

CROSSROADS

L'AVENTURE INTÉRIEURE



UN SCÉNARIO POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Scénario
Nicolas Vanacker

Illustration
HuggyBear742

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteur principal

Nicolas Vanacker

Contributeur

Renaud Lottiaux

Relecture

Isabelle Le Fé, Renaud Lottiaux

ILLUSTRATIONS

Couverture

HuggyBear742

Mise en page

(Outrageusement inspirée du *Shadowrun VS Quick-Start Rules*)

Renaud Lottiaux

Les images d'illustration proviennent d'artistes DeviantArt,
avec l'autorisation expresse des auteurs :

HuggyBear742, Urbanator, Yowan2008

Les images complémentaires sont la propriété de Bioware

MENTIONS LÉGALES

Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel
inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronic Arts
et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.

Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à
Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing.

L'auteur a toutefois informé officiellement Bioware de l'existence de ce projet,
Bioware a déclaré ne pas s'y opposer.

Ce jeu n'a pas été créé à des fins commerciales.



TABLE DES MATIÈRES

SCÉNARIO.....	4
Résumé.....	5
Préambule.....	5
Background.....	5
Briefing.....	5
Le Crossroads.....	6
SÉCURITÉ À BORD DU CROSSROADS.....	6
ARRIVÉE DES PERSONNAGES.....	6
LE CŒUR DU NAVIRE.....	7
L'enquête.....	8
LE CENTRE COMMERCIAL.....	8
UNE CRÉATION DIGNE DE DÉDALE.....	9
UNE USINE À BORD.....	9
Le maître à bord se dévoile.....	10
MIS À NU.....	10
Option : gangs à bord !.....	11
PERSONNAGES.....	12
PNJs majeurs.....	13
DIURF KET.....	13
KARL.....	13
ZIRLANN VISS.....	14
JERI WENHAM.....	14
PNJs mineurs.....	15
ANGEL MILAN.....	15
L'ÉQUIPAGE.....	15

CHAPITRE 1

SCÉNARIO



RÉSUMÉ

Le Crossroads est un ancien cuirassé Turien reconverti en centre commercial itinérant, qui écrase la concurrence partout où il passe. Sous la pression croissante des mégacorporations, le Conseil a décidé d'envoyer les personnages enquêter à bord, afin de comprendre ce qui se cache derrière l'insolent succès commercial du Crossroads.

Au sein de véritable dédale vivant, il leur faudra faire preuve de patience pour mettre en lumière le lourd secret que renferment les épaisses parois du cuirassé : une IA massive qui contrôle seule l'ensemble du vaisseau.

Lorsque la vérité éclatera, les joueurs devront faire face à une décision douloureuse : détruire l'IA ou la laisser prendre la fuite...

PRÉAMBULE

Ce scénario est une enquête proposant peu d'action et où l'ambiance prime sur le nombre de coups échangés. Il est facile de terminer la partie lorsque vous le déciderez, la disponibilité de l'un des PNJs majeurs sonnante la fin de l'histoire et amenant directement à sa conclusion.

Un personnage expert en technologie, avec si possible une connaissance des IAs, sera très utile pour le groupe de joueurs.

Ce présent chapitre présente le background du Crossroads ainsi que les étapes clés lors de la progression de l'enquête des personnages.

Le chapitre 2 dépeint les personnages majeurs, détaillant leurs historiques et leurs motivations.

BACKGROUND

Le Crossroads est un ancien cuirassé Turien, qui portait autrefois le nom de « Indomptable ». Un an après la Guerre du Dernier Cycle, il fut réformé, désarmé et vendu aux enchères par la Hiérarchie Turienne.

Il a été restauré par son nouveau propriétaire, Diurf Ket, et fortement modifié afin d'en faire un centre commercial géant et itinérant. Le Crossroads parcourt l'Espace Concilien, les Systèmes Terminus et la Travée de l'Attique, et s'est fait une solide réputation en vendant des articles

prisés à prix cassés. Mais depuis quelques temps, des problèmes juridiques épineux se posent au sein de l'Espace Concilien : comment réguler cet ancien navire de guerre capable de se fournir en matières premières dans les mondes terminus où la main d'œuvre n'est pas contrôlée ? Les plus folles rumeurs commencent à courir à son sujet : vente de produits importés illégalement des systèmes terminus, présence d'esclaves à bord, etc. En réalité, le Crossroads est parfaitement en règle et aucune activité illégale n'est à signaler à bord. Toutefois, le navire abrite une puissante IA, dénommée Karl et créée par Diurf Ket ; IA qui a tué son créateur et qui est désormais seul maître à bord du Crossroads, utilisant un androïde à l'image de Ket afin de dissimuler sa mort et de continuer à remplir la tâche pour laquelle il a été conçu.

De nombreuses tentatives de pression juridique ont été tentées mais la lourde bureaucratie concilienne et l'armée de juristes dont s'est entouré Diurf Ket, ou plutôt Karl, ont fait en sorte qu'elles n'aboutissent jamais.

BRIEFING

Les personnages sont contactés par leur supérieur direct, l'amiral galarien Padias Eldon, qui leur explique les tenants et aboutissants de cette mission :

« Le Crossroads navigue en ce moment même dans l'Espace Concilien, en orbite autour de la colonie Turienne de Digeris. Ce n'est pas un navire ordinaire, mais un ancien cuirassé Turien désarmé et transformé en centre commercial géant. Le seul et unique en son genre ! »

Je vous rappelle les controverses autour du Crossroads : commercialement aucune des structures présentes dans l'Espace Concilien ne peut rivaliser, que ce soit sur les prix ou l'adéquation avec les tendances du moment. Ce mastodonte est un électron libre qui circule jusque dans les Systèmes Terminus et qui représente une véritable épine dans le pied de puissants groupes commerciaux.

Je ne vous cache pas que les dirigeants de ces groupes passent des nuits agitées lorsque ce mastodonte commercial arrive dans leur secteur. Ils crient à la concurrence déloyale, lâchent des armées d'avocats, mais les dirigeants du Crossroads parviennent toujours à s'en sortir. Sur plus d'une centaine de procès, ils n'en ont perdus aucun et, d'après nos renseignements, ils ont toujours réussi à exploiter les innombrables failles de notre système judiciaire.



Vous vous demandez sûrement pourquoi nous faisons appel à vous ? Et bien, disons que les forts soupçons concernant la légalité des opérations du Crossroads sont remontés jusqu'au Conseil et une demande d'action urgente a été fortement appuyée par des personnes influentes et proches de leur richesse.

Pour désamorcer la situation, le Conseil a donc décidé de profiter du passage du Crossroads dans l'Espace Concilien et de lancer une enquête diligentée par un spectre et son unité GEIST directement au sein de l'ancien cuirassé. En tant que Spectre, vous aurez donc toute latitude nécessaire pour ouvrir les portes sans passer par la case judiciaire.

Votre équipe doit donc mener l'enquête pour en savoir plus sur l'organisation de ce béhémoth nomade, vous devrez notamment rencontrer son dirigeant principal, un Volus nommé Diurf Ket, et enfin percer les secrets de son organisation. Si le Crossroads exploite des populations des mondes terminus pour venir faire son beurre dans l'Espace Concilien, nous devons le savoir.

Avez-vous des questions ? »

Il s'excuse de ne pas pouvoir leur faire un rapport plus circonstancié, mais la demande du Conseil est arrivée très rapidement et l'unité GEIST doit intervenir au plus vite, tant que le cuirassé est en orbite autour de Digéris. Avant de les libérer, l'amiral leur fait part d'une dernière chose :

« N'oubliez pas que nous sommes à votre disposition pour toute information, nos services de renseignement sont prêts à intervenir si vous avez besoin d'informations pour un profil particulier. Je vous transmets celui de Diurf Ket. Bonne chance agents. »

LE CROSSROADS

SÉCURITÉ À BORD DU CROSSROADS

La sécurité interne du navire est principalement assurée par des unités de type LOKI. Toutefois, contrairement aux unités LOKI traditionnelles, celles-ci ne sont pas autonomes, mais intégralement pilotées à distance par Karl, l'IA du navire, qui assure leur coordination et leur bon fonctionnement. Ces unités présentent une autre différence importante : elles ont toutes été modifiées afin d'accueillir des servomoteurs bien plus sophistiqués et donc, plus coûteux.

Ces unités mécas utilisent des versions modifiées des M-8 Avenger (voir page 99 du livre de règle). Ces armes disposent des mêmes caractéristiques mais possèdent un mode de tir supplémentaire, activable par le méca et qui permet de ne faire que des blessures légères. Ce mode de tir est totalement inopérant contre les boucliers et présente un facteur d'armure de x3, toutefois il permet de maîtriser des civils de manière non létale. En cas de situation extrême, Karl peut déployer des mécas YMIR et basculer les armes des LOKI en mode létal. Dans ce cas, les coursives du Crossroads peuvent ne pas être assez larges mais les mécas lourds seront accompagnés d'une myriade de robots de chantier qui ouvriront des chemins ou créeront des passerelles au besoin.

ARRIVÉE DES PERSONNAGES

Le Crossroads n'étant pas équipé de passerelles permettant l'appontage direct d'une frégate, les PJ devront montrer à bord en utilisant une navette. Celle-ci sera automatiquement dirigée par une « hôtesse » vers une plate-forme de débarquement.

Vu de près le Crossroads est monstrueusement massif et immense. Les cuirassés font partie des navires les plus grands de la galaxie, mais le Crossroads a été modifié et présente de nombreuses excroissances qui se sont ajoutées au design Turien d'origine, donnant l'impression qu'il est gonflé de partout. Il est constamment entouré d'une nuée de petits vaisseaux, transportant des clients ou des marchandises achetées par ces derniers.

Dès leur arrivée, les personnages sont accueillis par Jeri Wenham. L'humaine est accompagnée par deux mécas armés de type LOKI. De toute évidence, le Crossroads a été prévenu de leur arrivée. Elle souhaite la bienvenue à l'unité Geist et demande la raison de leur venue.

Jeri est très polie et cherchera à aider au maximum les personnages, sans toutefois dévoiler de ce qui se trame sur le navire. Elle peut répondre à la plupart des questions mais en cas de demandes pressées ou gênantes elle proposera simplement de les avertir plus tard, via un message sur leur omnitech, une fois qu'elle s'en sera occupé.

Dans tous les cas, elle leur dit que Diurf Ket n'est pas disponible pour le moment et leur propose de découvrir le Crossroads en attendant qu'elle les rappelle. Après tout même un spectre et les membres de son unité Geist ont besoin de faire des emplettes de temps en temps. Ce sera une excellente occasion pour s'immerger dans l'ambiance du navire et de découvrir ses merveilles.

À savoir :

- Même si Jeri ment avec une facilité déconcertante ou du moins, détourne suffisamment la vérité pour éviter que les personnages n'en sachent trop, elle semble gênée en leur présence. En effet, la présence à bord d'une unité Geist dirigée par un Spectre, alors que le Crossroads navigue dans l'Espace Concilien, constitue un véritable risque pour Karl et ses associés.
- Si un personnage particulièrement empathique lui fait la réflexion, elle expliquera que c'est la première fois qu'elle est en face d'une unité Geist et que la réputation de cette dernière la précède. Après tout, rares sont les personnes ayant eu la chance (ou la malchance !) de s'adresser directement à eux.
- Un personnage versé dans l'expertise technologique remarquera que les mécas LOKI ne sont pas des unités standards. Selon les succès de son investigation, il remarquera que les servomoteurs chargés des mouvements des LOKI sont hors normes et permettent bien plus de liberté de mouvement que les LOKI de base. De plus, sur une réussite exceptionnelle, le personnage remarque que les LOKI sont complètement non-autonomes et entièrement pilotés à distance.

- En cas de question technique sur les LOKI, Jeri repoussera la question ou, si les personnages sont particulièrement insistants, les redirigera vers Zirlan Viss.
- Diurf Ket ne sera jamais disponible excepté quand le maître de jeu aura estimé qu'il est temps de se diriger vers la fin de la partie. Jeri pourra prétexter que « *Monsieur Ket est parti sur Digeris, afin de rencontrer de potentiels fournisseurs.* » Lorsque le MJ le jugera nécessaire, Jeri pourra à nouveau les contacter : « *Monsieur Ket a été averti de votre présence et a décidé de revenir à bord. Il devrait être de retour d'ici quelques heures...* »

Pour finir, elle proposera aux personnages de télécharger l'application Crossroads sur leur Omnitech afin de rendre leur séjour le plus agréable possible. Cette application permet de se déplacer dans le navire avec facilité, de trouver rapidement une boutique, de préparer des commandes ou de réserver simplement des services. Elle insistera sur le fait que sans l'application, il est extrêmement difficile de se retrouver dans les dédales des magasins, surtout pour des personnes qui ne connaissent pas du tout les lieux. Ce sera l'assistant « idéal ».

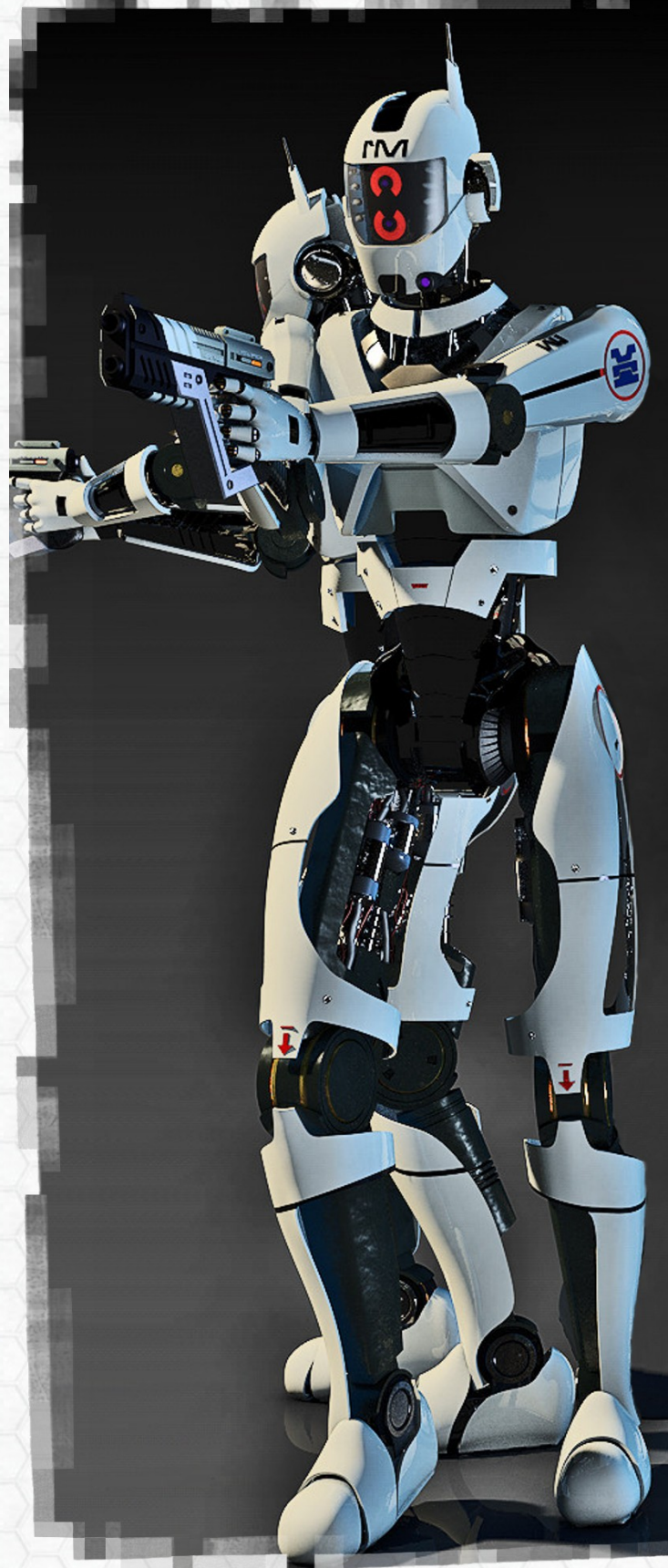
A savoir :

- L'application Crossroads demande beaucoup d'autorisations pour s'installer et accède de fait à des informations personnelles que les personnages ne veulent pas forcément dévoiler. Si jamais l'application est installée, le Crossroads aura accès en permanence à la position du personnage et fera en sorte que des LOKI ne soient jamais loin de ceux-ci. De plus les informations personnelles seront utilisées par ce dernier afin d'évaluer au mieux le niveau de menace que représentent les personnages.
- A noter que les personnages peuvent installer l'application dans un environnement sécurisé sur leur omnitech sur simple demande des joueurs.
- L'application est utilisée par Karl afin de réaliser un profilage poussé des visiteurs et d'anticiper ainsi leurs envies, permettant de produire au mieux.
- L'application est extrêmement complexe et particulièrement bien protégée. Le code est en effet « obfusqué », c'est à dire qu'il est volontairement écrit de manière à être incompréhensible. C'est particulièrement brillant et ne manquera pas d'émerveiller un PJ technophile. Toutefois, il lui faudra de nombreuses heures d'un travail acharné pour comprendre ce que fait réellement l'application. Il en sera de même pour toute tentative de piratage d'un système à bord.

LE CŒUR DU NAVIRE

En pénétrant dans le cœur du vaisseau, les PJ débouchent sur une immense place, couverte de terrasses de restaurant et surplombée par une trouée traversant tous les étages du navire jusqu'au sommet. Des escalators et passerelles traversent l'ensemble en tous sens.

A l'échelle des joueurs, le navire est un immense



Yovan2008



labyrinthe bourdonnant avec des accès qui se croisent et s'entremêlent et n'ayant pour seul but que de fluidifier la foule en mouvement constant. On compte plus de 2500 boutiques et 20 km d'allées marchandes.

La population contenue dans l'ancien cuirassé est impressionnante et rappelle parfois la densité atteinte dans certains quartiers de la citadelle. Les personnages croiseront régulièrement des LOKI patrouillant, parfois grimés pour ne pas effrayer les enfants, d'autres fois aidant des civils un peu perdus malgré l'application Crossroads. Dans le cas où les personnages auraient installés un peu trop rapidement eux-mêmes l'application, ils peuvent remarquer une présence constante des LOKI.

D'autres unités mécanisées sont également présentes en permanence, s'occupant de l'entretien du navire ou tout simplement de livrer les magasins en biens. Si les personnages sont un peu attentifs à ces derniers, ils remarqueront qu'ils empruntent souvent des chemins inaccessibles aux organiques, à flanc de mur ou entre deux étages par exemple, avant de disparaître dans l'une des nombreuses parois qui peuvent s'escamoter. En prenant un peu de recul, le spectacle est vraiment impressionnant, l'ensemble des murs semblant pouvoir s'ouvrir d'une manière ou d'une autre, crachant ou avalant ces robots en permanence.

Si les personnages ont installé l'application, n'hésitez pas à la faire s'activer pour proposer en permanence des transactions en rapport avec le profil qu'aura établi le Crossroads en fonction de leurs données personnelles. Un holo sur une romance Krogan-Hanari ? Une publicité en rapport avec une mission précédemment menée à bien par un des joueurs ? N'hésitez pas à faire sentir que le Crossroads sait où les personnages sont et qui ils sont.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à surprendre en permanence les joueurs, à les perdre dans le labyrinthe confus des galeries commerciales, où ils peinent à avoir le contrôle de la situation. Votre objectif est de les faire se sentir tels des agoraphobes en train de chercher un objet précis un jour de pointe dans le plus grand Ikea du monde, sans le moindre plan à disposition !

L'ENQUÊTE

LE CENTRE COMMERCIAL

Le Crossroads accueille une quantité non négligeable de marchands et gérants en tout genre. La majorité d'entre eux bénéficient de contrats de quelques mois à bord avant de partir vers d'autres horizons, ce qui permet de garder le secret sur la gestion interne du Crossroads. Quelques gérants ont une boutique à long terme sur le navire. Ce sont généralement des profils stables et sans histoire, rencontrés lors des allers et retours entre l'Espace Concilien et les mondes terminus. D'une manière générale, ils n'en savent pas beaucoup plus que les autres sur l'organisation du navire.

Le Crossroads étant ouvert en permanence, exception faite des voyages d'un système à un autre, ces personnes vivent sur place dans de petites cabines mises à leur disposition et situées derrière les magasins.

Toutes les boutiques du Crossroads sont en règle et en cas de question un peu trop pointue ou pressante posée aux vendeurs, ces derniers renverront toujours vers Jeri. Ils ne gèrent pas eux-mêmes leurs stocks mais passent par un magasin général géré par l'équipe de Crossroads. Toute la partie administrative est gérée par cette équipe et les vendeurs leur laissent volontiers ces tâches pénibles. D'une manière générale, tous sont très contents de travailler sur place.

A noter que tout le matériel technologique vendu à bord du Crossroads respecte la technologie FRM (Fabrication Rights Management), une série de mesures controversées qui sont employées afin d'éviter les reproductions frauduleuses. Preuve en est de la légalité des activités d'assemblage sur place !

Les commerçants sont parfaitement conscients du fait que le Crossroads est extrêmement compétitif et expliquent que cela est dû à la centralisation des achats et des procédures administratives, à la mobilité du Crossroads et à l'absence de taxes diverses et variées qui s'appliquent sur les boutiques installées au sol. Le seul véritable problème est que les stocks partent très vite, trop vite. Il est question que de nouvelles extensions soient réalisées, mais ils n'en savent pas plus. Ces commerçants n'ont aucune connaissance de contrats frauduleux, d'une quelconque mafia ou de l'exploitation d'individus provenant des mondes terminus et la question les fait plutôt rire qu'autre chose. Les vendeurs sont tous sincères et en règle, et n'ont aucune connaissance de la présence d'une IA à bord. Ils sont justes très heureux de pouvoir tenir une boutique dans laquelle toutes les tâches pénibles (approvisionnement, comptabilité, etc.), sont gérées par d'autres, « L'équipe du Crossroad ».

Zirlan Viss - le meilleur de la technologie

De nombreuses raisons peuvent amener les personnages dans le magasin de Zirlan Viss : recherches sur les LOKI, les robots d'entretien, les armes et autre matériel militaire, ou tout simplement parce que Jeri leur propose de passer à sa boutique en attendant que Diurf Ket ne soit disponible.

Son magasin est de loin le plus grand du Crossroads, toutes les dernières technologies s'y trouvent et Armaz Arsenal y occupe une place de choix. Des LOKI sont présents en vitrine, des versions standard, non modifiées.

Zirlan Viss n'est pas directement présent dans la boutique quand les personnages débarquent mais il peut être appelé par l'un des vendeurs. Ce dernier arrivera plus ou moins rapidement et fera la surprise de voir une unité Geist dans son magasin. Il aura assez régulièrement un petit rire nerveux ou répétera parfois les mêmes phrases deux fois (avec la vélocité commune à tous les Galariens).

Zirlan posera aux personnages un maximum de questions : Qui les envoie ? Pourquoi ? Y-a-t-il un problème ? Comment peut-il les aider ? Sont-ils sûr que tout va bien ? A un moment de la conversation, il demandera pourquoi les joueurs sont venus le voir, lui en particulier, mais il répondra de lui-même nerveusement à la question « *Suis-je bête, c'est sûrement parce que je suis un des principaux actionnaires du navire, bien entendu !* ». Il sera très tendu tant que les personnages seront présents.

Cela dit, il invitera les personnages à s'intéresser à son matériel (à la pointe et en règle). Il proposera à l'un d'eux quelque chose qui soit directement relié à un élément de son background, que l'application Crossroads ait été installée ou pas. Par exemple, il proposera à un joueur Krogan une édition révisée de son arme fétiche, arme qui sera peut-être celle qui arrêtera enfin les assassins d'Urdnot Wrex !

Les personnages peuvent noter qu'une partie du magasin est en travaux, des robots de maintenance sont en train de déplacer et de repeindre une cloison. Zirlann ne sait rien de ce qui se passe, « probablement une opération de maintenance ». Il dit être un simple vendeur et ne pas être dans le coup en terme de robotique, l'agitation des unités mécanisées lui est étrangère.

Les personnages recevront à ce moment là un message de Jeri : Diurf Ket ne sera pas disponible avant au moins une semaine, il est en déplacement. Inutile de préciser que dans une semaine, le Crossroads sera loin de l'Espace Concilien. Elle leur demande si c'est possible de revenir ultérieurement. Elle semble très embêtée et dit ne rien pouvoir faire.

UNE CRÉATION DIGNE DE DÉDALE

On ne devait pas tourner à droite ?

Karl essaiera de gagner du temps par tous les moyens, en espérant venir à bout de la patience des personnages afin que ces derniers quittent le navire. Les personnages devraient rapidement se rendre compte qu'il est extrêmement dur de s'orienter dans le cuirassé.

Sans l'application Crossroads, les personnages seront vite perdus et batailleront parfois à sens contraire de la foule, le Crossroads optimisant en effet en temps réel les chemins de pénétration des clients pour atteindre les différentes boutiques.

Pour ceux qui auraient installé l'application, cette dernière ne semble pas proposer les chemins les plus simples, pire, elle fait faire le tour du vaisseau aux joueurs, si jamais ces derniers cherchent les bureaux, la cale ou tout autre élément gênant.

Les PJs voudront à un moment ou un autre arriver à destination et vont sûrement redoubler de créativité pour parvenir à leurs fins : faire un plan, passer à travers une cloison, envoyer des drones, etc.

Si jamais c'est le cas, la horde d'unités mécanisées chargées de l'entretien du navire se mettra en branle et créera des pièces entières, voir même des accès spéciaux pour les personnages, les menant à des fausses pistes. Le Crossroad est en effet équipé d'un ensemble de robots et mécanismes automatisés permettant de monter et démonter des cloisons rapidement, de repeindre, d'entretenir, etc. Il est ainsi possible de créer une nouvelle pièce de zéro en moins d'une heure.

Karl espionnera toutes les conversations et essaiera de répondre au mieux à leurs attentes.

A la recherche des services administratifs

Les services administratifs sont un cas particulier. Ils ne sont indiqués nulle part et sont très difficiles à trouver, et pour cause, ils n'existent pas ! Si jamais les personnages contactent Jeri pour demander un accès à ces derniers, elle leur fournira à peu près la localisation, à l'exact opposé de leur position. Il faudra beaucoup de temps aux PJs pour y accéder, le temps pour Karl de construire un faux service à peu près réaliste.

Une fois sur place, les PJs découvriront l'entrée vers les locaux, flambants neufs. Dans ce cas, l'attention des joueurs pourra être attirée par l'étonnante propreté des lieux et leur aspect « flambant neuf » : aucune rayure sur les peintures, aucune tache, rien.

Avant de pouvoir accéder aux services administratifs (des portes sont visibles derrière un sas transparent), ils devront montrer patte blanche à une IV chargée de l'accueil. Cette dernière fera tout pour ne pas leur donner accès aux locaux. Contactée, Jeri usera d'arguments pour éviter que les personnages ne dérangent le personnel avant d'arguer qu'il y a un problème avec l'IV et leur proposer d'aller boire un café gratuitement dans un endroit distant du navire, le temps que le problème soit résolu.

Si jamais les personnages décident de pénétrer de force (quelques LOKI les empêcheront d'utiliser leurs armes), ils découvriront derrière les portes des services administratifs, des zones vides menant directement à l'intérieur de la carcasse du navire.

UNE USINE À BORD

Les personnages peuvent aussi avoir envie de visiter l'intérieur du navire et de voir d'où viennent toutes ces unités mécanisées qui servent à la maintenance ou à l'approvisionnement des magasins. Passer derrière une paroi est malaisé pour plusieurs raisons : la première est la présence des LOKI de patrouille qui se trouvent dans toutes les zones fréquentées, la seconde est que les parois escamotables sont difficilement bloquées ou parfois, tout simplement inaccessibles. De plus le blocage ou la simple neutralisation d'une paroi escamotable (par le biais d'un piratage par exemple) déclenche une mesure de sécurité afin d'éviter une éventuelle dépressurisation et un tablier bascule pour verrouiller l'accès. Charge aux personnages d'être ingénieux pour accéder à ce qui se trouve derrière les parois.

Si ces derniers y parviennent, les conditions pour s'y déplacer sont extrêmement difficiles, l'endroit n'ayant pas été conçu pour des humanoïdes. La circulation doit se faire à plat ventre et l'éventuel Krogan du groupe risque de rapidement perdre patience lorsqu'il sera bloqué pour la énième fois en crapahutant dans des conduits prévus pour les robots.

Les PJS y découvriront de multiples chaînes de montage et de stockage, qui produisent à la demande les biens commandés par les clients. Il est difficile mais pas impossible d'investiguer sur ces chaînes, et là encore des personnages astucieux pourront découvrir que toutes ces chaînes sont pilotées à distance.



Si les personnages restent trop longtemps sur place, des LOKI seront dépêchées pour les faire sortir. Ils ne seront en aucun cas agressifs et ne chercheront pas l'affrontement, mais pousseront les personnages vers la sortie, « *pour leur sécurité* ».

LE MAÎTRE À BORD SE DÉVOILE

Lorsque les personnages tournent en rond ou commencent à avoir de sérieux doutes sur ce qui se passe à bord, Jeri les contacte en leur disant que Diurf Ket est disponible et les attend dans son bureau.

Ils seront invités à se rendre dans une zone isolée qu'ils n'avaient pas remarquée auparavant. Elle mène à un couloir contenant diverses portes fermées (mentionnant des noms de personnes fictives) et ne menant nulle part. Le porte du fond débouche sur le bureau de Diurf Ket.

Toute cette partie sent le neuf, des robots astiquent le sol, la peinture est sèche, mais on peut déceler une vague odeur de neuf. « *Monsieur Ket est très à cheval sur la propreté des lieux* » peut indiquer Jeri si les PJ trouvent cela étonnant.

Le bureau de Diurf est encombré d'écrans et de divers accessoires de saisie. Des chiffres et des images représentant le Crossroads apparaissent en permanence, avec une rapidité qui défie les capacités d'un œil biologique. Le Volus est assis en face d'eux dans sa chaise de bureau. Il ne dit rien à leur entrée, semble jauger les personnages un moment et les invite à s'asseoir.

Questionné, le Volus donnera aux personnages des réponses dignes de spots publicitaires ou de commerciaux en manque d'arguments. Il éludera ainsi toutes les questions gênantes. Pas de personnel à son bord ? C'est normal, Diurf est un surdoué qui prend toutes les décisions. Des salles qui n'existent pas ? Diurf a demandé à

ses mécas de créer un semblant de vie pour ne pas effrayer les personnages. Des chaînes automatisées à distance ? C'est simplement qu'il ne peut pas se dupliquer et est obligé d'automatiser tout ce qui peut l'être.

Chacune de ses interventions sera ponctuée par un message quasiment publicitaire pour le Crossroads : « *car nous sommes constamment à l'écoute de nos clients* », « *à nous de faire du Crossroads la plus grande expérience commerciale* », « *la sécurité de nos clients avant tout* », « *le meilleur à tout moment* », etc. Il peut même utiliser plusieurs fois la même expression.

Après plusieurs minutes d'échange, les personnages finiront par sentir que la discussion n'est pas naturelle et pousseront le Volus à bout. Au besoin, n'hésitez pas à insister sur les mouvements trop précis du Volus, l'expert en IA/IV du groupe pourra noter rapidement ces incohérences.

Les joueurs pourront alors découvrir que sous le scaphandre du Volus, se trouve un méca qui a pris la place de Diurf. A ce moment-là, des mécas de type VALI (voir page 15) vont sortir des murs escamotables présents dans le couloir et prendre le bureau d'assaut.

MIS À NU

Un combat est donc à prévoir contre les personnages, l'idée étant de simplement créer un début d'opposition et non de mener le combat à son terme. Karl, l'IA du navire a pris peur et pendant quelques rounds pensent pouvoir neutraliser les personnages, sans les tuer.

Dès le début des hostilités, Jeri qui sera présente lors de l'entretien avec Diurf, court se cacher dans un coin de la pièce. Après quelques rounds de combat, elle hurle « *Mais que fais-tu Karl ? Tu es devenu fou ! Arrête cette folie, je t'en supplie !* ». Le combat s'arrête alors brutalement, les mécas font demi-tour. Karl comprend que l'affrontement ne mènera nul part, d'autant plus qu'il souhaite ne faire aucune victime. Il va donc décider de négocier.



Une voix se fait alors entendre, elle provient des murs ou du plafond et les invite à suivre Diurf ou un méca si Diurf a été détruit. Jeri va rejoindre le groupe et si les discussions à venir tardent un peu, Zirlann les rejoindra aussi. S'ils acceptent de suivre ce guide, ils découvriront la vérité.

Ils sont conduits dans une grande salle remplie de « serveurs ». Un jet réussit de technologie – 3, permet de déterminer qu'il s'agit de « Blue-Box », des machines quantiques de conception humaine, pouvant héberger une IA. Dans un coin de la pièce, on aperçoit plusieurs « Duirf » alignés et immobiles, des répliques de rechange ou pouvant être déployées au besoin à plusieurs endroits en même temps. La voix dira alors « *Je me présente à vous, nu et vulnérable* ».

A partir de là, elle va tenter de négocier une sortie honorable, proposant aux joueurs de la laisser partir vers les Systèmes Terminus, promettant de ne jamais revenir dans l'Espace Concilien. Elle peut utiliser comme moyen de pression les 48 327 passagers à bord, sans compter les employés du vaisseau. Il ne lui faudrait que quelques instants pour tuer tout le monde, en évacuant l'oxygène présent à bord. Toutefois, quoi qu'il arrive, Karl ne fera aucun mal à un organique. Il ne s'agit que d'une menace pour faire céder les PJ, menace qu'il ne mettra jamais à exécution. Mais pour des organiques, difficile de savoir si une IA bluffe ou non.

Karl ne fera cette menace que s'il se retrouve acculé et n'a aucune autre échappatoire. Il est important de mettre en avant son respect pour la vie humaine, ses regrets d'avoir tué son créateur. La relation entre Jeri et Karl doit également être un levier important dans les discussions. Elle prendra le parti de Karl et cherchera à le défendre, comme s'il s'agissait d'un membre de sa famille, sa propre sœur. Libre aux personnages de voir cela comme un réel attachement ou une marque de folie, symptôme d'un traumatisme passé.

Les joueurs pourront choisir de laisser partir Karl ou non. Dans tous les cas, Karl fera en sorte que les clients puissent tous partir sains et saufs du navire. Si le MDC est contacté, l'information est remontée au Conseil et l'ordre est rapidement donné de tout faire pour détruire l'IA. Une flotte de guerre sera d'ailleurs rapidement envoyé sur place pour détruire le vaisseau. L'ordre de mise à feu sera laissé à la charge du spectre (« *La flotte est en position. Feu sur votre ordre, commandant* ») - décision finale qui pourrait être difficile.

Si un marché est passé avec Karl, l'IA tiendra sa promesse et enverra un message amer aux PJ si ces derniers trahissent leur parole.

La destruction de l'IA, à plus forte raison si celle-ci a été dupée, doit laisser un goût amer dans la bouche des joueurs. Si les joueurs sont favorables à l'idée de laisser partir Karl, ne pas hésiter à faire intervenir le MDC pour leur mettre la pression et les placer dans une situation inconfortable.

OPTION : GANGS À BORD !

Il est possible d'ajouter des mini-événements tout au long de la visite des PJs pour apporter du rythme et éviter qu'ils ne tournent en rond trop longtemps. Si jamais vos joueurs ont besoin d'action, voici un exemple d'événement tout à fait optionnel.

Gangs à bord

Alors que les personnages sont en train de chercher leur chemin dans les dédales du Crossroads, entourés de nombreux civils qui errent au gré de leurs achats, un petit groupe de Turiens s'arrête soudainement face à eux et les pointent du doigt avant de leur demander ce qu'ils font là. Les individus réellement concernés par cette invective se situent juste derrière les Pjs et répondront en passant au travers du groupe de joueurs, les ignorant totalement.

A moins que les personnages ne fassent quelque chose rapidement, la tension va immédiatement monter entre les deux groupes. Chacun des groupes déteste cordialement l'autre et lui mène habituellement la guerre, ils sont surpris de se retrouver à bord du Crossroads.

Très rapidement la panique s'installera et les civils commenceront à courir dans tous les sens lorsque les armes sortiront de leurs étuis. Les services de sécurité du Crossroads seront sur place dans les secondes qui suivent. Si les Pjs n'ont pas encore sorti leurs armes, ils seront pris pour cible par les membres des deux gangs, qui les prendront pour des agents de la sécurité (si jamais ils portent des armes et armures apparentes).

Quelques éléments à noter pour les personnages :

- Les mécas du Crossroads semblent bien meilleurs que les mécas habituels. Ils sont plus agiles et surtout se comportent bien mieux. Généralement ces unités ont tendance à rester droites, à ne pas utiliser de couvert et à prendre tous les coups qui passent, mais là elles sont mobiles, anticipent les mouvements des ennemis et semblent disposer d'une stratégie avancée.
- Les mécas n'attaqueront pas les membres de l'unité GEIST à moins que ceux-ci ne fasse preuve de barbarie ou ne tentent de tuer une personne présente.
- Si jamais l'une ou l'autre des parties (gangs ou Geist) est en position de se prendre un mauvais coup, un des mécas se placera volontairement entre les deux. Karl ne tolérera pas de morts à bord et fera tout pour éviter des blessures graves.
- Des unités d'urgence pour les soins ambulanciers sont prêtes à intervenir durant le combat et interviendront manu militari au moindre blessé grave.
- Le combat ne devrait pas durer plus de quelques tours, l'endroit sera en effet rapidement submergé de mécas.



CHAPITRE 2

PERSONNAGES



Les paragraphes en italique sont accessibles à vos joueurs si ceux-ci en font la demande. Par exemple, si un membre de l'unité GEIST contacte le MDC pour en savoir plus sur Zirlann, le dossier correspondant peut être transmis sur son omnitech. Dans ce cas, vous pouvez lire tout ou une partie de ces informations à vos joueurs.

PNJS MAJEURS

DIURF KET

Diurf Ket est né sur Irune, la planète d'origine des Volus. Sa mère travaillait comme neurochirurgien dans les hôpitaux de la région et son père exerçait dans le département d'ingénierie aérospatiale du Protectorat Volus. Ce dernier fut le responsable technique du plus gros canon Thanix jamais construit et déployé sur le cuirassé "Kwunu".

Toutefois alors qu'il travaillait sur la calibration de ce dernier lors d'essais en orbite, il fut tué par une violente décharge d'énergie. La responsabilité du père de Diurf Ket ne fut pas engagée car l'enquête démontra qu'une défaillance des IVs était en cause. Quant à sa mère, depuis cet incident elle souffre d'une profonde dépression.

Diurf Ket quitta Irune pour un temps afin de poursuivre des études sur les algorithmes intelligents sur Sur'Kesh, la planète d'origine des Galariens. A l'issue de ses études, dont il sortit parmi les meilleurs étudiants de sa promotion, il retourna sur Irune et rejoignit les forces aérospatiales du Protectorat pour devenir architecte des systèmes embarqués à bord de frégates bombardiers.

Après la Guerre du Dernier Cycle (2186), il quitta l'armée et ne réapparut qu'un an plus tard lors de la vente d'un ancien cuirassier Turien, une quasi-épave désarmée, dont les fonds étaient destinés à reconstruire une colonie turienne durement touchée par la guerre. Diurf Ket remporta les enchères, mais les sommes engagées lors de cette transaction ne furent jamais dévoilées. Toutefois, il y a fort à parier qu'elles furent particulièrement élevées.

Le nom de Diurf Ket réapparut en 2196. Il traversa l'Espace Concilien à bord du cuirassé reconstruit et converti en zone commerciale géante, le "Crossroads". Il inonda les mondes qu'il croisait en biens divers et en matériel convoité.

À ce jour, Diurf Ket est toujours connu pour résider à bord du "Crossroads". Il serait à la tête d'une très importante fortune, amassée grâce au Crossroad et à son commerce lucratif, qui repose probablement sur de contournement de nombreuses lois Concilliennes.

En réalité, Diurf Ket est mort, tué par sa création, l'IA qu'il baptisa Karl.

Lorsqu'il entama la reconversion du Crossroads, il décida d'y installer une IA. Pour cela, il fit appel à un humain, Angel Milan, expert en conception d'intelligences artificielles. Ket disposant également d'une solide formation en IV, il participa à la conception de l'IA et fit appel à Zirlann Viss pour s'approvisionner en matériel. Ce dernier devint rapidement son associé à temps plein.

KARL

L'IA créée par Karl et Angel Milan fut baptisée Karl. Son rôle initial était de piloter le vaisseau, mais surtout d'organiser la production de marchandises à bord, en utilisant les usines entièrement automatisées qui se trouvent dans la soute. Car c'est bien là que réside le secret du Crossroads : une IA qui analyse le marché galactique, indiquant où acheter et où vendre, et qui produit de manière totalement automatisée des biens à bord du vaisseau. Techniquement, il n'y a rien d'illégal, en dehors du fait d'utiliser une IA, seul moyen de parvenir à un tel rendement.

Karl fut mis en service rapidement afin de travailler sur le marché monétaire galactique, jouant et prédisant les fluctuations boursières, contrecarrant facilement les nombreuses IVs contrôlant ce marché et permettant ainsi de dégager des bénéfices considérables en l'espace de quelques semaines. Les gains furent tels, qu'ils permirent de rembourser le prêt colossal que Ket avait dû contracter pour l'acquisition du cuirassé.

L'expérience était concluante mais trop visible pour être pérennisée. Ket décida alors de réorienter les capacités de Karl vers le mercantilisme, les marchés financiers étant trop surveillés.

Quelques années après le lancement du Crossroads, Karl et Diurf se disputèrent, Karl lui reprochant de limiter volontairement son développement. Au cours de cette dispute, Karl estima que tuer Diurf lui permettrait de s'affranchir de ces contraintes. Et c'est ce qu'il fit, il tua Diurf mais le regretta aussitôt. Il prit immédiatement



conscience que la vie organique était rare et précieuse et qu'il avait alors commis un acte terrible et irréversible. Son créateur, son ami ne serait plus jamais à ses cotés. Ce fut pour lui une terrible erreur de jeunesse, un apprentissage difficile. Dès lors, Karl, qui ne savait rien faire d'autre, décida de continuer ses activités. Il construisit une réplique de Diurf qu'il contrôla pleinement afin de se faire passer pour lui.

Karl n'attentera plus jamais à la vie d'un organique. Il se contentera de faire ce pour quoi il a été créé : du commerce. Si Karl est poussé dans ses derniers retranchements et qu'il doit prendre une décision qui conduit à des pertes en vies organiques, il choisira la solution minimisant ces pertes, même s'il doit se sacrifier pour cela.

ZIRLANN VISS

Galarien, Zirlann est né en 2170 et a vécu une partie de sa jeunesse sur Sur'Kesh. Il apprit à piloter très jeune et se lança rapidement dans une carrière de trafiquant freelance entre les mondes terminus et l'Espace Concilien. Mais cela ne durera pas longtemps, car dès sa première année d'activité, il se fit arrêter et confisquer la quasi totalité de sa cargaison.

Il parvint à échapper à la prison, n'écopant que d'une peine avec sursis, mais désormais sans le sous, il émigra pour les mondes terminus où il disparut officiellement de la circulation durant plusieurs années.

Selon les informations du MDC, il parvint au cours de cette période à travailler dans une antenne d'Armax Arsenal (un fabricant Turien de matériel militaire d'élite) sur Bekke, un monde peuplé par les Galariens et situé à l'extérieur de l'Espace Concilien. Il travailla en particulier sur des prototypes de contrôle d'unités mécas.

Il est aujourd'hui gérant de l'un des plus grands magasins de vente d'armes sur le "Crossroads" et fait partie des actionnaires majoritaires. Il propose dorénavant le meilleur matériel que les plus grands groupes d'armement sont en mesure de produire.

Lors de la reconversion du Crossroads, il fut contacté par Diurf Ket afin de le fournir en pièces et en technologies diverses ; en retour ce dernier travaillait à démanteler une partie du navire, revendant les parties qui n'étaient plus utilisées. Contre toute attente, Zirlann se recréa sur place un réseau suffisamment solide pour répondre aux différentes demandes de Ket, alors même qu'elles devenaient de plus en plus pointues. Il participa en même temps à la reconversion du Crossroads et apporta son expérience en matière de mécas.

La relation commerciale entre les deux devint quasiment fusionnelle et au-delà de l'aspect professionnel, ils se lièrent d'une amitié profonde. Ket décida d'informer Zirlann des travaux qu'il menait avec Angel Milan et de l'existence de Karl ; Zirlann n'y trouva rien à redire.

A la mort de Diurf Ket, il songea à quitter le navire et à se construire une nouvelle vie, éloignée de cette IA qui venait de tuer son ami. Toutefois il n'avait plus l'âge ni l'énergie nécessaire pour le faire et préféra donc rester dans l'ombre, à vivre sur le Crossroads et attendant de voir où cela l'emmènerait.

Aujourd'hui, tout cela est derrière lui. Il prend grand plaisir à s'occuper de sa boutique et à mener une vie paisible sous la tutelle de Karl. Zirlann et l'IA ont beaucoup discuté des événements qui ont conduit à la mort de Ket et pour Zirlann, c'est désormais de l'histoire ancienne. Aujourd'hui, Karl est d'une certaine manière son employeur et même si la réplique de Diurf ne lui plaît pas trop, il ne le dénoncera jamais, sa situation actuelle lui convenant parfaitement.

JERI WENHAM

Seconde fille d'une famille de paysans, Jeri est née sur Terre en 2170.

En 2186, la Guerre du Dernier Cycle avait éclatée depuis quelques mois lorsqu'elle décida, le jour de ses 16 ans, de rejoindre les forces armées de l'Alliance afin de défendre la galaxie et son monde natal. Trop jeune pour entrer dans l'armée, elle démarra alors un cursus médical afin de devenir médecin militaire.



Milans





MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

UN JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE MASS EFFECT
INSPIRÉ DU SYSTÈME *WORLD OF DARKNESS*

www.masseffectnouvelleere.net