

À LIRE AVANT POUR BIEN COMPRENDRE

J'ai récemment acheté le kit de démarrage pour le jeu de rôle ALIEN, à la suite de quoi je me suis procuré le livre de base en PDF que j'ai rapidement parcouru. Plus récemment encore, j'ai regardé une très intéressante vidéo sur la chaîne Youtube RolisteTV parlant du jeu de rôle solo <https://youtu.be/tSGPFYQk458>

Suite à ce visionnage, je me suis dit que je pourrais me lancer dans une aventure solo avec le jeu de rôle ALIEN ; l'intérêt de la chose serait d'une part de me plonger dans cet univers que j'affectionne et d'autre part d'apprendre les règles de jeu en me confrontant à des situations de jeu possibles à la faveur d'une aventure en solitaire.

Avant tout, je me suis créé un personnage, en fait une alter ego pour vivre des aventures dans l'univers d'ALIEN.

Elle se nomme Kathleen Weiss et travaille actuellement pour la Weyland-Yutani en tant que pilote sur un vaisseau de récupération. Pour créer le personnage de Kathleen, j'ai cherché sur le net une image qui pourrait m'inspirer. Au-delà des classiques que sont les films de la franchise ALIEN et les jeux vidéo et concept art, je me suis souvenu du film Underwater, un thriller sous-marin qui par bien des aspects ressemble au monde angoissant d'ALIEN

Mon choix s'est très vite porté sur le personnage incarné par Kristen Stewart que j'ai convertie en pilote de vaisseau. L'esthétique du personnage était déjà toute trouvée, ainsi que l'attitude générale.



J'ai ensuite créé le personnage de Kathleen Weiss en suivant les règles du livre de base, ce qui donne le profil ci-contre.

MISSION DE ROUTINE SUR LV-832, TYCHO 2-2000

L'aventure débute alors que l'ordinateur de bord de l'USCSS Oberon vient de réveiller les trois membres d'équipage, conformément à la procédure standard lorsque le vaisseau arrive en approche de sa destination. Les deux autres membres humains de l'équipage sont Bradley Apone, un ouvrier de la compagnie, et H. Miller, agent de la compagnie et simple passager. L'Oberon compte un quatrième membre d'équipage : Gordon, un androïde qui sert à la fois de mécanicien et d'agent de maintenance pendant le vol.

La mission mentionnée au journal de bord indique la livraison de médicaments à la colonie minière sur LV-832 et le chargement d'échantillons archéologiques trouvés sur la planète par une récente expédition financée par Weyland. L'agent Miller est là pour superviser l'opération. Dans le cadre de cette mission, un supplément de prime a été prévu pour l'équipage, et de toute façon, Kathleen et Bradley n'ont pas pour habitude de discuter les consignes qui viennent d'en haut, pour autant qu'ils soient payés correctement.

KATHLEEN WEISS, PILOTE

FORCE 3, AGILITÉ 5, ESPRIT 4, EMPATHIE 2

SANTÉ : 3

STRESS : 0

COMPÉTENCES :

Machines lourdes 0, Endurance 0, Combat rapproché 1, Mobilité 0, Combat à distance 2, Pilotage 3, Observation 1, Comtech 2, Survie 0, Commandement 0, Manipulation 0, Soins médicaux 1

TALENT : Sur le bout des doigts

(+2 pilotage lorsqu'elle pilote son vaisseau)

ÉQUIPEMENT :

\$300, Pistolet de service M4A3 (bonus +2d, dégâts 1, portée moyenne, poids 1/2), Radio de poche, P-DAT Seegson (tablette, peut se synchroniser avec d'autres équipements), Combinaison de compression IRC Mk.50

OBJECTIF PERSONNEL :

Mettre assez de côté pour pouvoir lancer votre propre affaire et arrêter de voler pour les autres.

OBJET FÉTICHE :

Plaque d'identification militaire au bout d'une chaînette, qu'elle porte en permanence sous son t-shirt ; souvenir du temps où elle était pilote pour les Marines. Lorsqu'elle est stressée, elle joue avec cette plaque et la mordille nerveusement.

APPARENCE :

La trentaine, cheveux courts et peroxydés, petite gabarit mais tout en muscles secs, veste de pilote usée, t-shirt, jogging, baskets*

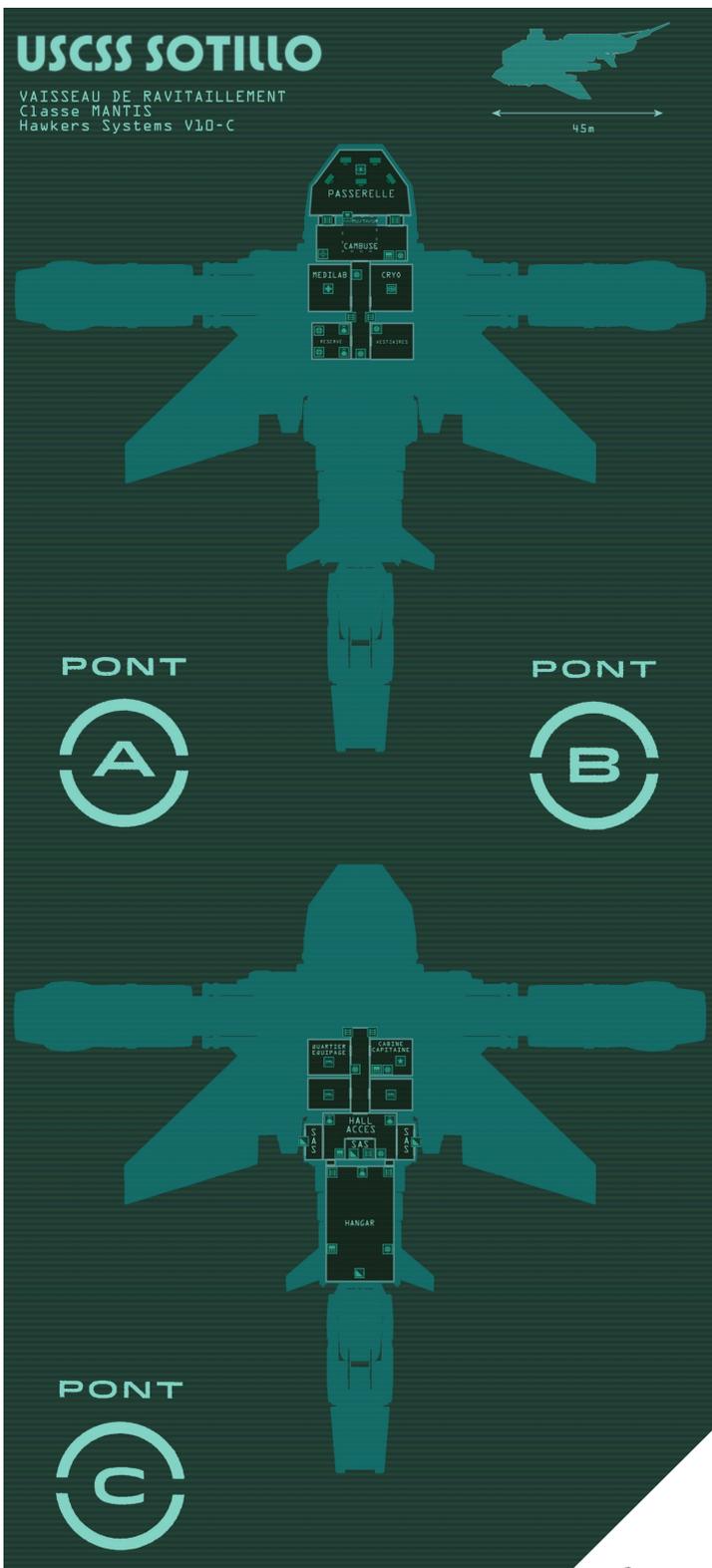
(*) le règlement ne stipule pas que le pilote doit porter l'uniforme de la compagnie

ATTITUDE :

Regard dans le vague, mine maussade ; elle n'a pas le sourire facile et a toujours l'air de tirer la gueule. On la prend souvent pour un androïde, ce qui a le don de l'énerver.

CONTRAT EN COURS :

Elle travaille comme pilote pour le compte de la Weyland-Yutani à bord de l'USCSS Oberon, un vaisseau de classe G, modèle Corvus CM-90S ; c'est un ancien vaisseau militaire déclassé et réaffecté à la compagnie en tant que vaisseau de livraison et récupération. Lorsqu'elle était dans l'armée, Kathleen a piloté un vaisseau similaire.



L'USCSS OBÉRON, CLASSE G, CORVUS CM-90S

L'Obéron est un ancien vaisseau militaire déclassé et reconverti pour des missions de livraison et récupération en espace profond.

Voici ses caractéristiques (p180-181 du livre de base)

Fabricant : Lockmart

Équipage : 6 (actuellement 3)

I.A. : MU/TH/UR 6000

Longueur : 54m

Cadence supraluminique : 20

Signature : +0

Propulseurs : +1

Coque : 6

Protection : 5

Armement : aucun

L'Obéron est un modèle très fiable et robuste, assez maniable. Il dispose d'une grue de remorquage et d'un vaste hangar (sa mission première étant de récupérer des épaves et des navettes en détresse) et d'une petite navette de sauvetage ayant une autonomie de 3 mois.

Les différents ponts du vaisseau, au nombre de 3, sont répartis sur la longueur du vaisseau.

Le pont A comprend la passerelle et une cambuse.

La salle de MU/TH/UR 6000 se trouve sous la passerelle, accessible par une petite échelle et une porte à code (le capitaine possède la carte d'accès).

Le pont B abrite un médilab, une salle avec 6 tubes cryo, une réserve et un vestiaire.

Le pont C est occupé par les quartiers de l'équipage et du capitaine, un hall d'accès au hangar et deux sas.

BRADLEY APONE, PROLO

Bradley travaille pour la compagnie depuis 6 ans dont la moitié à bord de l'Obéron. Lui et Kathleen ont été affecté à ce poste en même temps. Autant dire qu'ils forment une équipe plutôt efficace quoique mal assortie au premier abord. Apone a une famille qui l'attend à Thedus. Il bosse encore pour la compagnie mais ça ne devrait plus durer. Il compte sur la sur-prime promise par Miller pour acheter une concession et s'installer avec sa famille comme prospecteur sur un des mondes de la Frontière.



GORDON, ANDROÏDE

Gordon est un androïde standard de type David, un vieux modèle mais qui a fait ses preuves. Attaché à l'Obéron, il fait en quelque sorte partie des meubles.

Son rôle à bord est de s'assurer du bon fonctionnement du vaisseau lorsque l'équipage est en hyper-sommeil. Il assure aussi le poste de copilote et d'agent de maintenance.

En tant que propriété de la Weyland, il est soumis à la directive spéciale et doit obéir à tout représentant de la compagnie si celle-ci est activée.



H. MILLER, AGENT DE LA COMPAGNIE

Miller est ambitieux ; la mission lui a été confiée directement par un des hauts responsables de Weyland. Il doit récupérer des échantillons trouvés sur LV-832 par une récente expédition archéologique. Il ne connaît pas la nature des échantillons en question mais il sait que la réussite de cette mission lui vaudra une promotion au sein de la compagnie. Il a été mandaté par la Weyland et rien ne doit lui faire obstacle.

Il méprise la pilote qui s'est autoproclamée capitaine et considère Bradley comme quantité négligeable mais il a besoin d'eux pour mener à bien la mission ; il se montrera donc conciliant, du moins dans un premier temps. Au pire il pourra toujours compter sur l'aide de l'androïde de bord Gordon via la directive spéciale. 02