

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

PRÊCHEUR

Quand la peur cherche un sens, vous êtes la voix qui reste.

Vous avez appris à parler aux vivants quand ils ne croient plus en rien. Dans l'immensité noire, les hommes et les femmes cherchent un sens à leurs pertes, à leur isolement et aux choses qui les observent depuis l'extérieur des lumières. Vous leur offrez une parole, un rite ou un silence partagé. Certains vous appellent aumônier, d'autres prophète, imposteur ou dernier recours.

Votre foi a été forgée dans une catastrophe que vous n'avez jamais racontée entièrement. Vous avez peut-être vu quelqu'un abandonner toute humanité, ou vous avez peut-être abandonné quelqu'un vous-même. Vous ne prétendez pas comprendre le vide, mais vous savez qu'il peut briser un équipage plus sûrement qu'une panne ou qu'une créature. Votre présence apaise parfois les autres. Elle peut aussi les pousser à vous obéir au moment où ils devraient poser des questions.

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

Deux visages du Prêcheur

Deux visages du Prêcheur, prêts à intégrer dans une partie.

EXEMPLE MASCULIN

Elias Varga

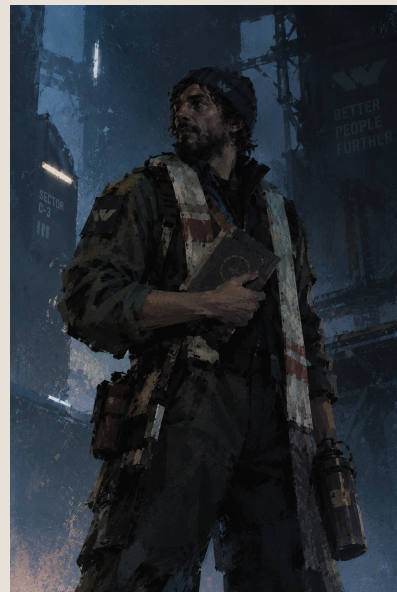
Aumônier de bord, survivant d'une évacuation dont les rapports ont été falsifiés.

Objectif : Retrouver le membre d'équipage disparu qui lui a confié ses derniers mots.

Objet fétiche : Médaillon fabriqué à partir d'une pièce de combinaison récupérée sur un mort.

Équipement : Livre de prières relié, haut-parleur portatif, trousse de premiers secours.

Voix en jeu : Calme et précise. Elias parle comme si chaque mot devait tenir jusqu'au prochain réveil.



PITCH DE CAMPAGNE

La voix dans le sas

Un message de détresse arrive d'un vaisseau officiellement disparu depuis six mois. La voix d'un ancien membre d'équipage récite la prière qu'Elias a entendue avant l'évacuation falsifiée.

Événement perturbateur : le signal se répète depuis un sas extérieur et indique qu'un survivant attend une ouverture immédiate.

Twist : le disparu porte les preuves que l'évacuation a été organisée pour cacher une expérience menée sur l'équipage.

Réussite : le survivant et les preuves sont récupérés, puis le dossier est diffusé.

Réussite mitigée : Elias obtient la vérité, mais les preuves sont détruites. **Échec** : la menace entre à bord et la Compagnie classe l'incident comme une erreur humaine.



EXEMPLE FÉMININ

Mara Okafor

Prêcheuse itinérante employée par la Compagnie pour maintenir le calme dans les colonies.

Objectif : Découvrir ce que la Compagnie veut étouffer avant que son ministère ne serve ses intérêts.

Objet fétiche : Enregistrement vocal d'une cérémonie célébrée avant une catastrophe.

Équipement : Tablette de consultation sans accès réseau, masque respiratoire de rechange, lampe frontale robuste.

Voix en jeu : Douce et attentive. Mara écoute les silences avant de proposer une interprétation.

PITCH DE CAMPAGNE

Les réserves du silence

Dans une colonie affamée, les rapports officiels annoncent une contamination imaginaire pour justifier la saisie des dernières réserves.

Événement perturbateur : les réserves sont confisquées avant la cérémonie de Mara et un enfant tombe malade après avoir bu l'eau officielle.

Twist : la contamination est inventée, mais les réserves cachent un produit expérimental que la Compagnie veut récupérer.

Réussite : Mara révèle la fraude, organise le partage et force la Compagnie à négocier. **Réussite mitigée :** la colonie survit, mais la vérité est étouffée. **Échec :** l'émeute éclate, les réserves sont détruites et Mara est désignée responsable.

Seigneur, nous errons dans les ténèbres entre les étoiles, Nos péchés nous poursuivent comme l'ombre de la créature, Éclaire notre chemin dans le vide sans fin, Protège-nous de ce qui rôde dans l'obscurité, Car nous savons que la mort nous attend tous.

Profil

ATTRIBUT-CLÉ	COMPÉTENCES	TALENTS DE CARRIÈRE
Empathie	• Commandement • Observation • Endurance	• Parole de veille • Dernier sacrement • Le Sens révélé

PROTOCOLES DE COHÉSION

Talents

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

[CUSTOM] Parole de veille

Ajoutez +2 en **Commandement** pour maintenir la cohésion d'un groupe confronté à une panique, un décès ou un isolement prolongé.

[CUSTOM] Dernier sacrement

Une fois par session, lorsqu'un allié à proximité gagne du stress après un décès ou la découverte d'une créature, réduisez son stress de 1 et augmentez le vôtre de 1.

[CUSTOM] Sens révélé

Lorsqu'un signe, réel ou fabriqué, est présenté à un groupe, faites un test de **Commandement** pour lui en imposer une interprétation. En cas de réussite, le groupe accepte cette lecture comme un présage jusqu'à ce qu'un événement concret la contredise, sans que le signe devienne pour autant une vérité absolue.

MOTIVATION

Votre objectif personnel

Choisissez une option ou inventez votre propre objectif.

- Vous cherchez une personne disparue après une mission dont les rapports ont été falsifiés. Vous êtes convaincu que ses derniers mots contenaient un message pour vous.
- Vous avez perdu la foi, mais personne ne doit le découvrir. Continuez à prêcher jusqu'à trouver une preuve qui vous fera changer d'avis.
- La Compagnie vous emploie pour maintenir le calme dans les colonies et les équipages. Découvrez ce qu'elle veut vraiment étouffer avant que votre ministère ne serve ses intérêts.

ANCRAGE

Objet fétiche

Choisissez un objet ou inventez-en un.

- Petit livre de prières couvert de notes et de taches anciennes.
- Médaillon fabriqué à partir d'une pièce de combinaison récupérée sur un mort.
- Enregistrement vocal d'une cérémonie célébrée avant une catastrophe.

SIGNES EXTÉRIEURS

Apparence

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

- Combinaison de travail réparée avec des bandes de tissu rituelles.
- Crâne rasé ou cheveux coupés très courts.
- Voix douce, même dans les situations de panique.
- Regard qui s’attarde sur les sas et les conduits de ventilation.
- Chapelet, chaîne ou symbole religieux fixé à la ceinture.
- Cicatrice laissée par une ancienne opération ou une mise en quarantaine.
- Gants toujours portés, même dans les espaces communs.
- Sourire calme qui devient inquiétant lorsqu’une personne refuse d’écouter.

DOTATION INITIALE

Équipement

Choisissez deux des objets de la liste. Vous obtenez également un carnet de notes et 2D6 \$ en argent liquide :

01	Livre de prières relié ou tablette de consultation sans accès réseau.
02	Haut-parleur portatif ou cloche manuelle de cérémonie.
03	Trousse de premiers secours ou masque respiratoire de rechange.
04	Lampe frontale robuste ou bâton télescopique.

IDENTITÉS

Noms typiques

Elias Varga	Mara Okafor	Thomas Havel
Naomi Reyes	Jonah Bell	Inés Calder
Raphael Koenig	Sofia Petrov	Daniel Chen
Amelia Santos	Lucas Weber	Clara 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 retrouvé un membre dipage qui répétait une prière inconnue dans son sommeil. Vous n'avez jamais su s'il l'avait apprise ou inventée. Vous gagnez +1 dans la compétence OBSERVATION.
14-16	Après un décès en quarantaine, vous avez maintenu une cérémonie malgré l'interdiction de la Compagnie. Les survivants vous écoutent encore, mais l'un d'eux vous accuse d'avoir aggravé la panique. Vous gagnez le talent [CUSTOM] PAROLE DE VEILLE.
21-24	Vous avez interprété une suite de pannes comme un avertissement et convaincu un groupe de changer d'itinéraire. Le détour a sauvé des vies, ou vous a simplement éloigné d'un danger que personne n'a jamais vu. Vous gagnez le talent [CUSTOM] LE SENS RÉVÉLÉ.
25-31	Vous avez pris la parole pendant une évacuation et désigné ceux qui devaient passer les premiers. Depuis, certains vous vénèrent et d'autres vous tiennent pour responsable de leurs morts. Vous gagnez +1 dans la compétence COMMANDEMENT.
32-34	Vous êtes resté auprès d'un mourant qui refusait de mourir seul. Il vous a confié un nom que vous n'avez jamais révélé, même sous interrogatoire. Vous gagnez le talent [CUSTOM] DERNIER SACREMENT.
35-41	Vous avez prêché pendant une panne de plusieurs jours, alors que lipage commençait à s'accuser mutuellement. Votre voix a tenu jusqu'au retour du courant, mais vous n'avez pas dormi depuis. Vous gagnez +1 dans la compétence ENDURANCE.
42-44	Vous avez reconnu un symbole gravé à l'intérieur d'un sas et avez prétendu savoir ce qu'il signifiait. Le mensonge a évité une mutinerie, mais quelqu'un a peut-être cru à votre invention. Vous gagnez +1 dans la compétence OBSERVATION.
45-52	Vous avez refusé de bénir une expédition dont vous saviez les risques et avez été remplacé par un officiant plus docile. L'expédition a disparu sans laisser de trace. Vous gagnez le talent CALME OLYMPIEN.
53-55	Vous avez convaincu une colonie affamée de partager ses dernières réserves avec des inconnus. La moitié des bénéficiaires étaient des voleurs, mais ils ont tenu la ligne quand d'autres auraient cédé. Vous gagnez +1 dans la compétence COMMANDEMENT.
56-62	Vous avez traversé une zone contaminée pour récupérer le corps d'une personne que vous aviez condamnée publiquement. Depuis, vous refusez de prononcer son nom pendant les offices. Vous gagnez le talent NERFS D'ACIER.
63-66	Vous avez mené une veille de trois jours autour d'un sas qui s'ouvrait tout seul. Vous n'avez trouvé aucune présence, seulement des traces qui semblaient apparaître de l'intérieur. Vous gagnez +1 dans la compétence ENDURANCE.