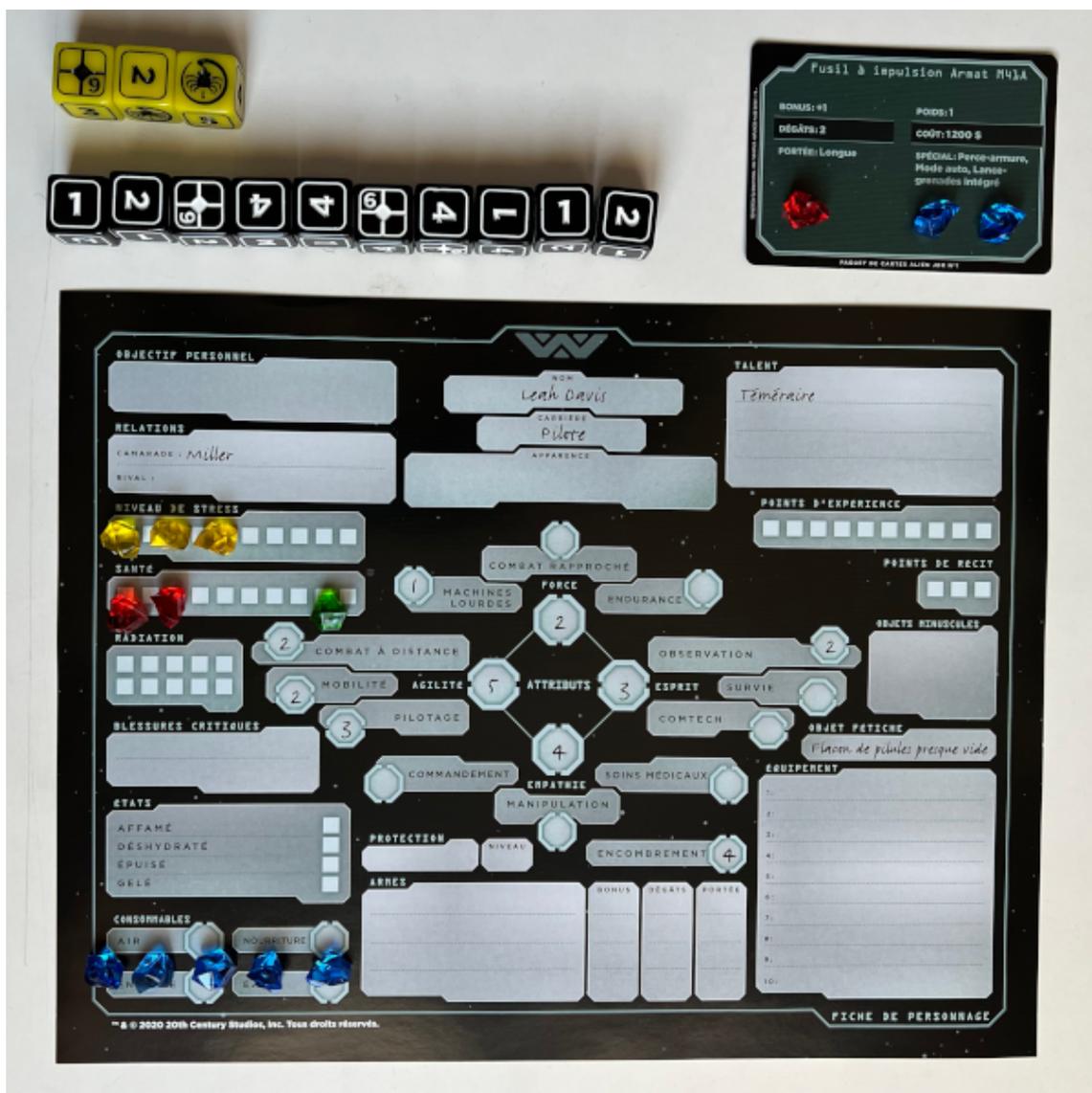


Pimp my Alien Character Sheets and Maps

Michel Casabianca
casa@sweetohm.net

Ce n'est pas toujours une bonne idée d'écrire sur les feuilles de personnage : les joueurs n'ont jamais de crayons et encore moins de gomme. Sans parler des magnifiques feuilles du kit de démarrage qu'aucun joueur n'oserait profaner !

Une solution est d'utiliser des marqueurs pour noter tout ce qui va varier au cours de la partie : points de vie, points de stress, ressources en oxygène, munitions, etc... On trouve de jolies gemmes de couleurs qui font très bien l'affaire.



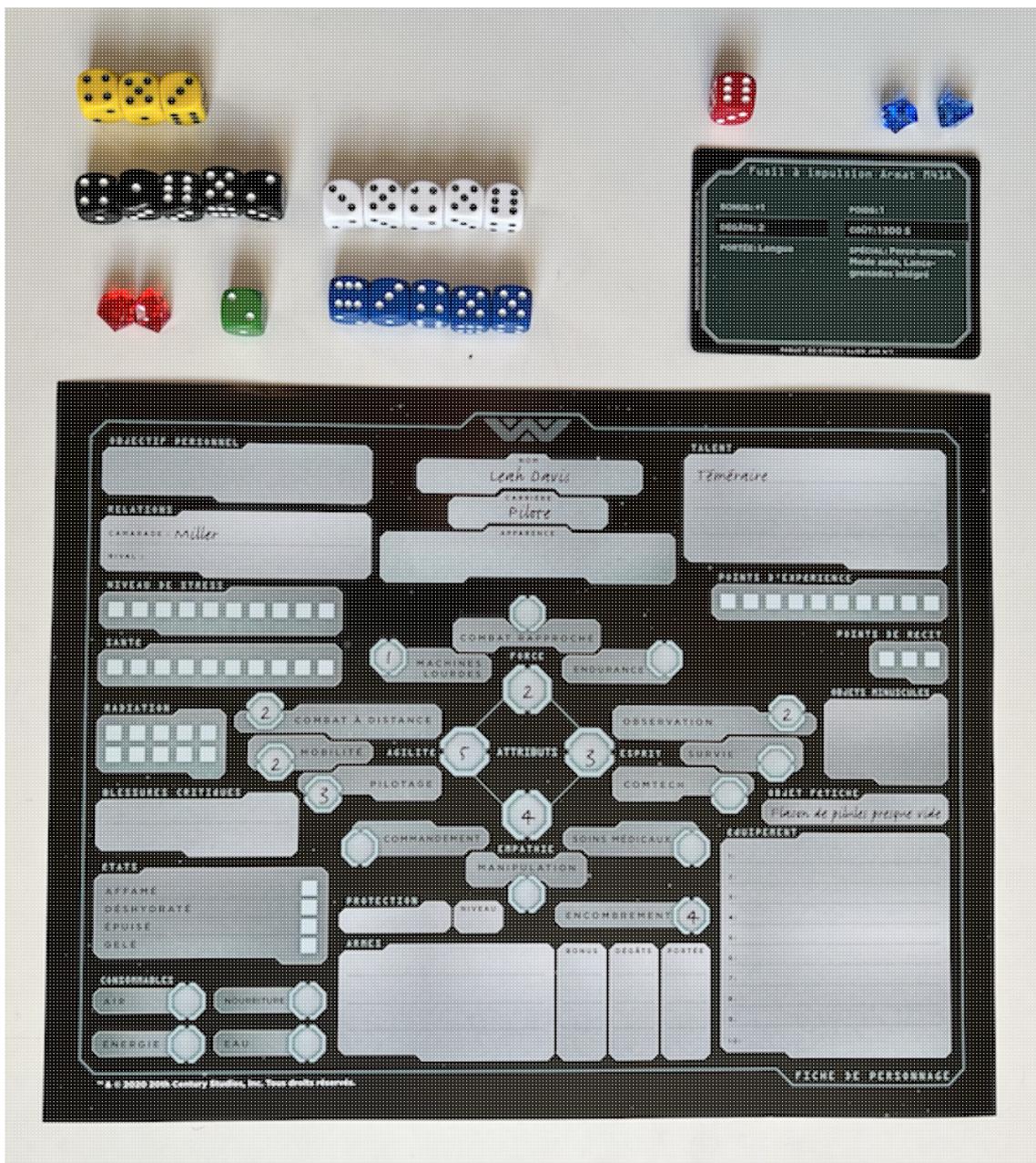
Voici les usages des différentes gemmes :

- Gemmes rouges pour les points de vie

- Gemmes jaunes pour les points de stress
- Gemmes vertes pour les points d'armure (combinaison spatiale)
- Gemmes bleues pour les ressources en oxygène
- Gemmes rouges pour le bonus de l'arme
- Gemmes bleues pour les chargeurs de l'arme

Cependant, on peut aller plus loin et remplacer de simples marqueurs par des dés : par exemple, pour faire un jet de ressource d'oxygène, on doit lancer autant de dés que l'on a de points de ressource. Alors pourquoi ne pas remplacer de simples marqueurs par des dés que l'on lancera ?

Voici un exemple de feuille de personnage avec des marqueurs gemmes et dés :



Voici les usages des différents marqueurs :

- Dés noirs pour les attributs

- Dés blancs pour les compétences
- Dés jaunes pour les points de stress
- Dés bleus pour les ressources (ici pour l'oxygène de la combinaison)
- Dés rouges pour le bonus du matériel
- Dé vert pour l'armure de la combinaison
- Gemmes bleues pour les chargeurs de l'arme
- Gemmes rouges pour les points de vie

En terme de jeu, il n'y a pas de différence entre les dés des attributs et des compétences. Je ne les distingue que parce que je n'ai que 36 dés d'une couleur, soit 7 dés par joueur pour une table de 5.

On voit ainsi du premier coup d'œil les dés que l'on doit lancer et les points qu'il nous reste. Et puis c'est joli... Cependant, les joueurs ne doivent pas oublier de récupérer leurs dés (qui sont aussi des compteurs) après les avoir lancés.

D'autre part, il faut acheter de grandes quantités de dés et de gemmes. Pour ma part j'ai opté pour les sets de 36 mini dés de Chessex.



On peut trouver ces sets de dés pour 6,90 € environ sur ces boutiques en ligne :

- Dés en folie : <https://www.des-en-folie.fr/fr/>
- Ultra Jeux : <https://www.ultrajeux.com>
- Cultura : <https://www.cultura.com>



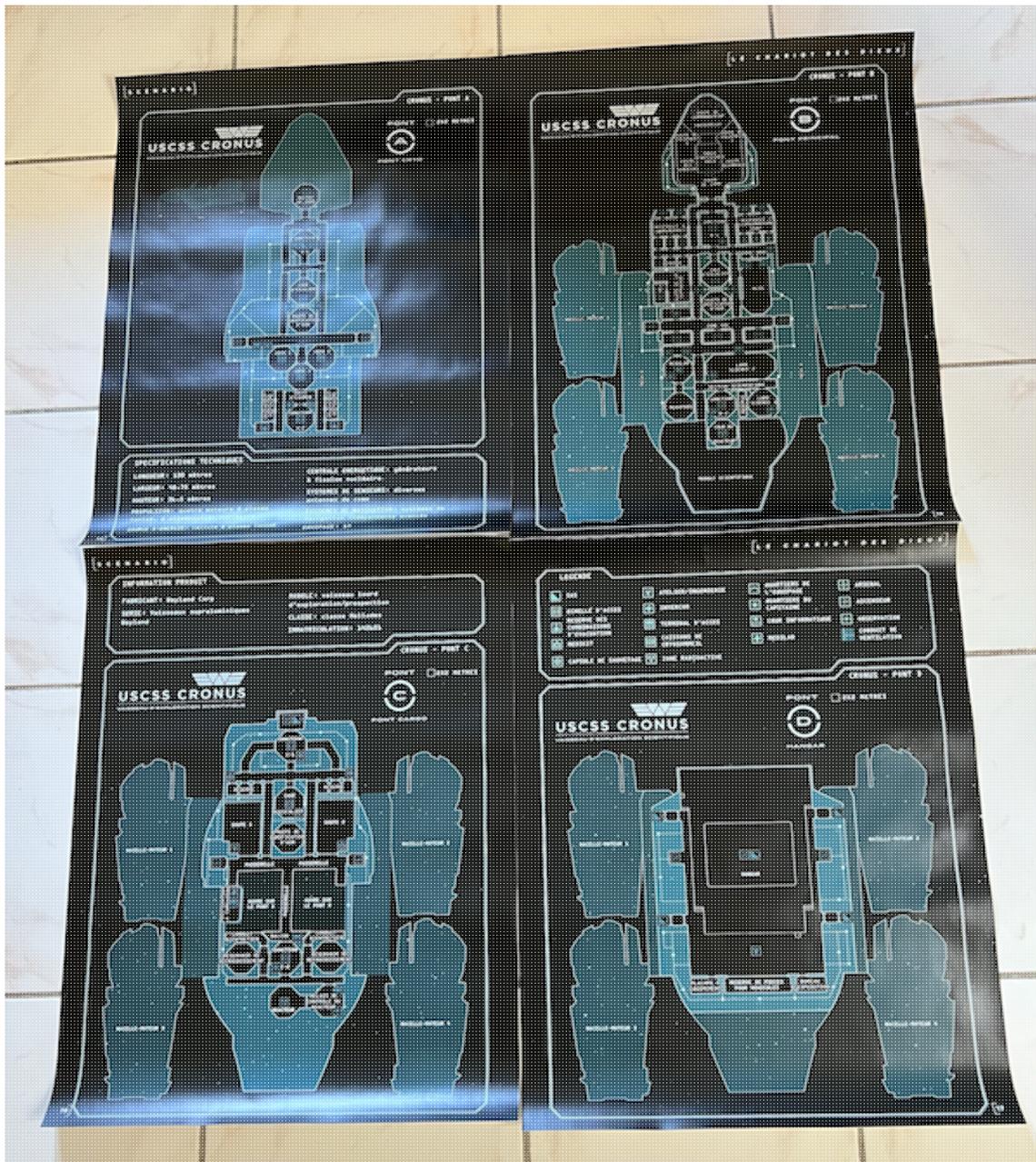
Pour les gemmes, j'ai choisi le modèle que l'on trouve dans toutes les boutiques de jeu. Je les ai trouvées à bon prix (2,49 € les 50) chez :

- Tout pour le Jeu : <https://toutpourlejeu.com>

Vu l'importance des plans dans le jeu de rôle Alien, j'ai décidé de les imprimer en très grand format A2 sur bâche.

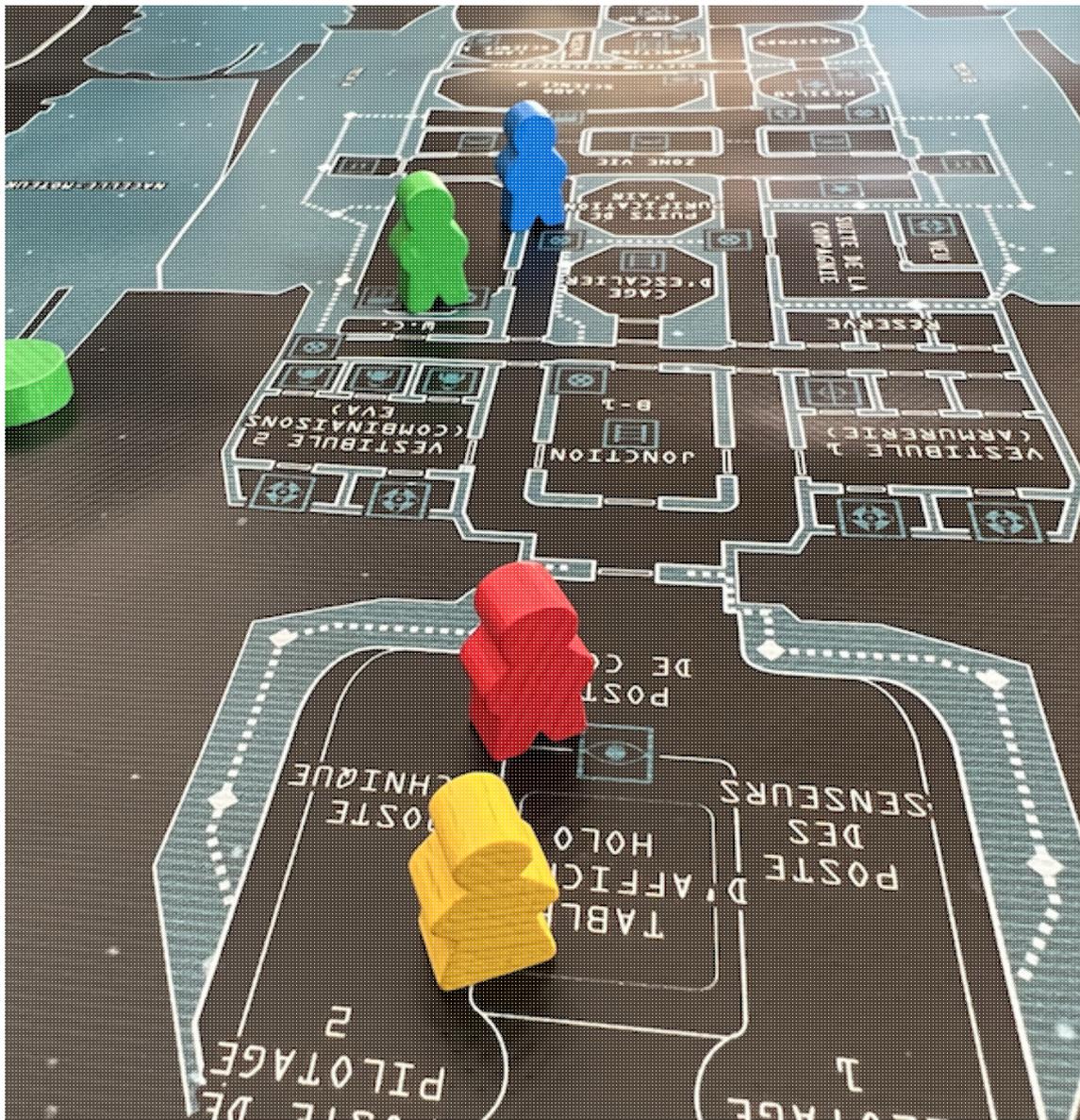


Ces bâches sont très résistantes, lavables et mes joueurs les ont beaucoup appréciées. C'est encore plus imposant pour le Monero qui comporte 4 ponts :



Il m'en a coûté 17 € pour 2 A2, donc 17 € pour le Dernier Jour de Hope et 34 € pour le Chariot des Dieux. J'ai fait imprimer chez Ancre'Eco, 459 rue de Bordeaux à Angoulême, que je recommande chaudement pour le sympathie et leur compétence.

Pour marquer l'emplacement des personnages, j'utilise des meeples avec pastille de même couleur sur la feuille de personnage :



On peut trouver ces meeples sur le site toutpourlejeu.com.

Dites moi en commentaires ce que vous pensez de ce matériel et n'hésitez pas à partager vos idées pour ce jeu.

Enjoy!