

Beryl, le.a scientifique.

Contexte de jeu : Fallout. → Rpg occidental, contexte post apocalyptique, mélange western et technologie futuriste.

Projet de mod se passant en Ontario.

Nom : Beryl

Âge : 239 ans.

Genre : Non binaire/Agendre

Race : Goule*. Canadien.ne. Origines Seneca.

Alignement : Amicale envers la communauté de goules. Neutre/Antipathique envers les autres factions.

Personnalité : Beryl est l'une des personnes les plus intelligentes du Grand Nord. Fort.e de son expérience, iel consacre sa vie à la science, et à son utilisation possible pour améliorer la vie des habitants locaux. Etant donné son âge, iel a eu le temps d'étudier un champ extrêmement vaste de disciplines, lui donnant une culture scientifique difficile à égaler.

Iel vit cependant en reclus.e, afin de pouvoir réfléchir en paix, et ne pas avoir de problèmes lors de ses tests plus dangereux.

Bien qu'iel s'accommode de cette existence, la solitude tend à lui peser. Cela, ainsi que sa tendance à être distrait.e fait qu'iel peut lancer de long monologues, plus ou moins cohérents, mélangeant explications techniques et pensées aléatoires.

Beryl est également un.e anarchiste, convaincu.e que les tentatives de recréer un gouvernement majeur conduiront toujours aux mêmes erreurs, tant que ces méthodes impliqueront une hiérarchie sociale.

Apparence : Comme toutes les goules, Beryl était humaine, et conserve sa forme générale.

Cependant, sa peau est lacérée, et une partie de son visage manque, à cause des radiations.

Iel porte en permanence des lunettes de protection, un bleu de travail, ainsi qu'une blouse de scientifique, tous deux remplis d'outils, crayons, et blocs notes.

Route Mécanique

Beryl se convertit mécaniquement. Sa tête est remplacée par une tête mécanique (prendre un des types de bots, ou un bocal à cerveau ?). Ses membres sont également mécanisés, visiblement chromés. La tenue reste identique.

Route Biologique

Beryl devient une super goule. Sa musculature augmente drastiquement, et elle grandit pour atteindre les 2m50 environ. Sa blouse est en partie déchirée, et sa peau prend une teinte un peu plus olive.

Rôle : Donneur.se de quêtes, marchand.e, réparat.eu.r.ice.

Histoire :

Avant les évènements du jeu

La backstory de Beryl n'est pas connue.

Les seules informations qu'iel mentionne sont ses origines, ainsi que le fait qu'iel était ingénieur.e avant la guerre.

Rencontre

Durant les évènements du jeu, Beryl vit dans une petite maison doublée d'un atelier, proche du village des goules.

Iel est heureu.se.x de rencontrer le.a joueur.se, et en profite pour discuter longuement de la situation des goules, ainsi que divers sujets.

Si le personnage dispose de statistiques suffisamment élevées en médecine/science/réparation, il est possible de dialoguer plus en détail.

Après cette mise en confiance, et rassuré.e sur les compétences de son interlocuteur.ice, Beryl accepte de mentionner son projet majeur :

Iel travaille activement à vaincre le processus de dégradation mentale qui affecte les goules**.

Selon sa théorie, la solution serait d'isoler le cerveau, et de créer un hybride goule/robot, afin de préserver le précieux organe. Un peu à la manière des cyberchiens, mais suivant un processus plus avancé.

Afin de pouvoir tester sa théorie, Beryl demandera au personnage de l'aider à récupérer des pièces de robots. Celles-là sont trouvable un peu partout où des ennemis mécaniques sont présents.

Si le personnage est suffisamment compétent en médecine, il est également possible de proposer une solution biologique au problème. C'est-à-dire, développer une cure pour les goules, qui n'implique pas de modifier leur corps.

Enfin, si le.a joueur.se est suffisamment allié avec le Royaume~~, iel peut avoir connaissance de l'eau d'Avalon. Celle-ci permet de soigner les mutants, et donc peut être proposée comme solution.

Route Mécanique

Pour cette route, il est nécessaire de récolter diverses pièces de bots, comme évoqué plus tôt. Une fois ces éléments récupérés et rapportés, Beryl demande à être laissé.e seul.e quelques temps, afin d'effectuer des tests. (Potentiellement deux fournées ?) Chaque test nécessite quelques jours. En revenant régulièrement, la maison s'étoffe d'un animal amélioré, puis d'une des goules du village.

Lorsque les tests sont validés, le personnage peut aider Beryl à expérimenter sur iel même, si ses compétences en médecine et réparation/science sont suffisamment élevées. Sinon, il est nécessaire de l'accompagner à un Auto-Doc afin d'effectuer l'opération.

L'opération est un succès. Beryl se met alors à réfléchir longuement aux implications de sa découverte. Iel parlera entre autres des goules à sauver, et de la possibilité d'améliorer le futur, ainsi que du besoin en ressources.

Afin de réaliser son nouveau plan, Beryl demande alors à être accompagné.e jusqu'à une chaîne de production de robots. Cela signifie un « donjon », dans un laboratoire secret dont iel a récupéré les codes d'accès. Ce laboratoire est composé de plusieurs étages, dédiés à différents types de recherche. (voir fiche de design Labo, à venir). L'objectif est ici de retrouver l'IA centrale, et de la reprogrammer, afin de désactiver la sécurité, et de relancer la production des pièces détachées.

Beryl peut alors mettre son plan à exécution : Convertir les autres goules du village selon sa procédure, afin de les protéger de la défaillance mentale. Puis s'attaquer aux villages alentours pour convertir de force les habitants en « une nouvelle étape dans la reconstruction ».

Le.a joueur.se a alors le choix entre détruire Beryl et ses alliés, ou essayer de lui parler. Cette seconde option nécessite de l'atteindre sans tuer de goules.

Le dialogue permet d'essayer de le.a convaincre de diverses manières :

- Une approche médicale/scientifique portera sur l'éthique et les conséquences du trauma dans le cas d'une conversion forcée.
- Une approche mécanique utilisera la question de la réparation sur le long terme, et des conséquences d'une EMP ou d'un autre problème général.
- Enfin, une approche sociale permet de mentionner le fait qu'une conversion volontaire serait plus efficace sur le long terme, en ayant une meilleure image, et donc permettrait de se répandre sans conflit.

Une fois Beryl raisonné.e, iel rappelle ses alliés, et accepte de laisser tomber sa campagne. Si la solution mécanique a été choisie, iel se mettra alors à travailler sur une amélioration de son concept, pour rendre plus complexe la destruction d'un cerveau augmenté. Les autres solutions le.a font se mettre en quête d'autres scientifiques, afin de s'assurer qu'iel ne

commette pas à nouveau la même erreur. Dans ce cas, il est possible de lui présenter le groupe des Suivants de l'apocalypse, si le personnage est assez proche d'eux. Cela nécessite cependant une bonne réputation avec le Royaume, et un peu plus de dialogues pour convaincre Beryl de s'allier temporairement à cette faction.

(Note : possibilité de combiner les fins, pour qu'iel upgrade ET rejoigne les followers ?)

Route Biologique

Cette route est plus ouverte. Il est possible de tester divers extraits de plantes, mais sans succès. L'information principale à obtenir pour cette route est l'existence d'un laboratoire cachés de l'Institut, contenant un stock de Virus à Evolution Forcée. L'idée d'utiliser une variante contrôlée du virus vient à Beryl en se basant sur les Super Mutants locaux, qui sont principalement pacifiste et intelligents, donc issus d'une souche viable.

Lors de la visite au laboratoire, l'un des scientifiques peut demander au personnage de saboter la souche, pour que les efforts de Beryl n'aboutissent pas. Cela peut être fait en rendant la souche inoffensive, ce qui met fin à cette route, mais permet de participer aux autres. Une autre possibilité est de la modifier pour qu'elle produise un virus mortel pour les goules, afin de s'assurer que Beryl ne puisse plus rien tenter, et/ou détruire la communauté locale.

Si le.a joueur.se refuse de saboter, iel rapportera la souche viable à Beryl.

Cellui-ci aidera alors le personnage à capturer des goules sauvages, afin de tester les propriétés curatives de la nouvelle souche, en parallèle d'expérimenter sur des sujets volontaires, à différents stades de dégradation.

L'expérience est un succès, et résulte en une nouvelle forme de goules : Les super goules. Celles-ci sont plus massives, et conservent leurs facultés mentales.

Cette route s'achève sur un assaut groupé envers l'Institut, afin de prendre le contrôle de leur matériel, de manière à pouvoir produire le virus en quantité suffisante.

Il est également possible de convaincre Beryl de mettre ses recherches à profit pour aider les super mutants.

Route du Royaume

Si le personnage connaît l'existence de l'eau d'Avalon et y a accès, il est possible d'ignorer les autres routes, pour simplement utiliser l'eau comme moyen de soin.

Ici, il s'agit de convaincre Beryl de travailler en collaboration avec le Royaume.

Pour cela, il est nécessaire de débattre avec iel, sur la possibilité de changer le système de l'intérieur, et de ne garder la hiérarchie sociale que temporairement. Iel est également sensible à l'argument du bien commun, arguant que si l'eau peut soigner les goules, alors il est crucial que tout le monde y ait accès.

Si ce choix est fait, Beryl changera de lieu, pour se retrouver au château, où iel aura installé un nouveau laboratoire, pour étudier l'eau d'Avalon.

* : Les goules sont des êtres humains qui ont muté à cause de radiations. Leurs tissus sont en partie détruits, mais ces personnes obtiennent une certaine longévité.

** : Sous certaines conditions, les goules perdent progressivement l'esprit, jusqu'à devenir « sauvages ». Les goules sauvages sont extrêmement agressives, et semblent ne plus posséder de facultés cognitives.

~ : L'institut est une poche restante d'une organisation gouvernementale d'avant-guerre. Leur but était l'amélioration de l'humanité, mais ils font preuve d'un flagrant manque d'empathie et d'éthique.

~~ : Le royaume est une faction en expansion. Il s'agit de colonies regroupées ensemble sous l'autorité d'une reine et de sa cour. Ils essayent d'agir pour le bien du grand nord, mais Beryl a des doutes sur leurs méthodes.