

WYRONNOT WREX

LA CONSPIRATION WEYRLOC



UN SCÉNARIO POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Scénario
Renaud Lottiaux

Illustration
Johntesh

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Relecture

Bérangère Lottiaux

ILLUSTRATIONS

Couverture

Johntesh

Mise en page

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

Renaud Lottiaux

Les images d'illustration proviennent de différentes sources

DarkPenSlinger (DeviantArt)

Rekyuarts

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.

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



TABLE DES MATIÈRES

SCÉNARIO.....	4
Background.....	5
LE COMLOT.....	5
LE SABOTAGE.....	5
L'ENQUÊTE OFFICIELLE.....	5
LE RETOUR DE RELEK.....	6
KRACH.....	6
Briefing.....	6
L'AMBASSADEUR KROGAN.....	6
BRIEFING OFFICIEL.....	6
Iruue.....	7
ARRIVÉE SUR IRUUE.....	7
OSTRA LOGISTIQUE.....	7
LE PLAN.....	8
Erinle.....	8
LA PLANÈTE ERINLE.....	8
L'USINE D'IRIDIUM.....	8
LE RENDEZ-VOUS.....	10
INVITÉ SURPRISE !.....	10
AFFRONTEMENT.....	10
INTERROGATOIRE.....	10
DÉBRIEFING.....	11
Tuchanka.....	11
DIPLOMATIE KROGANE.....	11
ARRIVÉE SUR TUCHANKA.....	11
LE PALAIS WEYRLOC.....	11
L'ENTREVUE.....	12
Épilogue.....	13
PERSONNAGES.....	14
Personnages.....	15
THAX VIGAR.....	15
GARN RELEK.....	15
TRAVUS DONIRIAN.....	15
BORO OSTRA.....	16
PLIN OSTRA.....	16
KRACH.....	16
WEYRLOC PRISK.....	17
WEYRLOC HURN.....	17
URDNOT WREX.....	17
PHEROS.....	17
PADIAS ELDON.....	17

CHAPITRE 1



SCÉNARIO



BACKGROUND

Le 7 avril 2203, alors que Urdnot Wrex est de retour d'une visite diplomatique sur la citadelle, sa navette explose en vol SLM. L'enquête officielle conclue à un accident, malgré de forts soupçons qui pouvaient orienter l'enquête sur la piste d'un acte terroriste.

LE COMLOT

La rumeur a toujours raison car la mort de Urdnot Wrex est bel et bien le fruit d'un acte terroriste. Après la fin des guerres claniques et la défaite des Traditionalistes, Weyrloc Prisk, chef du clan Weyrloc, souhaite porter un coup fatal à la Coalition Krogane en assassinant Wrex. Privé de leur chef charismatique, il espère que la Coalition Krogane s'effondrera aussi rapidement qu'elle s'est constituée. Pour cela, il demande à Weyrloc Hurn, un de ses fidèles lieutenants, de mettre en place un plan pour éliminer Wrex. Il doit agir discrètement car il n'est pas question de relancer les guerres claniques, ni de s'attirer les foudres du Conseil.

Weyrloc Hurn imagine un plan consistant à saboter la navette de Wrex afin de la faire exploser en vol SLM. La navette étant bien gardée, il est décidé que l'agent réalisant le sabotage devra se faire passer pour un mécanicien de la citadelle. Les Krogans assurant la garde rapprochée de Wrex ne se méfieront pas d'un individu habilité et disposant de toutes les accréditations.

LE SABOTAGE

Le jeune mercenaire Garn Relek est recruté pour réaliser cette opération. Grâce à une fausse identité, Relek se fait embaucher comme mécanicien quelques semaines avant la visite de Wrex. Cette identité a été forgée par un faussaire galarien de haut vol. Il est à noter que créer une identité crédible en partant de rien est pratiquement impossible, tant chaque individu est fiché et enregistré dans un nombre incalculable de bases de données. L'astuce consiste donc à prendre la place d'un citoyen existant et sans histoires. Le véritable exploit réside dans la modification des données biométriques et génétiques de la cible dont on souhaite prendre l'identité. Ces données sont enregistrées dans les bases de données gouvernementales et représentent la clé unique

permettant d'identifier un individu à travers l'espace Concilien. Cette manipulation implique de passer par un complice travaillant dans une agence ayant de très hauts niveaux d'accréditation. Ces individus sont rares, très discrets et extrêmement bien payés. Enfin, la cible dont l'identité est usurpée est généralement éliminée afin d'éviter tout problème.

Lors de la visite de Wrex sur la citadelle, Relek fit en sorte d'être affecté à l'entretien de sa navette. Cet entretien consiste à réaliser de nombreuses vérifications standards sur l'extérieur du vaisseau et à faire le plein d'anti-proton ainsi que de divers consommables.

Relek profita de son tour d'inspection pour saboter un moteur. Il fit en sorte que le moteur reste fonctionnel, mais que celui-ci explose quelques minutes après que le vaisseau soit passé en vol SLM. Une telle explosion provoque la désintégration complète d'un vaisseau.

Une fois sa mission terminée, Relek quitta la citadelle et alla se mettre au vert dans les Systèmes Terminus. Il reçut une très forte somme d'argent pour sa mission et on lui demanda de rester discret afin que ni le Conseil ni la Coalition ne puissent le retrouver.

C'est exactement ce que fit Relek. Mais au bout d'à peine deux ans, il commença à trouver le temps long et décida de sortir de sa planque.

L'ENQUÊTE OFFICIELLE

Dès que la nouvelle de l'explosion de la navette de Wrex fut connue, le SSC diligenta une enquête. Les vidéos de surveillance montrèrent un mécanicien s'attarder plus longuement que de coutume sur l'inspection d'un moteur. Lorsque les enquêteurs décidèrent d'aller interroger ce dernier, ils découvrirent qu'il avait quitté la Citadelle à peine une heure après le décollage de la navette de Wrex.

Les rumeurs d'un attentat perpétré par les Traditionalistes se voyant confirmées par les premiers éléments de l'enquête, le MDC se saisit de l'affaire afin d'augmenter le périmètre des investigations et d'étouffer les rumeurs jusqu'à ce qu'une conclusion claire et étayée puisse être formulée. Le Conseil et le MDC souhaitaient en effet que la thèse de l'attentat ne se propage pas trop largement afin de ne pas fragiliser la Coalition Krogane. Cela aurait pu conduire à de nouvelles guerres claniques et réduire à néant tous les efforts réalisés par Urdnot Wrex pour intégrer les Krogans à la communauté galactique.



En enquêtant sur le mécanicien en fuite, les analystes du MDC trouvèrent la trace d'une falsification d'identité. C'était un travail de haute volée, qui n'avait pu être réalisé que par l'un des meilleurs faussaires de la galaxie. La véritable identité du krogan fut finalement découverte : Garn Relek, un mercenaire opérant principalement dans les Systèmes Terminus et qui n'avait jamais fait l'objet de la moindre enquête relevant du MDC, ni même d'aucun service de sécurité de l'Espace Concilien. Un avis de recherche fut lancé, mais Relek est resté introuvable jusqu'à ce jour.

LE RETOUR DE RELEK

Deux ans après l'assassinat de Urdnot Wrex, Garn Relek commença à s'ennuyer et malgré la somme confortable qui lui fut versée, il décida de reprendre du service. Il réalisa alors deux ou trois petits contrats d'assassinat discrets. Il fut ensuite recruté par Plin Ostra, un baron de la drogue volus, afin d'assassiner Travus Donirian, un petit trafiquant local qui faisait de l'ombre à ses affaires. Travus Donirian et ses hommes furent tous tués sauvagement. L'action s'est déroulée sur la planète Zorya (Système Faïa du secteur de la Frontière d'Ismar, dans la Travée de l'Attique). Il s'agit d'une planète colonisée récemment par les humains et qui héberge de nombreux turien, butarien et vortcha. Elle constitue le berceau du groupe de mercenaires « Les Soleils Bleus ».

Pour conclure l'affaire, Garn Relek a rencontré Boro Ostra, le fils de Plin, sur une petite colonie isolée des Systèmes Terminus. Lorsqu'il accepte un contrat, un mercenaire krogan préfère généralement discuter de l'affaire avec son client de vive voix et en face à face, histoire de jauger celui-ci et d'imposer plus facilement ses conditions. Les krogans savent très bien que lorsqu'ils doivent négocier avec un individu d'une autre espèce, leur présence physique a presque toujours un impact psychologique en leur faveur, ce qui compense souvent leur manque de finesse dans l'art de la négociation.

KRAGH

Garn Relek commençant à faire trop de vagues, Weyrloc Prisk estima qu'il devenait un problème qui devait être réglé. Si Relek était retrouvé par le Conseil, il y avait fort à parier qu'il se mette à table et révèle son lien avec le clan Weyrloc. Prisk contacta alors Kragh, un chasseur de prime krogan de grande renommée, et lui confia la mission d'assassiner Relek.

Kragh fit appel à ses nombreux contacts afin de faire surveiller les communications de Relek et de trouver le meilleur moment pour l'assassiner. Mais les choses vont s'avérer plus compliquées que prévu, notamment lorsqu'une unité Geist va croiser la route de Kragh !

BRIEFING

L'AMBASSADEUR KROGAN

Quelques heures avant le briefing officiel, le chef de l'unité Geist est convoqué seul et en secret par l'ambassadeur krogan sur la citadelle : Thax Vigar.

En préambule à leur discussion, il demande au joueur ce qu'il connaît de la culture krogane et du conflit opposant actuellement la Coalition Krogane à l'UTK. Si la connaissance du personnage sur ce conflit est lacunaire, il entame un bref exposé des faits (voir le livre décrivant l'univers de Mass Effect : Nouvelle Ère, section « Gouvernement » du chapitre consacré aux Krogans).

L'ambassadeur indique ensuite qu'il a été informé de manière officieuse que l'unité Geist dirigée par le joueur va être affectée prochainement sur une enquête concernant la mort de Urdnot Wrex. C'est, selon lui, l'occasion d'envoyer un message fort aux Traditionalistes. Un message qui a « du sens » pour un krogan.

Il détaille alors ce qui va probablement se passer : l'enquête de l'unité Geist va permettre de remonter jusqu'aux commanditaires de l'assassinat de Wrex, en tout cas, c'est ce qu'il souhaite au joueur. Les coupables vont ensuite être arrêtés, jugés et emprisonnés. Il ironise alors sur la durée d'une peine de prison pour un krogan, plusieurs décennies et même un siècle ne représentent pas grand chose dans la vie d'un krogan. Peut-on assurer la captivité d'un krogan au delà ? Un bouleversement politique, un conflit, une trahison ou tout simplement une aide extérieure permettrait à ces krogans de retrouver leur liberté, surtout s'il s'agit de krogans influents.

Il conclut en disant clairement que ce genre de peine n'est pas en mesure d'impressionner les Traditionalistes et de marquer les esprits. Seul le sang versé enverra un message fort aux adversaires de la Coalition Krogane.

Il explique toutefois qu'obtenir la mort des assassins de Wrex n'est pas simple, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, la peine de mort est interdite par le Conseil. Il ne peut donc compter sur la justice Concilienne pour cela. Ensuite, la Coalition Krogane ne peut officiellement demander ou revendiquer l'assassinat des coupables, cela risquerait de raviver les tensions avec l'UTK et d'attirer les foudres du Conseil.

Il termine alors son exposé en demandant au joueur de tuer les coupables en profitant de son statut de Spectre, qui lui donne tout pouvoir pour mener à bien sa mission.

Le joueur peut tout à fait être réticent et refuser. L'ambassadeur argumentera alors en indiquant que c'est la meilleure chose à faire pour renforcer la position de la Coalition et ainsi assurer la stabilité du peuple krogan, stabilité souhaitable pour le maintien de la paix galactique. Thax Vigar ajoute enfin que si le joueur ne souhaite pas salir sa réputation, il pourra toujours déclarer que les choses ont « mal tournées ».

Le choix final repose sur le joueur. Il peut accepter la demande de l'ambassadeur ou respecter la position non violente du Conseil, ou toute autre solution qu'il jugera opportune. Après tout, c'est un Spectre !

BRIEFING OFFICIEL

Le lendemain de la rencontre secrète entre le Spectre et l'ambassadeur krogan, l'unité Geist est convoquée dans le bureau de Padias Eldon, leur supérieur hiérarchique direct au MDC.

Il s'adresse au groupe et leur parle de la mort de Urdnot Wrex. L'enquête officielle a conclu à un accident, bien que de nombreuses rumeurs faisaient état d'un acte terroriste. Il annonce que non seulement la mort de Wrex n'est pas accidentelle, mais que le Conseil le sait depuis le premier jour. En effet, des preuves de la présence d'un saboteur ont été trouvées durant les jours qui ont suivi l'accident. Le terroriste a été identifié. Il s'agit de Garn Relek, un jeune mercenaire krogan qui n'avait jamais été dans le collimateur du MDC jusqu'alors.

Le Conseil a volontairement orienté l'enquête vers la thèse de l'accident afin de limiter les risques d'embrasement entre les deux factions kroganes. Bien que de nombreuses personnes ne soient pas dupes, les différentes parties peuvent se retrancher derrière les conclusions officielles de l'enquête afin d'éviter l'escalade de la violence. Après tout, qui oserait remettre en cause la parole du Conseil ?

Le Conseil a toutefois ordonné des recherches pour retrouver Garn Relek, mais celles-ci n'ont rien donné. Or, après deux années de recherches infructueuses, une piste sérieuse semble faire surface. Il y a 4 jours, Travus Donirian, un turien à la tête d'un réseau de trafic de sable rouge, ainsi que plusieurs de ses hommes, ont été assassinés sur la planète Zorya. L'enquête menée sur place indique qu'il s'agit d'un krogan répondant à la description de Garn Relek. Celui-ci reste introuvable, mais c'est la première fois que son nom ressort depuis deux ans.

Pour essayer de remonter jusqu'à Relek, Padias Eldon s'est demandé qui avait eu intérêt à tuer Travus Donirian ? Le MDC n'a pas mis longtemps à trouver une piste : Plin Ostra, un homme d'affaire volus soupçonné de trafic de drogue mais jamais arrêté. Il aurait des intérêts importants sur Zorya et aurait pu vouloir éliminer un concurrent local.

Les services de polices de différentes planètes sont convaincus de l'implication de Plin Ostra dans de nombreuses et importantes affaires de trafic de sable rouge. Toutefois, l'homme est rusé et aucune preuve n'a jamais pu être trouvée contre lui. Il est donc difficile de le mettre en cause par la voie officielle.

Eldon demande donc au groupe d'aller à la rencontre de Ostra et de mener un interrogatoire musclé. Si Ostra a réussi à entrer en contact avec Relek, il peut sans doute aider les joueurs à retrouver sa trace. La présence d'un Spectre devrait le convaincre de coopérer. Il est en effet bien conscient que de nombreux soupçons pèsent sur lui et qu'un Spectre peut agir en dehors des lois.

Plin Ostra est très facile à trouver. C'est un homme d'affaire qui a pignon sur rue. Seul problème : il ne quitte jamais sa planète natale : Irune.

Note : afin d'allonger légèrement la durée de ce scénario, il est tout à fait possible de laisser les joueurs trouver eux-même la piste de Plin Ostra. En interrogeant la police locale sur Zorya, le nom de Ostra va rapidement être prononcé.

IRUNE

Irune est une planète où la pression atmosphérique est très élevée, une pression mortelle pour la plupart des espèces. Les joueurs devront donc porter des

combinaisons spéciales afin de supporter cette pression, combinaisons très lourdes et très encombrantes mais disposant de cervo-moteurs permettant d'assister les mouvements, à la manière d'un exosquelette. Malgré cela, les joueurs souffriront d'un malus de 2 à toutes leurs actions physiques et verront leur vitesse divisée par 2.

ARRIVÉE SUR IRUNE

Irune étant un monde natal d'une espèce Concilienne, il n'est pas possible d'atterrir n'importe où sans autorisation. Les systèmes de détection et de défense constituent une barrière pratiquement infranchissable, même pour une frégate furtive. Ainsi, bien qu'une unité Geist soit au dessus des lois, atterrir dans un spatioport permet d'éviter de déclencher inutilement des alertes chez les forces armées volus et de ne pas froisser une espèce alliée. D'autant que la visite de l'unité Geist est parfaitement officielle.

La présence d'espèces aliens sur Irune est très rare. La population locale sera donc très surprise de voir des étrangers dans leurs encombrantes combinaisons, surtout dans une ville moyenne comme Trevos, siège de Ostra Logistique. Bien entendu, sur leur planète d'origine, les Volus ne portent pas de combinaisons. N'hésitez pas à insister sur les regards ahuris des enfants face à ces géants en combinaisons impressionnantes ou sur les installations publiques non adaptées aux aliens. Pour se rendre chez Ostra Logistique, les joueurs pourront louer un véhicule ou simplement prendre un taxi. Encore faudra-t-il trouver un véhicule adapté, à plus forte raison si un krogan est présent dans le groupe !

OSTRA LOGISTIQUE

Le siège de Ostra Logistique se trouve à Trevos, une ville considérée de taille moyenne par les Volus, mais qui abrite pourtant plus de cinq millions d'habitants.

Le bâtiment est imposant et comporte une vingtaine d'étages. Le hall est vaste et dispose d'une importante hauteur de plafond. Deux réceptionnistes volus sont installées à l'accueil. Si le Spectre mentionne son statut, cela aura un effet immédiat sur celles-ci, qui se mettront à bredouiller et à trembloter.

Le bureau de Plin Ostra est situé au dernier étage. Les ascenseurs menant dans les étages sont bas de plafond et plus petit que le standard rencontré chez les autres espèces. Le groupe y sera à l'étroit et devra peut-être utiliser deux ascenseurs pour pouvoir loger tout le monde.

Dans le hall menant au bureau de Plin, les joueurs feront face à deux créatures dont l'espèce pourra leur sembler indéterminée au premier abord (jet de Astuce + Connaissance - 3). Il s'agit en réalité de deux vortchas ayant grandi sur Irune. Leur organisme s'est donc adapté à la forte pression atmosphérique, ce qui leur permet d'y vivre sans combinaison. Leur corps est toutefois plus petit et plus trapu que celui de la plupart de leurs congénères. Ils ont par ailleurs d'un tempérament beaucoup moins agressif. Ils assurent la sécurité et laisseront entrer les joueurs dans le bureau de Plin sans aucune difficulté. Toutefois, n'hésitez pas à mettre en avant le côté rugueux des vortchas, même civilisés.



Plin n'a aucune raison de refuser la visite d'une unité Geist. Officiellement, c'est un honnête homme d'affaire et il est habitué à faire face à des enquêteurs. Ainsi, il reçoit le groupe très poliment et très calmement. Toutefois, c'est la première fois qu'il rencontre une unité Geist et un Spectre. Il est surpris de cette visite et demande en quoi il peut leur être utile.

Bien entendu, il niera habilement toutes les accusations que les joueurs pourraient porter contre lui. Tant que les joueurs restent « polis », il n'est pas impressionné par leur présence. Il contre-argumente avec aisance, garde son sang froid et plaide pour une énième erreur judiciaire dont il ferait à nouveau les frais.

Si les joueurs deviennent menaçant, en mettant notamment en avant le fait qu'ils sont au dessus des lois, Plin commence à baisser sa garde. Il est conscient qu'un Spectre peut le torturer, voir le tuer sur une simple présomption. Il va toutefois chercher à négocier ou ne donnera que des informations concernant Garn Relek, sans jamais faire le moindre aveux sur ses activités illégales, sauf si les joueurs deviennent réellement très menaçants.

Concrètement, il ne sait pas où se trouve le mercenaire. Il a fait appel à un courtier en mercenaires qui se fait appeler « Pheros ». Trouver physiquement ce courtier est très difficile et demanderait une longue traque. De plus, il est très probable que le courtier ne sache pas non plus où se trouve Garn Relek.

LE PLAN

En lui mettant suffisamment la pression, Plin Ostra va devenir relativement coopératif. Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, Plin peut leur indiquer que la meilleure solution pour mettre la main sur Garn Relek est de lui proposer un nouveau contrat afin de pouvoir le rencontrer.

Sur demande des joueurs, Plin peut par exemple envoyer un mail à Pheros, indiquant qu'il a un nouveau contrat à proposer et qu'il souhaiterait retravailler avec Garn Relek, dont le travail sur le précédent contrat lui a donné entière satisfaction.

Quelque soit la manière dont les joueurs prendront contact avec Relek, celui-ci proposera un rendez-vous sur Erinle, dans le hangar auxiliaire B de l'usine de traitement d'Iridium située dans le bassin de Tarsall. Il demande à ce que le client vienne seul, mais tolère néanmoins la présence de deux gardes du corps à une seule condition : pas de krogan, pas d'asari.

ERINLE

LA PLANÈTE ERINLE

Région : Systèmes Terminus

Secteur : Nébuleuse du Sablier

Système : Osun

Erinle est un monde-éden au dernier stade d'habitabilité. Son sol est encore propice à l'agriculture, mais la biodiversité animale y a atteint un niveau dangereusement bas. Les Galariens y ont installé une colonie pour tenter de rétablir la biodiversité, mais sans grand succès.

L'exploitation des ressources minières reste cependant rentable et le spatioport d'Erinle ne désemplit pas, ravitaillant de nombreux vaisseaux des Systèmes Terminus.

L'USINE D'IRIDIUM

L'usine est située dans le bassin de Tarsall, une immense plaine désertique entourée au sud et à l'est de collines d'où le minerai d'Iridium est extrait. La ville la plus proche est située à 25 kilomètres au nord. Le site s'étend sur quatre hectares et comporte plusieurs types de structures (voir plan ci-contre) :

Minerais brut : au sud-ouest du site se trouvent trois imposants tas de minerais bruts, s'élevant à plus de dix mètres de haut. Ces tas sont alimentés par d'énormes camions faisant la navette entre le site et les mines d'extraction se situant dans les montagnes voisines. Une immense grue située au dessus du minerai permet de charger les tapis roulants qui alimentent les fours des unités de traitement.

Unités : l'unité de traitement principale, située au nord-ouest du site, est composée de deux gigantesques bâtiments surplombés d'imposantes cheminées crachant des panaches de fumées blanches. Un réseau complexe de tuyaux parcourt la façade et le toit des bâtiments et les relie aux différents silos et à l'unité de raffinage, située au nord. Ce sont ces unités qui transforment le minerai brut en barres d'iridium pur.

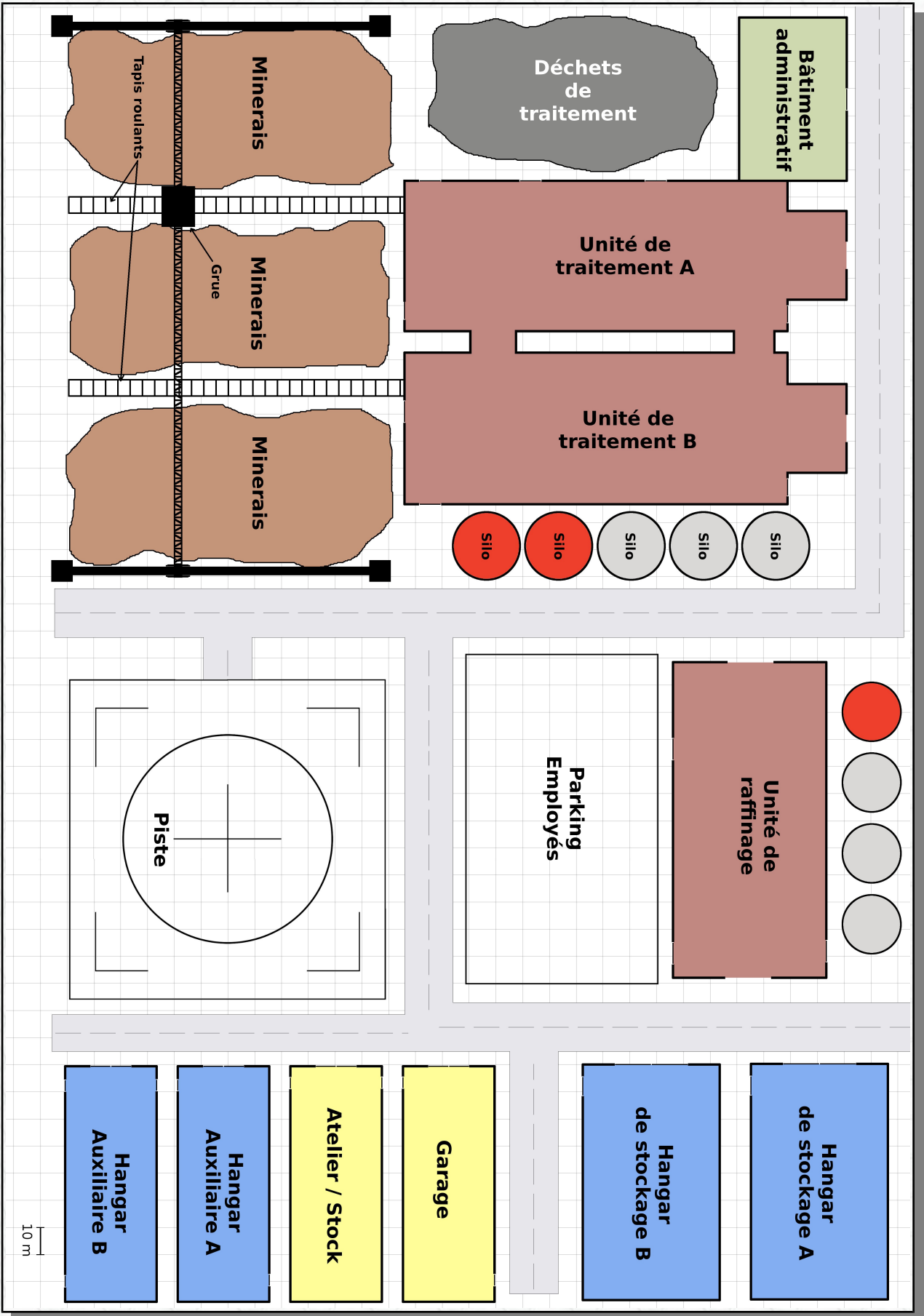
Hangars de stockage : ces hangars hébergent l'iridium raffiné en attendant qu'il soit livré aux différents clients de l'usine. Les portes sont verrouillées par des dispositifs sophistiqués (Protocole : 8 / Intégrité : 7 / Détection : 1), les alentours et l'intérieur des bâtiments sont surveillés par des caméras et des vigiles patrouillent régulièrement aux abords de ces hangars.

Hangars auxiliaires : ces hangars abritent des pièces de rechange, quelques engins et d'autres objets de peu d'importance. Les portes sont verrouillées par des serrures basiques (Protocole : 6 / Intégrité : 4 / Détection : 0) et ils ne sont soumis à aucune surveillance particulière.

Silos : les silos qui bordent les unités contiennent des produits chimiques utilisés pour le raffinage du minerai. Certains silos contiennent des produits particulièrement explosifs, ils sont indiqués en rouge sur la carte et sont identifiés sur le site grâce à des marquages industriels indiquant le danger.

Le site fonctionne 24 heures sur 24, les équipes se relayant toutes les 8 heures. Les ouvriers sont principalement galariens, mais on dénombre tout de même quelques humains, butariens ou turiens.

Tous les bâtiments, à l'exception de ceux situés au sud-est, sont équipés de systèmes de vidéo-surveillance. Il est possible de pirater ce système (Protocole : 9 / Intégrité : 8 / Détection : 2) afin d'en prendre le contrôle ou de pouvoir surveiller le site facilement. Une fois entré dans le système informatique, il est également possible de prendre le contrôle des portes.



LE RENDEZ-VOUS

Garn Relek arrive au rendez-vous avec 30 minutes de retard. Bien qu'il soit plutôt confiant, il reste sur ses gardes. Une entrevue avec un civil dans un lieu qu'il a lui-même choisi est une formalité, mais le danger peut toujours surgir au moment le plus inattendu.

Il est accompagné de 2 vortchas. Relek entre dans le hangar B par la porte située au sud-est du bâtiment. Celle-ci donne sur un couloir desservant un petit bureau, une cuisine et des toilettes avant de déboucher sur la zone de stockage principale du hangar. Les vortchas restent à l'extérieur, surveillant l'entrée du bâtiment.

INVITÉ SURPRISE !

Mais à peine Garn Relek est-il entré dans le bâtiment, qu'un second krogan, Kragh, un puissant foudre de guerre, arrive rapidement et furtivement en utilisant un camouflage optique. Un joueur surveillant l'entrée verra les deux vortchas s'élever dans les airs et s'agiter de manière grotesque.

En se désactivant, le camouflage de Kragh offrira la vision d'un immense krogan armuré, portant à bout de bras les deux vortchas et leur brisant simultanément la nuque d'un geste brutal mais précis, puis entrer dans le bâtiment. Rapide et furtif, Kragh prend Relek par surprise et lui loge deux coups de fusil à pompe à bout-touchant dans la nuque puis ressort aussi vite, abandonnant le cadavre du jeune mercenaire derrière lui. Toute l'action se déroule en l'espace de quelques secondes, les joueurs situés à l'intérieur du hangar n'entendront que les deux coups de feu rapprochés.

En sortant, Kragh se dirige vers le sud, où il a stationné une navette à quelques kilomètres. Mais dès qu'il perçoit la moindre présence ou menace des PJs, il fait demi-tour et saute sur le toit du hangar d'un bon biotique et enclenche son camouflage optique. Il enchaîne alors les bons et les charges biotiques afin d'entrer dans l'unité de traitement B par la porte sud-est. Il devrait lui être facile de semer les joueurs et de prendre une bonne avance.

Une fois à l'intérieur, il commence à tirer sur quelques ouvriers afin de déclencher la panique à l'intérieur du bâtiment et mettre la sécurité en alerte. Ainsi, il y a toutes les chances que lorsque les joueurs entreront dans le bâtiment à la poursuite de Kragh, le service de sécurité les considère comme des ennemis et leur tire dessus sans sommations depuis des passerelles sur-élevées.

Certains ouvriers armés et plus courageux (ou stupides !) que la moyenne peuvent également tenter de se défendre en tirant sur les joueurs. Une bruyante alarme retentira également sur tout le site, s'ajoutant au chaos de la situation. Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils se font tirer dessus par des civils qui tentent de sauver leur vie et des agents de sécurité qui font leur travail, tous pensant être assaillis par des pirates venus mettre la main sur les stocks d'iridium.

AFFRONTEMENT

De son côté, Kragh remonte tout le bâtiment jusqu'à une vaste pièce située au nord, qu'il a préalablement repérée pour prendre un avantage tactique en cas de besoin. Il s'agit d'un hangar carré surplombé d'une passerelle faisant tout le tour de la pièce et desservant des bureaux. Il a parfaitement compris à qui il a affaire et sait qu'il va devoir la jouer fine pour s'en sortir. Il se place en hauteur, sur une passerelle et attend les joueurs.

Lorsque les joueurs arrivent, il entame le combat en lançant une grenade flash-bang puis saute dans l'arène et réalise une charge biotique sur le plus puissant combattant du groupe avant de lui tirer dessus à bout-touchant au fusil à pompe (le bouclier est donc ignoré). S'en suit un combat qui doit être particulièrement ardue et tactique. Kragh est un adversaire de taille, il est rusé et se déplace beaucoup lors d'un combat, notamment grâce à ses charges et sauts biotiques. Les joueurs doivent prendre conscience qu'ils sont face à l'un des plus redoutables combattants de la galaxie, qui peut à lui seul causer des pertes lourdes à un groupe entier.

Kragh essaiera toutefois de ne pas tuer les joueurs, mais simplement de les mettre hors combat. Il dispose déjà d'une collection d'ennemis bien fournie et préfère éviter d'être pourchassé par tous les Spectres du Conseil pour avoir tué des Agents Geist. Ce ne serait pas bon pour ses affaires !

Si la situation tourne mal pour lui (ce qui devrait finir par arriver face à une unité Geist), il va tenter de prendre un agent en otage pour négocier sa fuite.

INTERROGATOIRE

A l'issue du combat, un joueur krogan pourra reconnaître Kragh sur un jet de Connaissance - 1 (les autres joueurs peuvent faire ce jet en ajoutant le malus xéno en Culture krogane). Un joueur krogan reconnaissant Kragh sera probablement très impressionné et fier d'être face à une telle légende. Bien qu'il n'ait pas embrassé la même carrière, c'est un krogan de la trempe de Urdnot Wrex.

Interroger Kragh ne sera pas une mince affaire. Sauf réussite exceptionnelle ou idée lumineuse des joueurs, il ne parlera pas. Un joueur asari pourra tenter une fusion de l'esprit avec lui. Si le joueur n'y pense pas, vous pouvez lui suggérer l'idée ou faire en sorte que celle-ci soit proposée par Padias Eldon, avec beaucoup de tact, car il sait combien cette pratique est intime pour une asari. La fusion présente un autre problème : Kragh pourra lire en retour dans les pensées de l'asari et découvrir des informations confidentielles.

Quelque soit la solution retenue, les joueurs pourront apprendre les choses suivantes :

– Kragh a été envoyé par Weyrloc Hurn, bras droit de Weyrloc Prisk. Sa mission était de tuer Garn Relek. Grâce à son vaste réseau de relations, Prisk a réussi à faire surveiller la messagerie de Relek et Kragh y avait accès. C'est ainsi qu'il a découvert le rendez-vous que Relek avait sur Erinle. Mais il ne pensait pas se retrouver face à une unité Geist !

- Kragh ne sait pas exactement pourquoi Prisk souhaitait la mort de Relek. Très peu de gens connaissent en effet l'identité de celui qui a tué Wrex. Kragh ne peut donc pas faire le lien, mais il a tout de même des soupçons sur les motivations de Prisk. Il sait que l'UTK est fortement suspectée d'être à l'origine de cet attentat et le nom de Weyrloc Prisk alimente de nombreuses rumeurs sur Tuchanka.
- Kragh n'a rien à voir dans l'assassinat de Wrex. Il est neutre dans le conflit qui oppose la Coalition à l'UTK.

DÉBRIEFING

Une fois informé de la situation, Padias Eldon demande aux joueurs de rentrer sur la citadelle pour un débriefing. Ils pourront remettre les pièces du puzzle dans l'ordre et comprendre assez facilement que Weyrloc Prisk est très probablement le commanditaire de l'assassinat de Wrex. Toutefois, rien ne le prouve de manière irréfutable. Prisk et ses proches ne quittent jamais Tuchanka et les zones contrôlées par l'UTK. Autant dire que mettre la main sur eux n'est pas une mince affaire.

Eldon semble soucieux et indique qu'il doit avoir une entrevue avec le Conseil afin de définir la suite des opérations. Les conséquences de cette opération peuvent être lourdes pour la stabilité du peuple krogan et rien ne doit être fait dans la précipitation.

TUCHANKA

DIPLOMATIE KROGANE

Le lendemain de leur débriefing avec Padias Eldon, ce dernier convoque le groupe dans son bureau. Il sort d'un entretien avec le Conseil et a sa tête des mauvais jours. La situation est plus que délicate, le Conseil ne souhaite pas rester passif face à ces nouveaux développements mais craint de mettre le feu aux poudres.

Le Conseil a donc décidé d'envoyer le groupe en « mission diplomatique » au sein du clan Weyrloc. Autant dire qu'il s'agit d'une mission à très haut risque, que certains qualifieraient de mission suicide ! Toutefois, le Conseil compte sur l'intelligence de Prisk, qui sait pertinemment que s'il prend en otage ou fait abattre des agents Geist, cela offrirait au Conseil une raison valable et officielle pour engager des représailles aux conséquences incertaines.

Eldon indique donc aux joueurs qu'ils doivent se rendre sur Tuchanka, dans le fief du clan Weyrloc afin de rencontrer Prisk dans son palais. Ils doivent négocier l'arrestation de Hurn pour interrogatoire dans le cadre de l'assassinat de Garn Relek par le mercenaire Kragh. Il s'agit d'une visite « diplomatique », visant à limiter les dégâts collatéraux. Pour négocier les joueurs disposent des options suivantes proposées et validées par le Conseil :

- Si Prisk refuse de livrer Weyrloc Hurn, le Conseil enverra des troupes d'assaut pour le chercher et les choses tourneront mal pour tout le monde. Sur ce point, le Conseil tente un coup de bluff car il ne prendra pas le risque d'envoyer des troupes sur le territoire de l'UTK.

- Si la discussion se déplace sur le terrain de l'assassinat de Wrex, le Conseil accepte de fermer les yeux sur l'implication de Prisk, à condition qu'il livre Hurn. La mort de l'assassin de Wrex et l'arrestation du commanditaire « officiel » devraient être suffisants pour calmer les esprits du côté de la Coalition et mettre en avant l'action du Conseil sur cette affaire.

ARRIVÉE SUR TUCHANKA

En arrivant à proximité de Tuchanka, le *Saratoga* entre en contact avec le MEDC afin de signaler sa présence selon le protocole en vigueur. Il s'agit d'une simple formalité et le MEDC donne son accord pour une rentrée atmosphérique sur la planète.

La zone contrôlée par le clan Weyrloc est aride et rocailleuse. La population est relativement dense mais vit principalement sous terre, dans des bunkers datant de la Rébellion et construits sous les ruines de cités antiques. Les Krogans n'ont pas les moyens technologiques de détecter une frégate telle que le *Saratoga*, par contre, des guetteurs placés aux abords de la cité principale du clan sont en mesure de repérer visuellement le navire.

En arrivant à proximité du palais de Weyrloc Prisk, quatre navettes équipées de petits canons viennent en position d'interception. Elles ne présentent pas de menace réelle pour un vaisseau comme le *Saratoga*, mais les pilotes informent les joueurs qu'ils entrent sur une zone contrôlée par le clan Weyrloc et sont priés de faire demi-tour. Une petite phase de négociation sans réelle difficulté devrait permettre aux joueurs d'approcher du palais sous l'escorte des navettes kroganes.

Le palais est un bâtiment neuf d'un seul étage, assez petit et sans prestige particulier. Les alentours sont un mélange de ruines de différentes périodes de l'histoire krogane et de quelques constructions récentes. Il est facile de repérer des batteries anti-aériennes situées en proche périphérie du palais, ainsi que de l'artillerie et des pelotons de krogans devant l'entrée du bâtiment.

LE PALAIS WEYRLOC

En entrant dans le palais, les joueurs découvrent un hall sans envergure, disposant simplement d'un écran diffusant des vidéos de propagande à la gloire de Prisk et surplombé d'une inscription gravée dans la pierre : « Weyrloc. Force et Courage ».

Un krogan en armure lourde s'avance vers les joueurs : « *Le Foudre de Guerre Prisk vous attend, suivez-moi* ». Il conduit les joueurs vers un petit escalier de facture récente, s'enfonçant dans le sous-sol sur deux étages. Les joueurs débouchent alors sur un autre escalier, majestueux et visiblement très ancien. Il mesure 10 mètres de large pour 5 mètres de hauteur sous plafond et semble descendre très profondément sous terre. Les murs sont décorés de superbes peintures représentant de valeureux guerriers krogans dans des poses héroïques au milieu de scènes de vie quotidienne. Bien que datant de plusieurs millénaires et ayant subi les ravages du temps, ces fresques restent d'une grande beauté.



Après une descente qui paraît interminable, l'escalier débouche sur un long corridor voûté, magnifiquement décoré de colonnes et de statues imposantes. Il semble desservir plusieurs pièces, mais leur guide traverse le couloir vers une ouverture située à l'autre extrémité. Celle-ci mène à une vaste pièce décorée de peintures et de statues ostentatoires.

Au milieu de cette salle, un imposant trône de pierre est installé sur un promontoire. Weyrloc Prisk y siège, entouré d'une dizaine de krogans en pleine conversation. Tous sont lourdement armés et armurés. Aussitôt que les joueurs franchissent la porte, les conversations animées se muent en un silence de plomb.

Le regard brûlant de chacun des krogans présents dans la pièce semble capable de transpercer la plus épaisse des armures. Clairement, les joueurs ne sont pas les bienvenus !

L'ENTREVUE

Prisk accueille le groupe assez fraîchement et se pose comme celui qui a toutes les cartes en main. L'entrevue doit être clairement tendue et Prisk va camper férocement sur ses positions, à savoir :

- L'UTK ne reconnaît pas l'autorité du Conseil, ses émissaires n'ont donc aucune légitimité ici. Il accueille le groupe car tel est son bon plaisir, en aucun cas parce qu'il craint ou respecte le Conseil.
- Il est hors de question de livrer Hurn simplement parce que le Conseil l'exige.
- Face à la menace d'envoyer une troupe armée plus conséquente pour déloger Hurn, il sourit et semble se réjouir d'une telle alternative. Il considère que le Conseil est un ramassis d'insectes craintifs, qui fait en sorte d'éviter toute forme de conflit direct. Il doute donc fortement que le Conseil mette ses menaces à exécution.

- Si les joueurs évoquent l'affaire Urdnot Wrex, il ne cherchera pas à nier mais laissera toutefois planer le doute, indiquant que les joueurs n'ont aucune preuve concrète. Quand bien même ils en auraient, c'est une affaire qui ne regarde que les Krogans.

Sauf idée particulièrement astucieuse des joueurs, la discussion finira par tourner court. Weyrloc Prisk invitera les joueurs à quitter le palais à sa manière : « *Ca suffit ! J'ai assez perdu de temps avec des larbins du Conseil. Vous croyez vraiment être en position de négociateur quoi que se soit ? Sérieusement ? Vous pensez que Prisk, Foudre de Guerre, chef du clan Weryloc va plier le genou devant le conseil ? Ce ramassis d'insectes prétentieux ? Vous pensez que je n'oserais pas vous tuer tous, sur le champs, et que je n'y prendrais pas plaisir ? Je me moque du conseil. S'il veut la guerre, il l'aura ! La destinée des Krogans est de dominer la Galaxie. Maintenant, je vous donne deux minutes pour dégager de mon palais, sans quoi...* » Joignant le geste à la parole, il fait signe à ses hommes de se mettre en position de combat.

Prisk ne demande pas à ses hommes d'engager le combat, mais de se montrer suffisamment menaçants pour encourager les joueurs à partir, voir à fuir ! Inutile de préciser que les joueurs n'auraient aucune chance de survie s'ils voulaient jouer les héros. Lorsque les joueurs commenceront à tourner les talons, ils entendront les hommes de Prisk les suivre en pressant le pas. Ils forceront ainsi les joueurs à accélérer leur retraite et à finir par remonter les escaliers quatre à quatre. Le départ des joueurs se fera dans la précipitation et l'agitation, au milieu de Krogans enflammés par le plaisir de mettre en fuite une unité Geist. A peine la navette des joueurs aura décollé que des coups de feu se feront entendre. La navette ne sera pas réellement prise pour cible, mais les Krogans fêteront cette « victoire » à leur manière, en faisant parler la poudre !



ÉPILOGUE

Après le départ mouvementé de Tuchanka, les joueurs vont probablement avoir un goût amer dans la bouche. Toutefois, même s'il a avoué à mots couverts, les joueurs devraient avoir obtenu la confirmation de la propre bouche de Weyrloc Prisk, qu'il est le commanditaire de l'assassinat de Wrex, ce qui est un renseignement capital. En faisant leur rapport à l'amiral Eldon, celui-ci leur avouera que « *le Conseil se doutait que la mission finirait ainsi, mais il fallait tenter le coup...* ».

Quoi qu'il se soit passé, le Conseil n'ordonnera pas d'action musclée sur place. Une solution plus fine, basée sur l'espionnage et l'infiltration à long terme sera lancée, afin d'étudier les faits et gestes de Weyrloc Hurn et de pouvoir le « faire disparaître » au moment le plus opportun. Le groupe pourra éventuellement faire partie du commando chargé d'enlever Hurn une fois l'étape de renseignement et d'infiltration correctement effectuée par une équipe spécialisée.

Dans le cadre de la campagne officielle, ce scénario a pour objectif de présenter aux joueurs le personnage de Weyrloc Prisk. Durant la période « d'Assimilation » (voir la trame de fond dans le livre sur l'univers), selon le choix des joueurs, Prisk pourra devenir un allié de circonstance, difficile à gérer mais efficace.



CHAPITRE 2



PERSONNAGES



PERSONNAGES

THAX VIGAR

Ambassadeur Krogan sur la Citadelle. 785 ans.

Thax Vigar, dit « le Rescapé », est un habile négociateur et un fin diplomate, qualité peu fréquente chez les Krogans et rarement utilisée à bon escient. Son surnom moqueur lui a été donné lors de la Guerre du Denier Cycle. Durant cette période, il fut souvent raillé pour ses piètres qualités de combattant, mais il avait toutefois réussi à sauver sa peau à plusieurs reprises, principalement grâce aux incroyables capacités de régénération dont disposent les Krogans. Wrex lui-même, qui était un ami fidèle de Thax, n'hésitait pas à le tourner en ridicule, même s'il avait une admiration sincère pour ses talents d'orateur et de médiateur ; talents qu'il n'hésitait pas d'ailleurs, à utiliser pour retourner les moqueries contre leurs auteurs, généralement peu habitués aux joutes verbales.

Lorsque Wrex obtint du Conseil l'ouverture d'une ambassade krogane sur la Citadelle en 2200, il nomma Vigar au poste d'ambassadeur. Il remplit depuis ses fonctions avec ferveur et efficacité car derrière ses bonnes manières et son verbe habile, se cache une personnalité forte qui sait prendre des décisions radicales lorsque cela est nécessaire et qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour défendre l'intérêt de la Coalition.

GARN RELEK

Mercenaire krogan responsable de l'explosion de la navette de Wrex. 171 ans.

En 2203, Garn Relek a été contacté par Weyrloc Hurn pour réaliser un contrat particulièrement sensible mais extrêmement bien payé. Hurn lui offrait de quoi vivre confortablement pendant plus de 20 ans. Il devait s'infiltrer sur la Citadelle, saboter la navette de Urdnot Wrex et se faire discret pendant au moins 20 ans.

Le choix de ce mercenaire n'est pas anodin. Tout d'abord, il fait partie d'un clan neutre, qui est toutefois plus proche de la mouvance Traditionaliste que des Progressistes. S'il devait être pris, la neutralité de son clan serait un avantage permettant de dédouaner les Traditionalistes. Ces derniers pourraient rétorquer aux enquêteurs les pointant du doigt

qu'il s'agit d'une action isolée, interne au clan Garn.

Par ailleurs, bien que fiable et efficace, Relek est un mercenaire relativement jeune et encore inconnu des services de sécurité du conseil. Il lui sera ainsi plus facile de s'infiltrer au sein de la Citadelle. Enfin, si les choses tournaient mal, il pourrait être sacrifié sans scrupules.

Grâce à l'aide d'un mystérieux faussaire recruté par Hurn, il prit l'identité de Khel Akrin, un mécanicien ayant travaillé pour des compagnies privées de différentes espèces. Relek liquida le véritable Khel Akrin et se présenta à sa place pour un recrutement au service d'entretien du spatioport de la Citadelle.

Après avoir saboté la navette de Wrex, il se mit au vert comme convenu mais finit par trouver le temps long. Après avoir réalisé quelques petits contrats, Relek a été engagé par Boro Ostra par l'intermédiaire du courtier Pheros. Sa mission : abattre Travus Donirian et ses sbires, mission qu'il a rempli avec succès, attirant sur lui l'attention de Weyrloc Prisk qui, mécontent de voir ressurgir le jeune mercenaire après seulement 2 années de sommeil, lança le redoutable Kragh à ses trousses.

TRAVUS DONIRIAN

Traffiquant de sable rouge turien tué par Garn Relek. 52 ans.

Travus est une petite frappe qui a écumé les Systèmes Terminus au service de trafiquants de drogue durant des décennies. Il y a 3 ans, il a décidé de se mettre à son compte et de monter son propre réseau de distribution. Il avait quelques contacts pour s'approvisionner en sable rouge et disposait d'une poignée d'hommes fidèles qui le suivait depuis un bon moment.

Il décida de s'installer sur la planète Zorya, une colonie en fort développement et hébergeant un important contingent de mercenaires, les Soleils Bleus, dont la planète constitue le berceau et la base arrière. Travus vendait une drogue de qualité médiocre, mais bien meilleure marché que celle proposée par la concurrence, à savoir, les hommes de Plin Ostra. Ainsi, son petit réseau se développa rapidement et commença à faire de l'ombre à celui de Plin, ce qui poussa le volus à réagir avec fermeté !



BORO OSTRA

Fils et bras droit de Plin Ostra, 29 ans.

Boro est un jeune volus ambitieux et malin mais qui manque encore de maturité et d'expérience, le fait de grandir dans l'ombre de son père ne lui ayant laissé que peu d'occasions de s'affirmer. Il est le successeur désigné de Plin, mais son père a encore de nombreuses années devant lui avant de passer la main.

C'est Boro qui a rencontré Garn Relek pour fixer les termes du contrat sur Travus Donirian.

PLIN OSTRA

Riche homme d'affaire volus ayant commandité l'assassinat de Travus Donirian par Garn Relek, 68 ans.

Plin Ostra est à la tête d'une société d'import/export et de transport spatial. Sa société est une couverture parfaite pour mettre en place des trafics en tout genre et plus particulièrement du trafic de drogue. La société dispose de nombreux vaisseaux circulant à travers la galaxie. Plin est un expert en maquillage de comptes. L'argent de la drogue est blanchi à travers de nombreuses sociétés implantées sur différentes planètes contrôlées par différentes espèces.

Bien implanté sur la planète Zorya depuis de nombreuses années, Plin a vu d'un mauvais œil l'arrivée et la montée en puissance d'un petit turien sans envergure. Ainsi, afin de récupérer les marchés perdus et de rappeler à tous « qui était le patron sur Zorya », Plin plaça un contrat sur la tête de Travus Donirian. C'est son fils, Boro, qui se chargea de recruter Garn Relek pour cette tâche.

Ostra Logistique

La société est spécialisée dans le transport de marchandise entre les mondes et colonies des différentes espèces Conciliennes et dans la gestion des problématiques douanières. Elle dispose d'une centaine de vaisseaux de taille moyenne et emploie plus de 5000 personnes. C'est une belle entreprise, bien que dans les standards volus, il s'agisse d'une petite PME.

Plin et la justice

Les turiens, les humains et les elcors ont déjà diligenté des enquêtes sur la personne de Plin Ostra, suite à l'implication de vaisseaux ou de personnels de la société *Ostra Logistique* dans des affaires de trafic de drogue. Cependant, même si les enquêteurs sont persuadés que Plin est à la tête d'un gros réseau de trafic de sable rouge, aucune preuve n'a permis de l'incriminer. Plin se pose d'ailleurs en victime, assurant que ses vaisseaux ont été utilisés abusivement par des employés malhonnêtes.

Les personnes arrêtées durant ces différentes enquêtes ne savent généralement pas qui est à la tête de ce réseau de trafic de drogue, même s'ils se doutent qu'il s'agit de Plin. Les très rares personnes connaissant l'implication de Plin sont grassement payées et préfèrent la prison plutôt que de trahir Plin.

Suite aux demandes des autorités de différentes espèces, les autorités volus ont également mené des enquêtes, notamment en décortiquant les comptes de sa société. Les meilleurs experts volus ont bien découvert des éléments

douteux, mais qui peuvent tout à fait s'apparenter à de l'optimisation fiscale jouant avec les limites de la légalité, domaine dans lequel les Volus sont des experts incontestés.

KRAGH

Mercenaire krogan légendaire chargé de tuer Garn Relek, 1037 ans.

Kragh est un puissant Foudre de Guerre, né dans le clan Jurdon. Il a très tôt présenté des prédispositions spectaculaires pour le combat et l'utilisation de la biotique, faisant de lui le meilleur combattant du clan et l'un des meilleurs guerriers de la planète. Intelligent et ambitieux, il se fixa rapidement comme objectif de devenir chef de clan. Ainsi, à peine âgé de 200 ans, il invoqua le Rite de Défiance pour affronter son chef de clan et prendre sa place, prouvant par la force et selon les traditions, qu'il était le mieux à même de diriger le clan.

Eken, le chef de clan, savait pertinemment qu'il ne ferait pas le poids face à ce guerrier déjà légendaire. Ainsi, avec la complicité du shaman du clan, il tragua le combat, profitant des purifications rituelles précédant le Rite pour empoisonner Kragh. Bien entendu, le poison ne le tuerait pas, mais l'affaiblirait suffisamment pour qu'Eken ait le dessus. Et c'est exactement ce qui se produisit. Eken sortit victorieux du Rite de Défiance, renforçant sa position de chef de clan et profitant de l'occasion pour bannir Kragh du clan.

La méthode était déloyale, mais ce mot avait peu de valeur chez les Krogans et Kragh accepta sa défaite. Pour un krogan, peu importe le moyen, seul le résultat compte et le résultat était qu'Eken avait gagné. Cela fut une sévère leçon pour l'arrogant Kragh, qui se retrouva seul et déraciné de son clan, dont il ne pouvait même plus porter le nom.

Mais il ne tarda pas à s'épanouir dans une nouvelle activité : chasseur de prime. Sa légende avait déjà dépassé les frontières de Tuchanka et de nombreuses espèces faisaient appel à lui pour traquer les criminels en fuite. Il était doué, très doué, mais après quelques siècles d'activité, il commença à s'ennuyer et à vouloir gagner plus. Ses incroyables capacités pouvaient se monnayer bien au-delà de ce qu'il pouvait gagner grâce à ses primes. Il entama ainsi une nouvelle carrière, celle de mercenaire solitaire. Mais pas un mercenaire comme il en existe tant d'autres, un mercenaire d'exception, à qui on pouvait confier sans crainte les missions les plus difficiles, pour peu qu'on soit en mesure d'y mettre le prix.

Durant les siècles qui ont suivi, il s'est forgé une belle fortune personnelle, faisant pâlir d'envie tous les mercenaires de la galaxie. Kragh est aujourd'hui une véritable légende chez les Krogans, pour sa puissance, son intelligence, sa longévité dans une profession aussi risquée et sa fortune sans équivalent chez les mercenaires.

Kragh a été engagé par Weyrloc Prisk pour assassiner Garn Relek il y a quelques jours. Disposant d'un accès aux mails de Relek, il a saisi l'opportunité du rendez-vous fixé par les joueurs afin de l'assassiner dans un lieu discret qu'il aura lui-même visité et analysé avant d'agir.

WEYRLOC PRISK

Chef du clan Weyrloc. 897 ans.

Il a commandité l'assassinat de [Urldnot Wrex](#) et celui de [Garn Relek](#). Voir le livre sur l'Univers pour plus d'informations sur Prisk.

WEYRLOC HURN

Homme de confiance de [Weyrloc Prisk](#). 512 ans.

Hurn fait partie des hommes les plus proches et les plus fidèles de Prisk. Il connaît parfaitement le fonctionnement du clan et connaît tous les secrets de Prisk. Sa capture permettrait d'obtenir de nombreuses informations sensibles, non seulement sur le clan Weyrloc, mais également sur les activités de l'UTK.

A la demande de Prisk, Hurn a organisé l'assassinat de [Urldnot Wrex](#). C'est lui qui a choisi, contacté et briefé [Garn Relek](#) sur sa mission. Récemment, c'est également Hurn qui a contacté [Kragh](#) pour lui confier la mission d'assassiner Relek.

URDNOT WREX

Fondateur et leader de la Coalition Krogane. Décédé.

Voir le livre sur l'Univers pour plus d'informations sur Wrex.

PHEROS

Courtier en mercenaires asari. Age inconnu.

Pheros est un courtier spécialisé dans la mise en relation de mercenaires indépendants et de clients ayant des missions « délicates ». Il s'agit généralement de missions d'assassinat, de vol, de sabotage, d'enlèvement, etc.

Pheros est très difficile à localiser car elle ne se présente jamais aux clients et sous-traite le recrutement des mercenaires qu'elle représente. De plus, sa véritable identité est inconnue. Elle a été contactée par [Plin Ostra](#) qui cherchait un mercenaire pour une mission d'assassinat. Pheros lui a envoyé [Garn Relek](#) qui fait partie de son « carnet d'adresse » depuis plusieurs décennies. Elle a constaté que Relek s'était mis au vert durant deux ans et qu'il venait juste de reprendre du service.

PADIAS ELDON

Amiral galarien supervisant les opérations des unités Geist. 39 ans.

L'amiral Eldon supervise les missions de toutes les unités Geist. Il commença sa carrière en tant qu'officier de renseignement, avant d'intégrer rapidement le GSI (Groupement Spécial d'Intervention, l'unité d'espionnage d'élite des galariens) dont il gravit très vite les échelons. Il sera nommé amiral de la 9ème flotte Concilienne (la flotte des unités Geist) en 2201. C'est un galarien âgé dont l'espérance de vie n'est plus très longue. Pour autant, il est toujours vif et fait preuve d'une énergie débordante.



Volus		Nom Plin Ostra	Age 68	Classe Baron de la drogue
Intelligence ●●●●○	Force ●●○	Présence ●●○	Altération ○○○○	
Astuce ●●●●○	Dextérité ●●○○	Manipulation ●●●●○	Intégration ○○○○	
Résolution ●●●○○	Vitalité ●●●○	Sang-Froid ●●●○○	Masse ●●●○	

Compétences		
Mental (Incompétence : -3) Bricolage ○○○○○ Connaissance ●●●○○ Interface ●●○○○ Investigation ○○○○○ Médecine ○○○○○ Politique ●●●○○ Science ○○○○○ Technologie ○○○○○	Physique (Incompétence : -1) Arme à feu ●●○○○ Arme blanche ○○○○○ Athlétisme ○○○○○ Bagarre ○○○○○ Discrétion ○○○○○ Larcin ○○○○○ Pilotage ●●○○○ Survie ○○○○○	Social (Incompétence : -1) Animaux ○○○○○ Baratin ●●●○○ Commandement ●○○○○ Empathie ●●●○○ Expression ●●○○○ Intimidation ○○○○○ Persuasion ●●●○○ Socialisation ●○○○○

Biotique	
Divers	
Potence ○○○○○	
Charge max ○○○○○	
Portée _____	
Barrière	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
Ézo	
□□□□□□□□	
□□□□□□□135	

Autres caractéristiques	
Talents _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ Initiative 6 Défense 2 Bonus dégâts -1 Vitesse 4 Perception 8	Avantages Réputation (commerce) ●●○○○ Réputation (pègre) ●●○○○ Volonté de fer ●●○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ _____ ○○○○○ Volonté □□□□□□■ Santé Santé ■■■■■□ □□12345

Omnitech	
Carac.	
Modèle Logic Arrest	
Emplacements 10	
Protocole 10	
Intégrité 16	
Détection 2	
Modules	
Communicateur ●●●○○	
Bio-verrouillage ●●○○○	
_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	

Armure	
Carac.	
Armure ○○○○○	
Cellules ○○○○○○	
Rechargement _____	
Malus dextérité _____	
Malus discrétion _____	
Malus biotique _____	
Énergie	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
Bouclier	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□	

Armes							
Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation

Langues	
Natale (Leno) ●●●	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
_____ ○○○	
Traduction automatique (-1)	

Xéno			
Culture	Empathie	Communication	Médecine
Asari ■-3-2-1	-1	-2-1	-2-1
Euterien ■-3-2-1	■	■-1	-2-1
Drel -4-3-2-1	-1	-2-1	-2-1
Elcor -4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-2-1	-2-1
Galarien -4-3-2-1	-1	-2-1	-2-1
Henari -4-3-2-1	-5-4-3-2-1	-3-2-1	-3-2-1
Humain -4-3-2-1	-1	-2-1	-2-1
Krogan ■-3-2-1	-2-1	-3-2-1	-3-2-1
Quarien -4-3-2-1	-4-3-2-1	-2-1	-2-1
Turlen ■-3-2-1	■-1	■-1	-2-1
Vortcha -4-3-2-1	■-1	■-2-1	-3-2-1

Krogan	Nom Kragh	Age 1078	Classe Foudre de guerre
Intelligence ●●●○○	Force ●●●●●○	Présence ●●●●●○	Altération ●●●●○
Astuce ●●●●●	Dextérité ●●●●●	Manipulation ●●○○○	Intégration ●●●●○
Résolution ●●●●○	Vitalité ●●●●●○	Sang-Froid ●●●●	Masse ●●●●○

Compétences		
Mental (Incompétence : -3) Bricolage ●○○○○ Connaissance ●●●●● Interface ●○○○○ Investigation ●●●●○ Médecine ●○○○○ Politique ●○○○○ Science ○○○○○ Technologie ●●○○○	Physique (Incompétence : -1) Arme à feu ●●●●● Arme blanche ●●●○○ Athlétisme ●●●●○ Bagarre ●●●●● Discrétion ●●●●○ Larcin ○○○○○ Pilotage ●●○○○ Survie ●●○○○	Social (Incompétence : -1) Animaux ○○○○○ Baratin ○○○○○ Commandement ●●○○○ Empathie ●●○○○ Expression ●●○○○ Intimidation ●●●●○ Persuasion ●●●○○ Socialisation ○○○○○

Biotique	
Divers	
Potence ●●○○○	
Charge max ●●○○○	
Portée _____	
Barrière	□□□□□□□□□□
Ézo	■□□□□□□□□□
	□□□□□□□□135

Autres caractéristiques	
Talents Infanterie ●●●●● Tueur de l'ombre ●●●●○ Psychokinésie ●●●●● Fortification ●●●○○ Destruction ●●●○○ Amplification ●●●●● Tachykinésie ●●●○○ _____ ○○○○○ Initiative 10 Défense 5 Bonus dégâts 3 Vitesse 9 Perception 9	Avantages Oeil de lynx ●●○○○ Résistance aux radiat. ●●○○○ Résistance aux toxines ●●○○○ Armure naturelle ●●●○○ Guérison Krogane ●●●●● Réflexes rapides ●○○○○ _____ ○○○○○ Volonté □□□□□□□□■ Santé Santé ■□□□□□□□□12345 Vitalité Krogane ■□□□□□□□□12345

Omnitech	
Carac.	
Modèle Polaris	
Emplacements 12	
Protocole 9	
Intégrité 14	
Détection 2	
Modules	
Craqueur ●●●●○	
Camouflage ●●●●○	
Détection de présence ●●●●○	
_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	

Armure	
Carac.	
Armure ●●○○○	
Cellules ●●○○○	
Rechargement 3	
Malus dextérité 0	
Malus discrétion -1	
Malus biotique 0	
Énergie	■□□□□□□□□□
Bouclier	■□□□□□□□□□
	■□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□

Armes							
Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
M-15 Vindicator	3	0	3 / 1 / -2	1D5	2	20 / 40 / 80	
Lance-pic Graal	5	-1		2D6 / 2D4 / 1D4+1	2	8 / 16 / 32	
Exécuteur	1	-3		1D10+1	3	5 / 10 / 20	

Langues	
Natale (Jurdon)	●●●
Urldnot	●●○
Camalan	●●○
Turien	●○○
_____	○○○
_____	○○○
_____	○○○
_____	○○○
_____	○○○
_____	○○○
Traduction automatique (-1)	

Xéno				
	Culture	Empathie	Communication	Médecine
Asari	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]
Euterien	■ [-2] [-1]	■ [-1]	■ [-1]	[-2] [-1]
Drel	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]
Elcor	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-3] [-4] [-3] [-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]
Galarien	■ [-2] [-1]	■ [-1]	■ [-2] [-1]	[-2] [-1]
Henari	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-5] [-4] [-3] [-2] [-1]	[-3] [-2] [-1]	[-3] [-2] [-1]
Humain	[-4] [-3] [-2] [-1]	■ [-1]	■ [-1]	[-2] [-1]
Quarien	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-3] [-4] [-3] [-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]
Turien	■ [-3] [-2] [-1]	■ [-1]	■ [-1]	[-2] [-1]
Volus	[-4] [-3] [-2] [-1]	[-3] [-4] [-3] [-2] [-1]	[-2] [-1]	[-2] [-1]
Vortcha	■ [-2] [-1]	■	■	[-2] [-1]



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

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

www.masseffectnouvelleere.net