

ALIEN RPG

Supplément - Amateur

PROFIL PERSONNALISÉ

ALIEN RPG est un jeu publié en version originale par **Free League Publishing** et édité en français par **Arkhané Asylum Publishing**. Ce document est un contenu non officiel, créé par des fans, sans affiliation ni approbation de ces éditeurs. Les noms, marques et éléments de propriété intellectuelle restent la propriété de leurs ayants droit.

PROFIL DE CARRIÈRE

INVESTIGATEUR

La vérité n'est jamais très loin. Elle est seulement bien gardée.

Vous avez appris à poser les questions que les autres préfèrent éviter. Sur une colonie isolée, dans une station minière ou au milieu d'un équipage en crise, vous cherchez les contradictions, les témoins oubliés et les rapports qui ne racontent pas toute l'histoire. Votre travail consiste à transformer des rumeurs en faits, ou au moins en informations assez dangereuses pour être publiées.

Vous n'êtes pas forcément là pour rendre justice. Un scoop peut payer une dette, sauver votre carrière ou vous donner un moyen de pression sur ceux qui contrôlent la colonie. Vous savez que certaines vérités mettent des vies en danger, y compris la vôtre, et vous avez déjà choisi de vous taire au moins une fois.

Auteur : -BS- · Contenu AI : Illustration / Mise en forme / Mise en page / Génération du pdf

Deux façons de chercher la vérité

Deux façons de chercher la vérité.

EXEMPLE MASCULIN

Martin Keller

Reporter indépendant venu enquêter sur une disparition classée comme un accident.

Objectif : Retrouver l'informateur qui lui a envoyé un dernier enregistrement avant de disparaître.

Objet fétiche : Carnet rempli de noms, de dates et de notes codées.

Équipement : Caméra vidéo compacte, radio de poche, kit de dissimulation de données.

Voix en jeu : Rapide et précise. Martin reformule les réponses jusqu'à ce qu'une contradiction apparaisse.



PITCH DE CAMPAGNE

Le rapport qui respire

Un rapport d'accident provenant d'une colonie minière est signé par un membre d'équipage déclaré mort trois mois plus tôt.

Événement perturbateur : le même rapport est automatiquement transmis par MU-TH-UR à tous les terminaux du groupe.

Twist : les données ont été corrigées après l'accident par une personne qui se trouve encore dans la colonie.

Réussite : Martin retrouve la source et expose la falsification sans condamner les survivants. **Réussite mitigée** : la preuve est sauvée, mais la colonie perd son accès aux ravitaillements. **Échec** : le rapport est authentifié publiquement et Martin devient la cible d'une enquête corporatiste.



EXEMPLE FÉMININ

Nadia Varga

Correspondante accréditée qui sait que la bonne question peut être plus dangereuse qu'une arme.

Objectif : Publier une preuve compromettante avant que son employeur ne la fasse disparaître.

Objet fétiche : Carte d'accréditation journalistique périmée.

Équipement : Appareil photo numérique, enregistreur audio, transmetteur de données personnel.

Voix en jeu : Polie et posée. Nadia laisse les autres parler jusqu'à ce qu'ils révèlent ce qu'ils voulaient cacher.

PITCH DE CAMPAGNE

La rumeur de quarantaine

Une colonie reçoit l'ordre de se confiner après la diffusion d'une rumeur sur une contamination. Aucun malade n'est enregistré, mais les réserves disparaissent.

Événement perturbateur : un enfant remet à Nadia une image montrant une zone interdite avant sa fermeture.

Twist : la quarantaine protège un transfert biologique organisé par la Compagnie, et les habitants servent de couverture.

Réussite : Nadia obtient une preuve indépendante et force l'ouverture d'une enquête publique. **Réussite mitigée :** la colonie est évacuée, mais le transfert et ses responsables restent inconnus. **Échec :** sa source est discréditée, et Nadia est accusée d'avoir déclenché une émeute.

Profil

ATTRIBUT-CLÉ	COMPÉTENCES	TALENTS DE CARRIÈRE
Esprit	• Observation • Manipulation • Comtech	• Cartographe des rumeurs • Audit de MU-TH-UR • Droit de réponse

PROTOCOLES D'INVESTIGATION

Talents

Ces talents sont des créations personnalisées associées au profil **Investigateur**.

[CUSTOM] Cartographe des rumeurs

Après au moins dix minutes passées à écouter les habitants d'une colonie, d'une station ou d'un équipage, ajoutez +2 en **Manipulation** pour obtenir, confirmer ou détourner une rumeur. En cas de réussite, l'Hôte indique qui la relaie principalement ou quel groupe semble en tirer avantage, sans garantir que son contenu soit vrai.

[CUSTOM] Audit de MU-TH-UR

Lorsque vous comparez des journaux de bord, des relevés de capteurs, des ordres automatisés ou des rapports corporatistes avec un terminal accessible, ajoutez +2 en **Comtech** pour repérer une incohérence résultant d'une erreur, d'une censure ou d'une intervention de MU-TH-UR. Une réussite révèle une anomalie exploitable, mais pas automatiquement sa cause.

[CUSTOM] Droit de réponse

Une fois par session, lorsque vous présentez une preuve crédible à un représentant d'une corporation, à une autorité coloniale ou à un responsable de station, ajoutez +2 en **Manipulation** pour obtenir un entretien, un accès temporaire ou un délai avant une intervention. L'effet ne force pas l'autorité à coopérer davantage.

MOTIVATION

Votre objectif personnel

Choisissez une option ou inventez votre propre objectif.

- Vous enquêtez sur une disparition que les autorités ont classée comme un simple accident.
- Vous détenez une preuve compromettante, mais sa publication condamnerait une personne qui vous a déjà sauvé la vie.
- Vous devez produire un article à succès avant la fin de votre contrat, même si cela signifie exagérer ou dissimuler certains faits.

ANCRAGE

Objet fétiche

Choisissez un objet ou inventez-en un.

- Carnet rempli de noms, de dates et de notes codées.
- Enregistreur analogique appartenant à votre premier informateur.
- Carte d'accréditation journalistique périmée.

SIGNES EXTÉRIEURS

Apparence

Choisissez parmi les options ci-dessous ou décidez vous-même :

- Veste renforcée portée sous un manteau trop élégant pour la colonie.
- Micro-enregistreur toujours fixé au col.
- Cernes marqués par des quarts passés à travailler.
- Sourire poli qui disparaît dès qu'une porte se ferme.
- Lunettes à verres teintés ou visière constamment relevée.
- Doigts tachés d'encre ou de graisse de terminal.
- Badge d'accréditation affiché bien en évidence.
- Tendance à regarder les sorties avant de s'asseoir.

DOTATION INITIALE

Équipement

Choisissez deux des objets de la liste. Vous obtenez également D6 x 100 \$ en argent liquide :

01	Appareil photo numérique ou caméra vidéo compacte.
02	Enregistreur audio ou radio de poche.
03	P-DAT Seegson ou transmetteur de données personnel (TDP).
04	Carte d'accréditation professionnelle ou kit de dissimulation de données.

IDENTITÉS

Noms typiques

Martin Keller	Jonah Reed	Elias Mercer
Nadia Varga	Claire Benton	Samira Okafor
Lucas Voss	Anika Petrov	Rafael Chen
Sophia Santos	Mika Weber	Elena Kovacs

Événements de vie

(optionnel)

Lancez un D66 et consultez la table ci-dessous. Appliquez ensuite le gain indiqué par l'événement.

D66	Événement
11-13	Vous avez suivi la piste d'une disparition classée comme un accident. Votre article n'a jamais été publié, mais vous avez conservé les témoignages et appris à repérer les contradictions. Vous gagnez +1 dans la compétence OBSERVATION.
14-16	Dans une colonie divisée par une rumeur de rationnement, vous avez identifié la personne qui la faisait circuler et ceux qui en profitaient. Depuis, certains habitants vous transmettent leurs informations avant de parler aux autorités. Vous gagnez le talent [CUSTOM] CARTOGRAPHE DES RUMEURS.
21-24	Vous avez obtenu une déclaration d'un porte-parole corporatiste en lui faisant croire qu'un autre service avait déjà parlé. La citation vous a servi, mais une accusation de manipulation vous suit encore. Vous gagnez +1 dans la compétence MANIPULATION.
25-31	Vous avez découvert que les journaux de bord d'une station ne correspondaient pas aux relevés de ses capteurs. MU-TH-UR a fourni une explication cohérente, sans répondre à la question de savoir qui avait modifié les données. Vous gagnez le talent [CUSTOM] AUDIT DE MU-TH-UR.
32-34	Un informateur vous a remis un enregistreur endommagé avant de disparaître. Vous avez récupéré une partie des données et gardé le reste secret, par peur de ce qu'il prouvait. Vous gagnez +1 dans la compétence COMTECH.
35-41	Vous avez présenté une preuve compromettante à un responsable de la Compagnie pour obtenir l'accès à une zone interdite. Vous êtes entré, mais votre dossier porte désormais une mention que vous n'avez jamais pu consulter. Vous gagnez le talent [CUSTOM] DROIT DE RÉPONSE.
42-44	Vous avez accepté une version officielle après qu'un témoin vous a supplié de protéger sa famille. Des années plus tard, une image retrouvée dans une archive vous a fait douter de votre propre enquête. Vous gagnez le talent RUSE.
45-52	Vous avez été retenu plusieurs heures dans un bureau de sécurité pendant qu'un supérieur décidait si vos notes constituaient une menace. Vous avez mémorisé la disposition des lieux et les sorties avant d'être relâché. Vous gagnez +1 dans la compétence OBSERVATION.
53-55	Vous avez travaillé pour un média qui a supprimé votre reportage sur une contamination. Vous avez transmis une copie chiffrée à un contact, sans savoir si elle a atteint sa destination. Vous gagnez +1 dans la compétence COMTECH.
56-62	Vous avez convaincu une foule de colons qu'une évacuation était nécessaire avant que les autorités ne reconnaissent le danger. Une partie du groupe vous accuse encore d'avoir déclenché la panique. Vous gagnez +1 dans la compétence MANIPULATION.
63-66	Vous avez continué à enregistrer pendant une panne générale, alors que les communications diffusaient des voix qui ne figuraient dans aucun rapport. Vous n'avez jamais publié l'enregistrement, mais vous dormez mieux quand il est près de vous. Vous gagnez le talent CALME OLYMPIEN.