

# GUIDE DU JOUEUR KROGGAN



UN SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

**Auteur**  
Renaud Lottiaux

**Illustration**  
Shenae Guzzardi

**MASS  
EFFECT**  
NOUVELLE ÈRE

BY SHENAE GUZZARDI  
GUSZARDIART  
TUMBLR.COM

## AUTEURS

---

### **Auteur principal**

Renaud Lottiaux

### **Contributeur**

Paul Le Nouvel, Nicolas Vanacker

### **Relecture**

Paul Le Nouvel

**Les textes décrivant l'univers officiel de Mass Effect  
sont tirés des sources suivantes**

Les codex des jeux vidéos

Le site de Mass Effect Saga

Le site de Mass Effect Wiki (version anglaise)

**Ces sources ont été fusionnées, mises en cohérence  
et expurgées des références trop appuyées aux jeux vidéos.**

## ILLUSTRATIONS

---

### **Couverture**

Shenae Guzzardi

*(Artiste DeviantArt, avec son aimable autorisation)*

### **Mise en page**

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

Renaud Lottiaux

**Les images d'illustration proviennent d'artistes DeviantArt,  
avec l'autorisation express de tous les auteurs**

Andrew Ryan, DarkPenSlinger, Euderion, Gelvuun, Natsumi494, RenderEffect-Dan, Sp lash, Stealhero.

## REMERCIEMENTS

---

**Un grand merci aux auteurs / traducteurs du site Mass Effect Saga  
pour m'avoir autorisé à utiliser leurs textes dans ce document.**

## 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

<b>LES KROGANS.....</b>	<b>5</b>	<b>URDNOT WREX.....</b>	<b>21</b>
Biologie.....	7	JORGAL SHAG.....	22
MORPHOLOGIE.....	7	WEYRLOC PRISK.....	23
PHYSIOLOGIE.....	7	GATATOG JORAG.....	23
REPRODUCTION.....	8	URDNOT GRUNT.....	24
RAGE DU SANG.....	8	PATRIARCHE.....	24
Histoire.....	8	OKEER.....	25
PREMIÈRE CIVILISATION KROGANE.....	8	THAX VIGAR DIT « LE RESCAPÉ ».....	25
LE GRAND CATACLYSME.....	9	<b>Lieux notables.....</b>	<b>26</b>
L'AVÈNEMENT DES KROGANS.....	9	DMZ KROGANE.....	26
LA RÉBELLION KROGANE.....	9	TUCHANKA.....	26
LE GÉNOPHAGE.....	9	GORVUC.....	26
GUERRE DU DERNIER CYCLE.....	10	KRUBAN.....	27
BILAN DE LA GUERRE.....	10	DURAK.....	27
NOUVELLE ÈRE.....	10	WRILL.....	27
Culture.....	12	<b>ADDENDUM.....</b>	<b>28</b>
COMPORTEMENT.....	12	Nouvelles armes.....	29
CLANS.....	12	MARTEAU DE GUERRE.....	29
REPRODUCTION.....	13	MARTEAU ÉNERGÉTIQUE.....	29
RITES.....	13	Nouvelles armures.....	29
KRANTT.....	13	ARMURE DE COMBAT.....	29
ARCHITECTURE.....	14	ARMURES TECHNIQUES.....	30
Économie.....	14	Nouveau Talent.....	30
Religion.....	14	INFANTERIE KROGANE.....	30
Gouvernement.....	15	Nouveaux Avantages.....	31
COALITION KROGANE.....	15	KRANTT (●● A ●●●●●●).....	31
UNION TRADITIONALISTE KROGANE.....	16	BERZERKER (●●●).....	31
CLANS INDÉPENDANTS.....	17	SEIGNEUR DE GUERRE (●●●●●).....	31
Forces Militaires.....	17	SHAMAN (●●●).....	31
COMBATTANTS.....	17	<b>PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.....</b>	<b>32</b>
FLOTTE DE GUERRE.....	19	Jorgal Trom.....	33
MEDC.....	19	HISTOIRE DU PERSONNAGE.....	33
<b>LIEUX ET PERSONNALITÉS.....</b>	<b>20</b>	CRÉATION DU PERSONNAGE.....	34
Personnalités.....	21	Urdnot Brax.....	37
		HISTOIRE DU PERSONNAGE.....	37
		CRÉATION DU PERSONNAGE.....	38

## Note aux lecteurs

Dans ce document, les textes rédigés sur fond gris (comme celui-ci) correspondent à des éléments modifiés ou ajoutés à l'univers officiel de Mass Effect. Ainsi, le lecteur ayant déjà une bonne connaissance de l'univers officiel pourra, s'il le souhaite, focaliser son attention sur ces paragraphes.

## Note aux MJ

Ce document est dédié principalement aux joueurs. Le meneur de jeu pourra retrouver les informations présentées ici, augmentées des secrets qui lui sont réservés, dans le livre « Univers », téléchargeable sur le site officiel de Mass Effect : Nouvelle Ère dans la section « Suppléments ».

# CHAPITRE 1

## LES KROGANS

---



Les Krogans sont des créatures massives, semblables à de grands reptiles bipèdes. Ils sont originaires de Tuchanka, un monde connu pour son environnement difficile, ses ressources limitées et ses prédateurs aussi nombreux que féroces. Les Krogans ont non seulement réussi à survivre sur ce monde, mais ont également prospéré dans ces conditions extrêmes.

Connus pour leur tempérament bourru et sanguin, ils sont extrêmement résistants et disposent d'une force et d'une endurance hors du commun faisant d'eux des combattants exceptionnels. Rudes et âpres, égoïstes et brutaux, les krogans obéissent au principe de la loi du plus fort.

Nombreux sont ceux qui pensent que les krogans sont des brutes décerébrées. Il n'en est rien, les krogans sont aussi intelligents que n'importe quelle autre espèce. Mais l'hiver nucléaire dans lequel ils se sont plongés, la malédiction du génophage et les incessantes luttes de clans ont laissé peu de place au développement de leur civilisation. Ils ont ainsi consacré les deux derniers millénaires à la plus élémentaire des nécessités : survivre.

## BIOLOGIE

### MORPHOLOGIE

Un krogan typique mesure environ deux mètres vingt et pèse en moyenne 160 kg. Les jeunes krogans ont une peau jaunâtre qui brunit au fil du temps. De même, leurs plaques osseuses, claires et bosselées dans leur jeunesse, s'assombrissent et se lisent avec l'âge. Ces éléments donnent ainsi une indication sur l'âge d'un krogan, dont le corps semble, par ailleurs, ne pas vieillir.

Les Krogans évoluèrent dans un environnement particulièrement hostile. Durant des millions d'années, ce peuple a lutté pour sa survie, affrontant des prédateurs imposants, souffrant d'épidémies dévastatrices et traversant de nombreuses périodes de vaches maigres dues à la rareté des ressources de leur planète natale.

Bien qu'ils soient communément classés parmi les espèces prédatrices, leurs yeux présentent des similitudes avec ceux des proies que l'on rencontre sur Terre. Ainsi, à l'instar des bovins ou des cervidés, les yeux des Krogans sont extrêmement écartés. Avec un champ de vision de 240 degrés, ils disposent d'une meilleure capacité à repérer leurs ennemis qu'à les poursuivre.

Leurs larges épaules supportent une bosse servant au stockage d'eau et de graisse les aidant à survivre pendant les périodes de disette. Une grosse bosse fait la fierté du krogan qui la porte, car bien manger signifie, dans la culture de ce peuple, être un bon prédateur.

Chez les Krogans, le dimorphisme sexuel est pratiquement inexistant. En moyenne, les femelles présentent une taille et une corpulence à peine inférieure à celles des mâles, leur tête est légèrement plus aplatie et le cartilage frontal est moins saillant. Du fait de ces faibles différences morphologiques, il est souvent difficile pour les individus appartenant à un autre espèce de faire la différence entre un mâle et une femelle krogan. La tenue vestimentaire, radicalement différente entre les membres des deux sexes, est souvent le moyen le plus sûr d'identifier le genre d'un krogan.

### PHYSIOLOGIE

D'un point de vue physique, les Krogans sont pratiquement indestructibles et semblent parfaitement imperméables aux attaques au corps-à-corps, même face aux lames monomoléculaires. Ils sont de plus très résistants aux aléas environnementaux tels que les toxines, les radiations ou encore les températures extrêmes.

Ainsi, leur régime alimentaire peut comprendre des aliments ou des boissons toxiques pour les autres espèces. Un exemple typique est le célèbre alcool krogan appelé « Ryncol », dont l'ingurgitation par une autre espèce serait comparable à « avaler du verre pilé », comme le rapportent les rares inconscients qui s'y sont essayés.

## BIOLOGIE

### Taille moyenne

2,2m

### Poids moyen

160 Kg

### Espérance de vie

> 1000 ans

### Nombre de doigts

6

### Nombre d'orteils

6

### Couleur du sang

Jaune orangé

## SOCIÉTÉ

### Monde natal

Tuchanka

### Nombre de colonies

0

### Population totale

2 000 000 000

### Premier Contact

80

### Gouvernement

Coalition Krogane  
UTK

### Régime politique

Coalition : Despotisme éclairé  
UTK : Tribalisme

### Religions

Aucune

### Langues

Chaque clan majeur dispose de son propre dialecte. Certains de ces dialectes sont très proches et permettent une compréhension réciproque. D'autres sont de véritables langues n'ayant rien en commun.



## NOMS

### Exemple de noms de clan

Drau, Forsan,  
Ganar, Garn,  
Gatatog, Hailot,  
Jorgal, Jurdon,  
Khel, Nakmor,  
Nergal, Quash,  
Raik, Ravanor,  
Talyth, Thax,  
Torak, Urdnot,  
Weyrloc, Zurgon

## PRÉNOMS

### Exemple de prénoms

Brax, Burrum,  
Droyas, Guld,  
Hurgott, Krall,  
Nax, Okeer,  
Skarr, Sorze,  
Trom, Tusk,  
Uvenk, Vorak,  
Wrang, Wreav,  
Wrex, Wrund

Les Krogans possèdent plusieurs exemplaires de leurs organes vitaux, ce qui leur permet d'en perdre un ou deux de chaque sans avoir à en pâtir. Par exemple, un krogan dispose de deux cœurs, quatre poumons et quatre testicules. Cette dernière particularité se retrouve dans l'argot krogan où le terme de « carré » est utilisé là où un humain utiliserait le mot « paire ».

Les Krogans possèdent également un système nerveux secondaire utilisant un fluide neuroconducteur, ce qui signifie qu'il est pratiquement impossible de les paralyser et qu'ils ne sont pas déconcentrés par la douleur. Enfin, ils possèdent de grandes capacités régénératrices, leur permettant de récupérer rapidement de graves blessures et de vivre plusieurs siècles.

Les krogans biotiques sont rares, mais ceux qui possèdent cette capacité sont généralement très puissants et peuvent rivaliser avec les Asari dans ce domaine.

## REPRODUCTION

La plus connue des caractéristiques biologiques des Krogans est leur incroyable taux de natalité et leur vitesse de maturation. Les femelles peuvent en effet pondre jusqu'à 1000 œufs au cours d'une année. Une fois libérée du chaudron hostile de Tuchanka, qui régulaient naturellement et impitoyablement la surpopulation, la population krogane s'est accrue très rapidement et de façon exponentielle.

Seul le génophage parvint à mettre un terme à cette rapide progression, qui menaçait l'espace vital de l'ensemble des espèces conciliennes. En réduisant les naissances viables à une pour mille, cette affection génétique a enclenché le déclin de l'espèce.

Libérés du génophage depuis bientôt 20 ans, la question de la reproduction effrénée des Krogans attise nombre de conversations au sein des autres espèces et laisse planer la menace d'une nouvelle expansion incontrôlée.

## RAGE DU SANG

Redoutés jusqu'aux confins de la galaxie pour leur ardeur guerrière, les Krogans sont à la fois servis et desservis par leur légendaire « Rage du sang ». Lorsqu'ils sont sous l'effet de cette frénésie, les Krogans paraissent invincibles, mais ils ne sont en fait qu'insensibles à la douleur. Les Krogans « enragés » combattent quelle que soit la gravité de leurs blessures, au point qu'un krogan amputé de ses quatre membres et en état de quasi mort cérébrale sera toujours capable de réflexes d'agression.

Accès de violence incontrôlable, la rage du sang procède d'un double aspect de la neurologie krogane. Le premier aspect résulte d'une

réaction neuronale cyclique : la synthèse d'adrénaline, induite par la peur ou la colère, élimine la sérotonine, le neurotransmetteur responsable de l'équilibre émotionnel. Le second aspect relève du système limbique sur-développé des Krogans. Sous le coup d'émotions intenses, comme la peur ou la colère, les lobes frontaux, impliqués dans les facultés cognitives, cèdent le contrôle au système limbique, siège des pulsions plus archaïques, comme l'agression ou le réflexe de survie. Lors de cette transition, les Krogans témoignent de moindres facultés logiques et d'une incapacité à contenir leurs émotions. Avec l'âge, certains Krogans parviennent toutefois à garder un certain contrôle, qui leur permet de tirer partie des avantages de la rage du sang tout en limitant ses effets négatifs.

Avant le désastre écologique de Tuchanka, la rage du sang était extrêmement rare parmi les Krogans. À l'époque, et bien que les Krogans fussent tous capables d'accès de violence sauvage au combat, presque aucun d'entre eux ne manifestait d'insensibilité à la douleur. Ce symptôme ne se déclarait que chez les Krogans souffrant de séro-inhibition. Ces rares spécimens, moins d'un pour cent de la population, étaient placés sous contrôle médical et isolés du reste de la communauté.

Suite au cataclysme nucléaire, voilà quatre millénaires, l'évolution favorisa les krogans affligés de la rage du sang du fait qu'ils étaient mieux armés pour survivre.

## HISTOIRE

### PREMIÈRE CIVILISATION KROGANE

Le manque d'archives correctement préservées constitue un obstacle sérieux à toute étude de l'histoire ancienne des Krogans. Néanmoins, des découvertes archéologiques récentes ont permis des avancées majeures sur le sujet, révélant une société riche d'accomplissements culturels, technologiques et artistiques. Des ruines récemment découvertes révèlent que les Krogans avaient une maîtrise très avancée de l'ingénierie structurelle et géotechnique, comparé à d'autres civilisations au même stade. De manière surprenante, les anciens bâtiments krogans possèdent une structure antisismique, alors que l'activité géologique de Tuchanka est particulièrement faible. Les chercheurs pensent donc que les anciens Krogans essayaient de cohabiter avec l'un des plus dangereux prédateurs de la planète : Kalros, la « Mère de tous les Dévoreurs », une gigantesque créature souterraine, semblable à un ver aux dimensions cyclopéennes.

Avant le génophage, la population krogane était limitée par la prédation, la maladie et la guerre. Cependant, le taux de natalité a explosé lorsque les Krogans ont atteint l'ère industrielle, ce qui a engendré des guerres massives pour l'accès aux ressources et aux territoires.

## LE GRAND CATACLYSME

Il y a quatre mille ans, à l'aube de l'ère nucléaire krogane, les combats pour conquérir les quelques territoires encore capables d'abriter la vie dégénérent en guerre mondiale. Des armes de destruction massive furent utilisées sans retenues, transformant Tuchanka en un désert radioactif.

Le bref âge d'or de Tuchanka était arrivé à son terme. La société krogane s'effondra, les survivants se regroupant au sein de clans primitifs qui luttèrent pour survivre à l'hiver nucléaire qu'ils avaient provoqué. Cette situation perdura jusqu'à ce que les Galariens ne les découvrent, deux mille ans plus tard.

## L'AVÈNEMENT DES KROGANS

Il y a environ deux mille ans, les Galariens découvrirent la planète Tuchanka et ses habitants. Ils décidèrent alors d'aider les Krogans à s'extraire de l'enfer qu'ils s'étaient créés. Ils leur fournirent des technologies de pointe et les déportèrent sur une planète habitable, sans radiations mortelles, toxines ou prédateurs féroces. Parallèlement, ils installèrent un vaste complexe technologique sur Tuchanka permettant de contrer les effets de l'hiver nucléaire.

Quelques décennies plus tard, de retour sur Tuchanka, les Krogans construisirent de vastes bunkers souterrains pour se protéger des rayonnements de leur étoile, que l'atmosphère de leur planète n'était plus en mesure de filtrer correctement.

Toutefois, l'aide des Galariens n'était pas dénué d'arrière-pensées. A cette époque, le Conseil de la Citadelle était engagé dans une éprouvante guerre galactique contre les Rachni, une espèce intelligente semblable à des insectes géants. Les Galariens espéraient que les Krogans se joindraient aux forces conciliennes en tant que soldats pour affronter un ennemi qui paraissait invincible. Le plan fonctionna à la perfection : en l'espace de deux générations, le taux de reproduction très élevé et les facultés physiques des Krogans, ainsi que leurs prouesses militaires, permirent de repousser les Rachni. Ils furent également en mesure de traquer les Rachni jusque sur leur monde d'origine, particulièrement inhospitalier, de tuer les Reines Rachni et finalement d'éradiquer l'espèce entière.

Durant les décennies qui suivirent, les Krogans furent salués comme les sauveurs de la galaxie. Ils reçurent non seulement les anciens mondes rachni en récompense, mais également l'autorisation de coloniser plusieurs planètes de l'Espace Concilien. Le Conseil de la Citadelle commanda même un monument sous la forme d'une statue de Krogan et l'installa dans le Présidium, en hommage aux soldats krogans morts en défendant l'espace concilien.

## LA RÉBELLION KROGANE

Les Krogans connurent alors une expansion sans précédent. Leur taux de reproduction frénétique n'était plus limité par les conditions extrêmes de Tuchanka, ce qui eut pour conséquence une augmentation exponentielle de leur population. Rapidement surpeuplés et en manque de ressources, les Krogans annexèrent des mondes habités par d'autres espèces conciliennes, prétextant à chaque fois qu'il leur fallait uniquement un monde de plus. Le Conseil préféra opter pour le statu quo malgré son appréhension, mais la tentative d'annexion de Lusua, une colonie asari, fut l'invasion de trop. Lorsque le Conseil ordonna aux Krogans de quitter la colonie, le seigneur de guerre Kredak, ambassadeur krogan sur la Citadelle, claqua la porte de la salle du Conseil, défiant ce dernier de venir reprendre leurs planètes eux-mêmes. La guerre éclata peu de temps après.

Cette guerre, connue sous le nom de « Rébellion Krogane », dura près de trois siècles. Les Krogans subirent des pertes colossales, mais leur taux de natalité exceptionnel permettait à la population de continuer à croître malgré tout. La victoire des Krogans semblait donc inévitable. En désespoir de cause, le Conseil se tourna vers la Hiérarchie Turienne, récemment découverte, pour lui demander de l'aide. Les Turiens entrèrent en guerre contre les Krogans, leur infligeant davantage de pertes, mais cela n'était toujours pas suffisant : les Krogans ne cédaient pas. Pour en finir avec cette guerre, les Turiens répandirent le Génophage sur les mondes krogans : une terrifiante arme biologique conçue par les Galariens. Le Génophage provoque un effondrement de la fécondité et une très forte mortalité infantile sur l'ensemble de l'espèce krogane, ne rendant viable qu'une naissance sur mille.

Convaincus d'être protégés du Génophage au fond de leurs bunkers souterrains, les Krogans ne firent en réalité qu'accélérer sa propagation au sein d'une population confinée dans des abris hermétiques. En l'espace de quelques mois, 90 % de la population totale fut porteuse du génophage. N'étant plus en mesure de reconstituer leurs effectifs, les Krogans furent contraints d'accepter les conditions de leur reddition. Pour leur rôle dans la répression de la Rébellion Krogane, les Turiens furent récompensés par un siège au Conseil de la Citadelle.

Au cours du millénaire suivant et jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle, la population krogane continua de décroître de manière constante, le Génophage faisant des Krogans un peuple mourant. Convaincus que leur espèce était en voie d'extinction, la plupart des Krogans devinrent individualistes et totalement égoïstes. Nombre d'entre eux se tournèrent vers des carrières de mercenaires, vendant leurs services aux plus offrants, même si beaucoup méprisaient et se méfiaient des espèces conciliennes, qui étaient à l'origine de leur destin tragique.

## LE GÉNOPHAGE

Le génophage est un virus qui puise son énergie dans les séquences génétiques dont il s'alimente. Chaque cellule de chaque Krogan doit être altérée pour que l'arme soit efficace. En effet, la présence d'une seule cellule saine



permettrait à un Krogan d'utiliser une thérapie génique réparant les tissus endommagés. Une fois l'intégralité des gènes engloutis, le génophage s'arrête et meure de faim, limitant toute mutation ou contamination incontrôlée. Ce fléau génétique « fabriqué de toutes pièces » a la particularité d'être héréditaire.

Contrairement à une idée largement répandue chez les autres espèces, le génophage ne diminue pas la fertilité des femelles kroganes, mais la probabilité de mettre au monde des enfants viables. L'écrasante majorité des fœtus meurent *in-utero*, et ceux qui parviennent jusqu'à un stade de développement permettant leur mise au monde ont peu de chances de survivre plus de quelques jours.

## GUERRE DU DERNIER CYCLE

En 2186, les Moissonneurs envahirent la Terre, forçant l'Alliance Interstellaire à chercher de possibles alliés pour la reconquérir, les Krogans faisant partie des choix possibles. De son côté, l'armée turienne avait besoin des Krogans pour les aider à la défense de Palaven, leur monde natal. Par la voix de Urdnot Wrex, les Krogans acceptèrent d'apporter leur aide aux autres espèces dans la lutte contre les Moissonneurs en échange d'un remède au Génophage.

Les espèces Conciliennes, acculées et désespérées face à la puissance des Moissonneurs, acceptèrent la demande des Krogans. Les Galariens mirent donc au point un remède qui fut répandu sur Tuchanka et qui débarrassa les Krogans de la malédiction du génophage.

Ces derniers tinrent leur promesse et apportèrent leur aide aux Humains et aux Turiens. Cette aide fut décisive lors de la reconquête de Palaven, qui fut la seule véritable victoire militaire face aux Moissonneurs (hormis la bataille finale pour la Terre). Cet événement fut appelé plus tard le « Miracle de Palaven ».

## BILAN DE LA GUERRE

Les Krogans sont les grands gagnants de cette guerre. Ils ont réussi à négocier l'éradication du génophage en

échange de leur appui militaire pour repousser les Moissonneurs. Avant l'arrivée de ces derniers, leur monde d'origine, Tuchanka, était déjà une planète en ruine, leur société était dans un état de délabrement avancé et les clans rivaux se menaient des guerres incessantes. Les attaques des Moissonneurs n'ont réussi qu'à fédérer les Krogans pour repousser un ennemi commun.

Le bilan est ainsi beaucoup moins lourd que pour de nombreuses autres espèces, puisque les pertes n'ont pas dépassé cinq pour cent de la population totale. En outre, les Krogans ne disposant pas d'infrastructures technologiques complexes ou de flotte de guerre, les destructions n'ont pas eu d'impact majeur sur la société.

Cette guerre marque donc pour les Krogans le début d'une renaissance et ouvre la porte à une nouvelle phase d'expansion, avec tous les risques que cela représente pour les autres espèces !

## NOUVELLE ÈRE

En 2187, Urdnot Wrex, véritable héros planétaire pour son rôle dans l'éradication du Génophage, entreprit d'unifier les clans dans le but de renforcer le peuple krogan. Grâce à sa notoriété et à son aura légendaire, il parvint rapidement à rallier à lui de nombreux clans. Il souhaitait instaurer un gouvernement krogan afin de reconstruire et réorganiser Tuchanka, et plus largement de restaurer la place des krogans dans la communauté galactique.

En 2191, il se proclama « Chef Suprême » des Krogans et instaura le premier gouvernement depuis plus de 4000 ans : la « Coalition Krogane ». Celle-ci regroupait alors près de soixante-dix pour-cent des Krogans vivant sur Tuchanka et disposait du soutien officiel du Conseil de la Citadelle. Wrex poursuivit alors ses réformes visant à moderniser les traditions et l'organisation des clans. Il souhaitait également tendre la main aux autres espèces et envoyer un message rassurant à ceux qui commençaient à s'inquiéter d'une nouvelle expansion des Krogans.

Mais les idées réformistes de Wrex furent loin de faire



RenderEffect-Dan



l'unanimité. En 2193, de nombreux clans attachés aux vieilles traditions s'allièrent autour de Jorag, nouveau leader du clan Gatatog pour lutter contre le gouvernement mis en place par Wrex. Des conflits éclatèrent aux frontières des zones sous le contrôle de la Coalition krogane. Ces conflits dégénérent rapidement en une guerre généralisée entre les clans fidèles à Wrex, ouverts à une modernisation de la société et les clans fidèles aux anciennes traditions.

Ces guerres claniques représentent une période particulièrement sombre de l'histoire krogane. Alors qu'ils venaient de se libérer de la menace du génophage et qu'une nouvelle ère de développement et de prospérité s'ouvrait à eux, les Krogans s'entre-déchiraient dans des conflits meurtriers. Légèrement plus nombreux, les clans fidèles à Wrex remportèrent de nombreuses victoires.

En 2198, Jorag, chef du clan Gatatog, déposa officiellement les armes. Il fut rapidement suivi par la plupart des clans traditionalistes. Certains d'entre eux décidèrent de rejoindre la Coalition, d'autres s'unirent au sein d'une nouvelle organisation : « l'Union Traditionaliste Krogane » (UTK) et commencèrent à s'opposer à la Coalition en usant des voies diplomatiques et politiques. Mais cette nouvelle vitrine politique était surtout un outil permettant de détourner l'attention des combats larvés que continuaient à mener les Traditionalistes, fondés sur le terrorisme et l'intimidation.

Débarrassés du génophage et semblant s'organiser dans un contexte de paix retrouvée, nombreux sont ceux qui craignaient de voir à nouveau les Krogans se lancer dans une colonisation agressive de la galaxie. En 2199, le Conseil instaura donc un « Haut Comité aux Affaires Kroganes », chargé de surveiller et de contrôler l'expansion des Krogans. La Coalition fut profondément choquée par cette décision, tandis que les Traditionalistes affirmèrent qu'il s'agissait d'une « véritable déclaration de guerre ». Wrex frappa du poing sur la table. Ce comité était pour lui une insulte lancée à la face des Krogans et la preuve que le Conseil n'avait aucune confiance dans sa capacité à diriger son peuple. Cette décision sapait clairement son autorité et sa crédibilité.

Afin de calmer les esprits, le Conseil proposa aux Krogans, et plus précisément à la Coalition, d'ouvrir une ambassade sur la citadelle et d'intégrer le Haut Comité. Cette proposition ulcéra les Traditionalistes qui protestèrent vivement, mais ne purent s'opposer à cette décision du Conseil.

Lors de l'ouverture officielle de l'ambassade Krogane sur la Citadelle, Urdnot Wrex prononça un discours fondateur dans lequel il tendit la main au Conseil afin d'apaiser la situation. Il proclama vouloir rendre aux Krogans la place qui leur était due, tout en veillant à contrôler l'expansion de son peuple pour le bien de tous. Thax Vigar, le premier ambassadeur krogan depuis près de 1500 ans, prit ses fonctions en 2200.

Parallèlement, le Conseil envoya des émissaires sur Tuchanka, auprès des représentants de l'UTK afin de ne pas rompre le dialogue et d'éviter une radicalisation de ces derniers. Les discussions furent particulièrement tendues et totalement infructueuses. Le Conseil décida alors de ne plus se mêler directement des affaires internes des Krogans et de déléguer entièrement cette tâche à la Coalition.

En 2203, alors que Urdnot Wrex rentrait d'un voyage officiel sur la citadelle, sa navette explosa en vol. La Coalition accusa l'UTK d'être à l'origine de cet accident, ce qui enflamma rapidement les esprits sur Tuchanka. L'enquête qui fut conduite par le Conseil détermina que l'explosion était d'origine accidentelle, ce qui ramena les tensions à un niveau normal, au moins en apparence. Une nouvelle guerre clanique fut évitée de justesse mais la Coalition perdit de son influence et l'espoir de voir enfin les Krogans s'unir durablement venait d'être sévèrement mis à mal.

Au sein de la Coalition, la mort de Wrex a tout d'abord déclenché une vague de consternation puis d'indignation lorsque le spectre d'un acte terroriste s'est imposé dans l'esprit de tous. Mais rapidement s'est posée la question de savoir qui pouvait assurer la succession de Wrex, la Coalition ne pouvant pas se permettre de se laisser déstabiliser par cet événement. Ce fut tout d'abord Urdnot Brega, l'un des plus fidèles Lieutenants de Wrex, qui s'autoproclama nouveau Chef Suprême des Krogans, après avoir été intronisé nouveau chef du clan Urdnot. Il avait été le bras droit de Wrex, disposait d'un prestige important et pouvait s'appuyer sur le soutien indéfectible de son clan prestigieux.

Toutefois, de nombreux chefs de clan s'offusquèrent de ne pas avoir été consultés. Wrex n'avait laissé aucune consigne concernant sa succession et rien n'indiquait que le nouveau chef du clan Urdnot pouvait s'arroger le titre de nouveau Chef Suprême par hérédité. Plusieurs chefs de clan s'estimaient dignes de diriger la Coalition et certains d'entre-eux, soutenus par leurs clans respectifs, se proclamèrent Chef Suprême en espérant que leur prestige suffise à mettre tout le monde d'accord. Bien entendu, il n'en fut rien et lorsque la Coalition se retrouva représentée par cinq leaders autoproclamés, il fut décidé d'organiser un Clash afin d'entamer des négociations pour sortir de cette impasse.

Des pourparlers houleux eurent lieu, durant lesquels chaque leader défendait sa propre candidature usant d'arguments liés à son prestige, son âge ou sa proximité avec Wrex. Les discussions piétinaient et le ton commençait à monter. Un jeune chef de clan, qui ne s'était pas présenté pour devenir Chef Suprême, émit l'idée que puisque la Coalition voulait être une force de progrès, il serait préférable de choisir le nouveau chef de manière « moderne », en utilisant le vote. L'idée fut tout d'abord raillée par les plus anciens, mais puisqu'aucun Krogan ne parvenait à s'imposer comme le nouveau leader incontesté de la Coalition, ce procédé parût clairement s'imposer comme seule solution pour mettre un terme à cette situation.



Il fut donc décidé de procéder à un vote selon les modalités suivantes :

- Seuls les chefs de clan peuvent voter ;
- Il n'est possible de voter que pour les candidats déclarés ;
- Tous les votants devront accepter le résultat, quel qu'il soit.

Sept candidats se présentèrent pour un total de 193 votants (un par clan membre de la Coalition). Le résultat provoqua de vives discussions, puisque ce fut Jorgal Shag, le plus jeune et le moins prestigieux des candidats qui fut élu. Les autres candidats étaient certes plus âgés ou auréolés de gloire, mais ils transpiraient également la jalousie ou la méfiance. Jorgal Shag était plus lisse et consensuel mais n'avait pas grand-chose d'un leader charismatique. Ulcérés, plusieurs candidats évincés par cette élection claquèrent la porte de la Coalition, suivis par d'autres chefs de clan qui estimaient que Shag ne serait pas à la hauteur. La Coalition se retrouva ainsi fortement fragilisée, mais évita l'implosion de justesse.

## CULTURE

### COMPORTEMENT

Les conditions particulièrement rudes de la planète d'origine des Krogans ont conditionné la psychologie de ses habitants, dont le caractère s'est endurci à l'image de leur corps. Les Krogans ont toujours présenté une forte tendance à l'égoïsme, à l'autosuffisance, ainsi qu'au manque de compassion et de tact. Au sein de la société krogane, structurée principalement selon le principe de la loi du plus fort, l'espérance de vie des faibles et des désintéressés est particulièrement peu élevée.

La plupart des Krogans n'ont confiance en personne et ne servent qu'eux-mêmes. Cette nature solitaire naît, certes, d'un fatalisme et d'une futilité tenaces, mais surtout de la forte répercussion qu'a eu le génophage en diminuant la population de manière spectaculaire. Bien qu'ils soient aujourd'hui libérés des effets du génophage, leur tempérament issu de plus de mille ans de frustration et de colère n'a pas évolué de manière significative. Durant des siècles, ils ont été convaincus que construire pour l'avenir ne rimait à rien car, selon eux, il n'y avait pas d'avenir pour les Krogans. Leur leitmotiv était alors « tue, pille et sois égoïste parce que demain, tu seras mort ». La plupart des Krogans restent furieux contre l'univers entier qu'ils pensent monté contre eux et conservent une attitude généralement violente et une vision à court terme centrée sur eux-même.

Les instincts territoriaux des Krogans sont puissants et leurs sont utiles lors des combats, mais ils sont problématiques lorsqu'il s'agit de voyages spatiaux. Par exemple, un Krogan répugne à partager sa cabine avec quelqu'un d'autre.

Lorsqu'un groupe de Krogans est en désaccord, il n'est pas rare de voir l'un d'eux asséner un coup de tête à l'autre afin d'affirmer sa supériorité. Les femelles kroganes font preuve de beaucoup plus de sang-froid et de pondération que les

mâles, utilisant leur intellect là où les mâles utilisent leur force. Lorsqu'un désaccord important affecte un ou plusieurs clans, qu'aucune issue ne semble émerger et qu'un règlement pacifique est souhaité, il est courant de provoquer un « Clash ». Contrairement à ce que pourrait laisser penser son appellation, un Clash est une rencontre pacifique organisée en terrain neutre. Généralement, seuls les chefs de clans ou de tribus y participent afin de dénouer la situation sans avoir recours à la force.

## CLANS

La société Krogane est composée de nombreux clans eux-mêmes subdivisés en tribus. L'appartenance à un clan permet d'accéder à la propriété, de devenir soldat sous le commandement d'un seigneur de guerre, de pouvoir se reproduire ou tout simplement de pouvoir en porter le nom. Le nom d'un krogan est en effet constitué du nom de son clan suivi du nom qui lui a été attribué à la naissance (ce qui correspond au prénom chez la plupart des autres espèces). Ainsi, par exemple, « Urdnot Wrex » signifie « Wrex du clan Urdnot ».

Bien qu'un Krogan naisse au sein d'un clan, il n'est pas considéré comme l'un de ses membres tant qu'il n'a pas passé avec succès un « Rite de Passage » supervisé par le chaman du clan. Un Krogan est libre de choisir le clan qu'il souhaite rejoindre, et n'est donc pas obligé d'intégrer son clan de naissance. Il peut même décider de ne rejoindre aucun clan et de vivre en solitaire.

Durant des siècles, le rite de passage du clan Urdnot a consisté à combattre divers animaux sauvages de Tuchanka et à affronter un Dévoreur, une créature gigantesque et terriblement dangereuse. Le simple fait de survivre durant cinq minutes face à cette créature était considéré comme une épreuve réussie, mais tuer le Dévoreur apportait plus de prestige et de réputation. Depuis la fin de la guerre, ce rite à toutefois été modifié, selon la volonté de Urdnot Wrex. Celui-ci souhaitait en effet limiter la mortalité du rite afin de ne pas gâcher des vies kroganes. Il avait également compris qu'un krogan pouvait avoir une grande valeur pour le clan sans pour autant être un valeureux guerrier. Il a ensuite encouragé tous les clans coalisés à faire de même.

Peu d'étrangers ont eu l'occasion d'assister à un rite de passage krogan, même si théoriquement aucune règle ne s'oppose au fait qu'un non-krogan puisse participer au rite en agissant en qualité de Krantt (voir ci-dessous).

Au sein d'un clan, les mâles et les femelles vivent dans des tribus séparées. Des émissaires des tribus femelles sont envoyés dans les tribus mâles afin de déterminer lesquels sont dignes de visiter les tribus femelles, et donc de se reproduire. Les enfants sont élevés au sein des tribus femelles, mais sont régulièrement envoyés parmi les mâles afin de s'entraîner au combat.

Cette tradition de séparation des mâles et des femelles, qui était une nécessité permettant de protéger les enfants et les femelles fertiles durant la période du génophage, est encore très vivace aujourd'hui, ces coutumes profondément ancrées dans la société ne pouvant disparaître en l'espace de seulement quelques années. Toutefois, dans de nombreux clans, cette séparation des tribus commence à s'estomper. Ainsi, il est de plus en

plus fréquent de rencontrer parmi les jeunes générations de véritables couples formant une famille autour d'un enfant. Même si ces cas sont encore rares, une véritable évolution de la société krogane semble en marche.

## REPRODUCTION

Jusqu'à l'éradication du génophage, les femelles kroganes ne quittaient que rarement leur monde d'origine et s'occupaient principalement d'élever les enfants afin que la population krogane ne diminue trop rapidement. Les quelques femelles fertiles qui pouvaient mener une grossesse à terme étaient considérées comme des trophées de guerre à saisir, échanger ou se disputer.

Aujourd'hui, la plupart des femelles en âge de procréer ont retrouvé leur fertilité, ce qui a eu pour effet de diminuer les sources de conflits entre clans. En effet, les femelles fertiles n'étant plus une ressource rare, elles ne représentent plus un enjeu stratégique motivant les mâles pour la guerre. Depuis l'éradication du génophage, la reproduction est gérée de manière diamétralement opposée entre les membres de la Coalition et les membres de l'UTK. Les Traditionalistes considèrent que la fin du génophage est la chance inespérée qu'ils attendent depuis des siècles. Ils n'exercent donc aucun contrôle des naissances et encouragent même les Krogans à une reproduction frénétique.

Au sein de la Coalition, un contrôle des naissances a été instauré, même s'il n'est pas toujours scrupuleusement respecté. Ainsi, au cours de son existence, un mâle ne peut pas avoir plus de cinq enfants. C'est un nombre relativement élevé comparé à ce que l'on observe parmi les autres espèces, qui se contentent généralement de un à deux enfants sans qu'il soit nécessaire d'instaurer une quelconque limitation. Mais pour les Krogans, il s'agit d'une restriction sévère qui constitue un point de désaccord majeur entre les Traditionalistes et les Coalisés.

## RITES

Les traditions kroganes prennent leurs racines dans un

ensemble complexe de rituels. Lorsqu'un krogan vient au monde, il passe le Rite de Vie. Quand il est en âge d'intégrer un clan, il doit réussir le Rite de Passage. S'il veut être considéré comme étant digne de se reproduire, il doit accepter le Rite d'Honneur. Lorsqu'il fait face à un nouvel ennemi, le Rite des Anciens est invoqué.

L'accession à différents postes de pouvoir, comme le fait de devenir chef de clan ou chaman, est également accompagné de rites. Tous les rites et traditions sont supervisés par le chaman du clan, qui peut indifféremment être mâle ou femelle. Un krogan qui souhaite devenir chaman doit subir des rites longs et tortueux, « qui donnent envie de mourir » comme le rapportent nombre d'entre eux. Il doit également renoncer à son nom. En raison de ses sacrifices et de son engagement total, le chaman est l'un des membres les plus respectés d'un clan.

## KRANTT

Dans la culture krogane, la notion de « Krantt » fait référence aux alliés les plus fidèles d'un guerrier : ceux qui sont prêts à tuer et mourir en son nom et pour son honneur. Il est fréquent qu'un krogan fasse appel à un Krantt lors d'un rite ou d'une négociation difficile afin qu'il agisse en qualité de mandataire ou de représentant.

Les Krantt sont également considérés comme un symbole de puissance, car seuls les krogans les plus valeureux disposent de guerriers suffisamment fidèles pour agir en leur nom. Les chamans considèrent souvent que la force d'un guerrier est louable, mais que celui-ci demeure faible s'il n'est pas en mesure d'inspirer la grandeur et le respect à ses camarades.

Il est important de noter qu'un Krantt n'est pas considéré comme un serviteur, mais plutôt comme un soutien, ou une sorte de garde du corps.

Un krogan devant s'adonner à un Rite de Passage est autorisé à requérir l'assistance d'un Krantt, non seulement pour l'assister durant le rite, mais également pour prouver sa capacité à commander et à inspirer le respect.



## ARCHITECTURE

On retrouve l'emprunte de la psyché krogane dans leur architecture et leurs infrastructures. Les anciens Krogans construisaient d'imposants édifices pyramidaux, des monuments et des villes gigantesques, agrémentés de peintures murales et de sculptures constituant un corpus artistique remarquable. Même si certains lieux, comme la « cité des anciens », sont abandonnés depuis des millénaires, ils n'ont pas totalement succombé aux ravages du temps et témoignent de l'époque glorieuse de la civilisation krogane.

Aujourd'hui, les Krogans construisent peu, préférant utiliser des ruines présentes à la surface ou dans les profondeurs de Tuchanka. Nombre d'entre elles sont en effet toujours habitables selon les critères krogans. Toutefois, lorsqu'ils construisent, chaque bâtiment est immense et conçu pour durer. Même les hôpitaux sont solidement bâtis afin de résister aux ravages que pourraient provoquer un groupe de krogan sous l'effet d'une rage du sang.

Il est toutefois important de noter que les clans coalisés ont entrepris d'importants travaux afin de rebâtir de grandes cités servant de berceau à une nouvelle société krogane. Les Traditionalistes, quant à eux, préfèrent toujours investir les ruines antiques et les cités souterraines, considérant que la priorité n'est pas de rebâtir Tuchanka mais de se multiplier, de coloniser de nouveaux mondes et d'imposer leurs idées au reste des Krogans et de la société galactique.

## ÉCONOMIE

L'économie krogane est très basique, puisque durant des siècles la plupart des clans ont passé leur temps à mener une guerre, ou à préparer la prochaine. Au sein d'un clan, le troc reste la forme de commerce la plus répandue. La monnaie galactique instaurée par les Volus est toutefois employée pour les échanges entre clans ou avec les autres espèces.

Les Krogans produisent peu de biens manufacturés, lesquels sont pour la plupart destinés à un usage local. Il arrive toutefois que certaines armes soient adaptées pour être vendues à d'autres espèces.

La principale activité génératrice de revenus des krogans est la prospection minière, et plus particulièrement l'extraction de l'hélium-3 présent dans la glace que l'on retrouve à la surface de nombreux satellites de géantes gazeuses. Les Krogans exploitent ainsi de nombreuses mines, où travaillent principalement des ouvriers vortcha.

## RELIGION

Le peuple Krogan n'a pas de véritables croyances religieuses. Ce qui s'en rapproche le plus pourrait être les cimetières rituels, appelés « Ravins », où les cranes de leurs ancêtres sont exposés afin de rappeler « D'où tous nous venons et où tous nous irons ». Les Ravins sont les lieux les plus sacrés de la culture krogane et toute forme de violence y est formellement proscrite.

Les Krogans croient en une forme d'existence après la vie, dans un lieu qu'ils nomment « le Vide ». Les anciens Krogans croyaient en un lieu qu'ils appelaient « Kruban », un paradis où les vénérables guerriers morts au combat se reposaient des entrailles de leurs ennemis.

Avant de connaître la destruction de masse et l'hiver nucléaire, les Krogans avaient des croyances religieuses comparables à celles que l'on retrouve chez de nombreuses espèces. Mais celles-ci furent remplacées par des rituels tribaux lorsque la société se morcela en de nombreux clans primitifs. Il subsiste toutefois un panthéon d'anciennes divinités, considérées aujourd'hui comme des légendes ancestrales et dont on trouve encore la trace dans la société krogane actuelle. On peut par exemple citer Vault, une déité assurant la protection du royaume des dieux. Une planète de la DMZ krogane porte son nom et les lunes de cette géante gazeuse ont toutes été nommées d'après la myriade d'yeux et d'oreilles de Vault.



Andrew Ryan

## GOUVERNE- MENT

Suite à leur défaite à l'issue de la Rébellion, la notion de commandement fut totalement discréditée chez les Krogans. Si, jadis, un seigneur de guerre pouvait sans peine se trouver à la tête d'une armée capable de s'emparer de systèmes solaires entiers et devenir Chef Suprême, la défaite lors de la rébellion krogane et l'humiliation du génophage provoquèrent l'effondrement de toutes les structures de commandement et de gouvernement. Ainsi, jusqu'à la Guerre du Dernier Cycle, les Krogans étaient organisés en clans rivaux régis par la loi du plus fort, sans aucune notion d'état ou de gouvernement.

Mais la fin de cette guerre marqua un tournant historique pour le peuple krogan. L'éradication du génophage et les actions menées par Urdnot Wrex ont contribué à modifier en profondeur l'organisation de la société. Aujourd'hui, la plupart des clans se sont unis de manière plus ou moins formelle. Deux principaux courants se distinguent : les progressistes et les traditionalistes.

Les progressistes, menés par Urdnot Wrex, ont instauré un gouvernement planétaire, qu'ils ont baptisé « Coalition Krogane » et qui regroupe aujourd'hui près de cinquante pour cent de la population de Tuchanka. L'alliance des traditionalistes, quant à elle, s'est baptisée « Union Traditionaliste Krogane » ou UTK après la fin des guerres claniques. Ils représentent environ trente-cinq pour cent des Krogans. Enfin, certains clans sont pour le moment neutres ou indécis. Certains faisaient partie de la Coalition et ont fait sécession après la mort de Wrex.

### COALITION KROGANE

La « Coalition Krogane » regroupe les clans fédérés par Urdnot Wrex durant les années qui ont suivi la fin de la Guerre du Dernier Cycle. Il s'agit des clans progressistes qui souhaitent bâtir une nouvelle société krogane et restaurer le prestige de leur peuple, en veillant à ne pas engendrer de nouveaux conflits avec les autres espèces.

De cette coalition a émergé un gouvernement du même nom, mis en place en 2191 par Urdnot Wrex, qui s'est alors auto-proclamé Chef Suprême des Krogans. Ce gouvernement est reconnu officiellement par le Conseil de la Citadelle, qui le considère comme une organisation politique légitime et en mesure de représenter les Krogans au sein de la communauté galactique.

Le Conseil soutient officiellement la Coalition, car elle défend une position compatible avec sa vision d'une communauté galactique en paix, au sein de laquelle aucune espèce ne domine massivement les autres. Cependant, le Conseil est conscient de la fragilité de la Coalition, ses partisans devant consentir à de lourds efforts pour se plier à la politique du gouvernement. L'équilibre est très instable et de nouveaux clans peuvent faire sécession à tout moment. De plus, du fait de leur politique de natalité diamétralement opposée, les traditionalistes pourraient rapidement devenir majoritaires en nombre d'individus.

### Doctrine

La position des progressistes est de moderniser la notion de clan et de fédérer les krogans sous une unique bannière au sein d'un même gouvernement inter-stellaire. Les principales idées autour desquelles se retrouvent les progressistes sont les suivantes :

- Les clans doivent s'unir afin de créer une puissante nation krogane.
- Les chefs de clans doivent obéir aux ordres du Chef Suprême de la coalition.
- Les guerres de territoire doivent être reléguées au passé. L'accès aux ressources critiques doit désormais faire l'objet de négociations et d'échanges commerciaux. Les Volus ont été mis à contribution afin que soit bâti un système commercial équitable et compatible avec la culture krogane.
- Les Rites de Passage doivent être adaptés afin d'en diminuer la mortalité. Sauf accident, plus aucun krogan ne doit mourir en accomplissant ce rite. Le peuple krogan a besoin d'élites scientifiques, politiques et artistiques, même s'il s'agit de combattants médiocres.
- Les naissances doivent être contrôlées afin d'éviter une explosion démographique susceptible de générer des besoins disproportionnés en ressources et de nature à inquiéter les autres espèces conciliennes.
- Urdnot Wrex est considéré comme un héros de guerre et comme le fondateur d'un nouvel empire krogan.

Les progressistes considèrent que les traditionalistes vivent dans le passé et que leur politique est dangereuse pour l'avenir des Krogans. Selon eux, si les traditionalistes finissaient par l'emporter, une vague de colonisation massive serait entreprise, faisant resurgir le spectre d'une nouvelle Rébellion Krogane.

### ■ COALITION

#### Leader

Jorgal Shag  
Chef suprême

#### Clans principaux

Urdnot, Jorgal, Nakmor,  
Khel, Hailot, Thax, etc.

#### Taille

50 % des Krogans

### ■ UTK

#### Leader

Pas de leader officiel mais  
forte influence du clan  
Gatatog

#### Clans principaux

Gatatog, Ravanor, Talyth,  
Torak, Weyrloc, etc.

#### Taille

35 % des Krogans

### ■ NEUTRES

#### Leader

Pas de leaders. Chaque clan  
est autonome.

#### Clans principaux

Drau, Ganar, Garn, Nergal,  
etc.

#### Taille

15 % des Krogans



Les autres espèces conciliennes pourraient alors décider d'agir préventivement en utilisant une nouvelle forme de génophage, voire quelque chose de pire. A long terme, les Krogans retomberaient inévitablement dans un âge sombre comparable à celui dont ils commencent tout juste à sortir.

### Tensions internes

Au sein de la Coalition, même si les chefs de clan soutiennent la politique fixée par le Chef Suprême, son application au jour le jour reste complexe. En effet, les idées progressistes vont à l'encontre de la culture krogane dominante. De nombreux krogans ont ainsi rejoint la coalition sans enthousiasme, convaincus qu'une intégration pacifique à la communauté galactique était la meilleure chose à faire pour assurer un avenir à leur peuple, mais amers à l'idée de devoir sacrifier une partie de leur liberté retrouvée.

Au quotidien, les coalisés doivent se faire violence pour aller à l'encontre de leurs instincts primaires, lutter contre des traditions profondément enracinées depuis des siècles et la soif de profiter d'une fécondité retrouvée. Après s'être enfin débarrassés du Génophage, nombreux sont ceux qui rechignent à accepter le contrôle des naissances imposé par le gouvernement. D'autres, craignent que les Traditionalistes, qui n'appliquent pas ce contrôle des naissances, ne les surpassent rapidement en nombre et ne finissent par les submerger.

## UNION TRADITIONALISTE KROGANE

L'Union Traditionaliste Krogane ou UTK, est un regroupement informel de clans créé en 2198, au sortir des guerres claniques. L'UTK fut créée sous l'impulsion de Gatatog Jorag avec comme objectif officiel d'être un contre-pouvoir politique à la Coalition. La réalité est plus complexe puisque l'UTK soutient dans l'ombre différents groupes terroristes dont les activités sont destinées à déstabiliser la Coalition.

Bien que de nombreuses voix accusent l'UTK d'être liés à la mort de Urdnot Wrex, aucune preuve de leur implication dans l'accident ayant touché celui-ci n'a jamais été produite. L'union, quant à elle, dément formellement avoir le moindre lien avec ce tragique accident : « L'Union ne s'abaisserait pas à de telles manœuvres, totalement indignes de la tradition guerrière du peuple krogan ».

L'UTK n'a pas de véritable leader, les clans qui la composent s'entre-aidant mollement pour défendre les convictions qu'ils ont en commun. Toutefois, le clan Gatatog étant le plus influent de l'union, son chef Jorag est considéré comme le leader *de facto* de l'UTK.

### Doctrine

L'UTK est farouchement opposée à la Coalition, qu'elle considère comme l'ennemi de son propre peuple. L'Union revendique le fait que la société krogane est bâtie sur un ensemble de règles et de traditions ancestrales qui lui ont permis de survivre durant des siècles. Selon eux, la remise en cause de ces principes affaiblirait les Krogans et ne ferait que les conduire à leur perte. Les principales idées autour desquelles se retrouvent les traditionalistes

sont les suivantes :

- La Coalition, en voulant à tout prix s'intégrer dans le moule rigide de la communauté galactique, va détruire l'identité des Krogans.
- La notion de clan fait partie intégrante de la culture krogane. Affaiblir cette structure revient donc à remettre en cause les fondements mêmes de leur société.
- La notion de territoire est sacrée. Un Krogan doit tout faire pour défendre le territoire de son clan. Marchander des ressources avec un clan adverse est un signe de faiblesse et de soumission.
- Un chef de clan n'a d'ordre à recevoir de personne ! Quiconque aurait l'audace de vouloir imposer sa volonté à un chef de clan devrait le combattre pour prendre sa place ou obéir car c'est ainsi que fonctionnent les clans krogans depuis des millénaires.
- Le Rite de Passage est le plus sacré des Rites. Il permet d'éliminer les faibles et de faire ressortir ceux qui sont dignes d'être des krogans. L'assouplir ne ferait qu'affaiblir l'espèce, en épargnant les plus faibles qui deviendront des fardeaux en cas de conflit.
- Avoir vaincu le génophage pour mettre en place un contrôle des naissances est une hérésie ! Les clans membres de l'union n'appliquent aucun contrôle des naissances. Procréer abondamment et ne garder que les plus forts grâce à Rite de Passage est la seule manière de restaurer la gloire et le prestige des Krogans.
- Urdnot Wrex est un traître qui a vendu son âme de krogan aux espèces conciliennes.

### Tensions internes

L'absence de gouvernement, ou simplement d'un leader officiel reconnu par tous, rend toute prise de décision particulièrement difficile. Chaque action collective est le fruit de longues et difficiles tractations, qui ne manquent pas de générer des conflits internes, généralement résolus à coup de fusil à pompe ! Il n'est donc pas rare que de puissants chefs de clan mènent des actions au nom de l'Union sans consulter préalablement ses alliés. De fait, l'UTK est constamment au bord de l'implosion. Seul le charisme et l'entente relative de certains chefs de clan majeurs parvient à maintenir l'unité.

### Tensions externes

L'UTK ne reconnaît pas officiellement l'autorité du Conseil de la Citadelle. Les chefs de clan les plus mesurés considèrent simplement que les Krogans n'ont d'ordre à recevoir de personne et qu'eux seuls sont maîtres de leur destin. Les plus radicaux prônent une domination totale de la galaxie par les Krogans. Ils souhaitent prendre leur revanche sur le génophage et sur toutes les autres espèces, qu'ils considèrent comme inférieures.

Les observateurs extérieurs estiment que les Traditionalistes représentent un danger pour la galaxie. En l'espace de quelques générations, le nombre de Krogans issus de l'UTK pourrait dépasser la population de toutes les autres espèces réunies. Leur expansionnisme et leur tendance belliqueuse conduiraient inévitablement à des conflits majeurs.



## CLANS INDÉPENDANTS

Pour diverses raisons, de nombreux clans ne sont affiliés ni à la Coalition, ni à l'UTK. Certains clans particulièrement puissants et anciens ne voient aucune raison de s'allier à l'un ou l'autre des partis. Ils mènent la politique qui leur semble la plus adaptée à leur clan et considèrent qu'ils n'ont de compte à rendre à personne.

Par ailleurs, de nombreux clans mineurs n'ont aucune ambition particulière et se contentent de gérer le quotidien au jour le jour. Ils considèrent qu'une posture neutre est la meilleure attitude à adopter pour assurer la pérennité de leur clan.

Enfin, de nombreux clans sont indécis quant à la posture à adopter. Pour beaucoup, le discours de la Coalition a du sens, mais remettre en cause des traditions profondément ancrées dans leur culture depuis des siècles leur paraît être un cap difficile à franchir. Certains de ces clans ont toutefois consenti à cet effort, galvanisés par la personnalité de Wrex, mais la mort de ce dernier a fait retomber l'enthousiasme et nombre de ces clans sont redevenus indépendants.

Les indépendants constituent aujourd'hui un important vivier de clans pouvant rejoindre la coalition. Mais en l'absence d'un leader charismatique, les Coalisés ont du mal à convaincre les indécis.

## FORCES MILITAIRES

Avant le génophage, les tactiques militaires kroganes reposaient sur des attaques massives durant lesquelles la supériorité numérique avait raison de la plupart des adversaires. Équipées de matériel bon marché mais robuste, les troupes kroganes étaient puissantes mais inflexibles. Le commandement était entièrement centralisé, et les soldats qui apercevaient une cible devaient contacter leur supérieur pour organiser un appui au feu avant de passer à l'action.

Cependant, depuis les ravages du génophage, les Krogans ne peuvent plus se permettre de perdre des combattants en nombre, comme c'était le cas lorsqu'ils lançaient des hordes de soldats sur l'ennemi. Aujourd'hui, les Krogans sont mieux équipés, mieux entraînés et particulièrement redoutables en combat, même lorsqu'ils sont en infériorité numérique.

## COMBATTANTS

Pour un combattant krogan moderne, tuer est une science. Il s'applique à développer une stratégie d'économie de mouvements, brutale mais efficace, qui tire profit de sa force magistrale pour immobiliser l'ennemi d'un coup rapide, précis, et surtout, terriblement puissant. Bien qu'ils ne rechignent pas à payer de leur personne, les combattants krogans modernes préfèrent être équipés d'armes dignes de ce nom.

La brutalité seule ne suffit pas à définir ces combattants, leur inhumanité étant également une de leur principale caractéristique. Si leurs méthodes sont aussi rodées que leur discipline, tous les moyens sont bons pour atteindre



DarkPenSinger



leur but, quelle que soit la nature du moyen en question, prise d'otage et génocide compris. Cela est particulièrement vrai lorsqu'il s'agit de tenir une position tout en limitant les pertes kroganes par exemple.

Ce revirement de stratégie au sein de l'infanterie krogane, qui tend désormais à privilégier l'efficacité maximale de chaque individu, a entraîné un accroissement de la demande en main d'œuvre krogane dans les domaines de la sécurité et du mercenariat. Puissants, incroyablement résistants et très bien entraînés, les Krogans sont reconnus comme étant les meilleurs combattants de la galaxie.

### Seigneurs de guerre

Un seigneur de guerre krogan est un vétéran qui a passé une grande partie de sa vie sur Tuchanka, à la tête de vastes unités de combattants. C'est un meneur d'homme exceptionnel, doté d'un charisme hors du commun et d'un sang-froid à toute épreuve. Pour un seigneur de guerre, diriger une unité signifie être en première ligne et faire preuve de bravoure afin d'inspirer le respect à ses hommes et de montrer comment doit se battre un véritable guerrier krogan ! L'arme emblématique du seigneur de guerre est le marteau de guerre, qu'il utilise pour briser rapidement la cohésion des troupes ennemies et inspirer la terreur.

Le seigneur de guerre est une légende vivante, crainte et respectée par ses semblables et particulièrement par les combattants. La plupart d'entre eux sont âgés de plus de mille ans et sont à la tête d'un clan.

### Foudre de guerre

Les combattants krogans les plus redoutables sont sans aucun doute les « Foudres de Guerre », qui ont la particularité d'être biotiques. Un seul Foudre de Guerre krogan représente un défi de taille pour dix soldats de n'importe quelle autre espèce. Ces combattants sont toutefois peu nombreux car les biotiques sont rares au sein de la population krogane et sont considérés avec méfiance et appréhension.

Pour un krogan, l'aura de peur entourant un officier est un gage de qualité, destinant souvent ce dernier à une promotion rapide. De ce fait, on retrouve fréquemment des foudres de guerre au sommet des pyramides de commandement, ainsi qu'à la tête de nombreux clans majeurs.

### Compagnie Aralakh

Les anciennes légendes kroganes prétendent que le désert d'Aralakh, siège historique de la Compagnie Aralakh, est l'endroit où le premier guerrier krogan serait mort au combat. Cette compagnie est une unité d'infanterie d'élite composée de krogans provenant des quatre coins de Tuchanka, tous choisis pour leur force, leur férocité et leur expérience du combat.

La création de la compagnie Aralakh remonte à la fin de la Rébellion. Il s'agissait à cette époque d'un regroupement informel de « résistants », des guerriers souhaitant poursuivre le combat malgré le génophage, ou plutôt, à cause du génophage. En effet, cette affection représentait pour eux une menace visant l'ensemble de leur peuple qui devait transcender les clans et permettre d'unir les Krogans face à leurs ennemis communs.

Mais le défaitisme et l'individualisme avaient déjà fait des ravages et seule une poignée de combattants provenant de divers clans se retrouvèrent symboliquement dans le désert d'Aralakh, unis par les mêmes idéaux guerriers et la même soif de vengeance, prêtant serment de servir la cause de leur peuple. Ils menèrent de nombreuses actions terroristes durant des siècles, forgeant leur réputation et faisant la fierté de tous les Krogans. Cette compagnie unique en son genre acceptait tous les guerriers, sans distinction de clan, à la seule condition qu'ils s'engagent à combattre ensemble, au nom du peuple krogan.

Malgré sa taille modeste, la compagnie Aralakh parvenait à causer des torts considérables aux Galariens et aux Turiens. Son prestige prit une telle ampleur que seuls les guerriers les plus valeureux finirent par y être admis. Dans le même temps, la compagnie délaissait de plus en plus ses activités terroristes au profit d'actions visant à défendre les « intérêts supérieurs » du peuple krogan. Progressivement, elle devint plus qu'une fierté pour son peuple : elle s'érigea en symbole, le symbole d'une unité qui semblait ne pouvoir franchir les limites de la compagnie, mais qui alimentait les rêves de nombreux krogans, quels que soient leur clan.

Depuis 2186, la Compagnie Aralakh est commandée par Urdnot Grunt. Lorsque celui-ci décida de prendre officiellement le parti de Wrex en 2188, un effroyable conflit éclata au sein de la compagnie. Les frères d'arme d'autrefois s'entretuèrent au nom de leurs clans respectifs en formant deux camps : d'un côté les combattants fidèles à Wrex, de l'autre ceux qui lui étaient hostiles. Les quelques membres de la Compagnie qui avaient une posture neutre furent contraints de prendre parti pour survivre à ce carnage fratricide.

Après plusieurs heures d'un effroyable combat, plus des deux tiers des membres de la Compagnie Aralakh ; la fine fleur des combattants krogans ; avaient péri. La grande majorité des survivants étaient des partisans de Wrex. Ceux qui ne l'étaient pas quittèrent la compagnie et retournèrent auprès de leurs clans respectifs, promettant des représailles sanglantes à Grunt et à ceux qui restaient fidèles à la Compagnie.

Le clan Urdnot ainsi que plusieurs autres clans majeurs et fidèles à Wrex envoyèrent des hommes pour renforcer la Compagnie. Mais finalement, personne ne vint assouvir la moindre vengeance : désunis, les clans hostiles à Wrex avaient des préoccupations plus importantes que d'en finir avec ce qui restait de la Compagnie Aralakh. D'autant plus que, malgré son affiliation au camp des progressistes, elle demeurait le symbole indéfectible d'une unité krogane fantasmée et des traditions guerrières de ce peuple.

Dans les années qui suivirent et sous l'impulsion de Wrex, Grunt restructura la Compagnie Aralakh pour en faire un véritable corps d'armée. L'unité perdait en prestige mais gagnait en puissance. Elle constitue aujourd'hui le fleuron de l'Armée Régulière Krogane puisqu'elle regroupe les meilleurs combattants de la Coalition.





## Armée Régulière Krogane

Peu de temps après avoir instauré le gouvernement de la Coalition Krogane, Urdnot Wrex entreprit de nouvelles réformes. L'une d'entre elles fut la création d'une véritable Armée Régulière Krogane (ARK) organisée et disposant d'une structure de commandement efficace. Jusqu'alors, les forces kroganes étaient dispersées parmi de nombreux clans rivaux et la plupart des combattants ne savaient pas comment organiser des unités de plus de quelques dizaines de membres.

Lorsque les guerres claniques débutèrent en 2193, l'armée régulière krogane n'était encore qu'une vague structure de commandement permettant de coordonner les forces des différents clans coalisés. Toutefois, aussi sommaire que fut cette organisation, elle représenta un avantage tactique décisif sur le terrain. Alors que les clans traditionalistes lançaient de nombreuses attaques localement efficaces mais sans réelle coordinations entre elles, les coalisés mettaient en œuvre des stratégies de grande ampleur où de nombreuses unités coopéraient pour atteindre un objectif commun. Au cours de ce conflit, les généraux de l'ARK furent conseillés en secret par des tacticiens turiens à la demande du Conseil. Ainsi, l'union de la stratégie militaire turienne et de la puissance naturelle des krogans permit à la Coalition de remporter la victoire, non sans subir de très lourdes pertes.

Après les guerres claniques l'ARK continua à se structurer, faisant régulièrement appel à des consultants privés xénos, afin de mettre en place un véritable état-major, une logistique efficace et des centres de formation pour les officiers supérieurs. Aujourd'hui, l'ARK est une armée moderne, entraînée et organisée, qui constitue un rempart solide face à la menace latente que représentent les traditionalistes. Sa puissance est comparable à celle de l'infanterie de l'Alliance, ce qui peut sembler considérable de prime abord. Mais sans le soutien d'une flotte de guerre, une infanterie, aussi puissante soit-elle, n'a pratiquement aucun poids dans une galaxie où les conflits armés se gagnent et se perdent principalement dans l'espace. A plus forte raison lorsque cette infanterie ne dispose pas d'une logistique permettant un déplacement massif de ses forces en dehors de sa planète natale.

## FLOTTE DE GUERRE

Par le passé, les Krogans ont disposé d'une redoutable flotte de guerre, parmi laquelle on pouvait compter de nombreux cuirassés. Mais depuis la fin de la Rébellion Krogane, il leur est interdit de construire, ou même de posséder des navires de guerre. Le respect de cette interdiction est contrôlé par la Mission

d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne (MEDC).

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et la création de la Coalition Krogane, des négociations sont en cours avec le Conseil de la Citadelle afin de lever cette interdiction. Toutefois, le Conseil estime que la stabilité politique du gouvernement krogan est encore trop fragile pour autoriser l'instauration d'une nouvelle flotte de guerre. Le Conseil ajoute généralement que s'il campe sur ses positions, c'est avant tout « pour le propre bien des Krogans ».

Ne reconnaissant pas l'autorité du Conseil, l'UTK n'a que faire des interdictions et des menaces brandies par celui-ci. Certains seigneurs de guerre traditionalistes tentent donc de se procurer ou de faire construire des bâtiments de guerre, quitte à forger des alliances avec des clans qu'ils considéraient encore comme rivaux il y a moins d'une décennie de cela. La présence du MEDC constitue toutefois un obstacle de taille pour de tels navires lorsqu'il s'agit d'approcher de Tuchanka.

De son côté, la Coalition n'est pas dupe des manœuvres de l'UTK et a lancé sur ses territoires un vaste programme de restauration des batteries de défense sol-espace utilisées durant la rébellion et toujours présentes en grand nombre à la surface de Tuchanka.

## MEDC

La Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne (MEDC) est chargée de faire respecter le moratoire sur les navires de guerre krogans et d'assurer l'entretien et la protection du voile spatial protégeant Tuchanka (voir page 24). Elle possède des avant-postes et des garnisons à travers toute la Zone Démilitarisée Krogan, son quartier général étant situé sur la station Pildea située au point L5 de la géante gazeuse Dor.

La MEDC recense tous les vaisseaux qui traversent la zone démilitarisée krogane. Elle est en droit, à son entière discrétion, d'arraisonner et de fouiller tout vaisseau qu'elle soupçonne de contrebande. À plusieurs reprises au cours des deux derniers siècles, des incidents diplomatiques ont éclaté suite à l'arraisonnement d'un vaisseau-hôpital asari, d'un vaisseau émissaire butarien ou encore de transporteurs humains privés, tous ayant été tranchés en faveur de la MEDC.

Ces mesures ont été promulguées en vertu des conditions de l'armistice krogan à l'issue de la rébellion. Toute tentative de fournir aux clans de Tuchanka des armes spatiales est passible de lourdes poursuites judiciaires.

## ■ DÉFENSE

Cuirassés

0

Porte-chasseurs

0

Croiseurs

0

Frégates

0

Infanterie

Coalition 200 000 000

UTK 160 000 000

Autres 70 000 000



# CHAPITRE 2

## LIEUX ET PERSONNALITÉS

---



## PERSONNALITÉS

### URDNOT WREX

Mort en 2203, le foudre de guerre Urdnot Wrex fut le plus grand leader que la société krogane ait connu depuis des siècles. Malgré son apparence bestiale, Wrex faisait preuve d'un grand sang-froid et la simple crainte de sa colère suffisait généralement pour qu'il obtienne ce qu'il voulait. En revanche,



Ex leader de la Coalition

lorsque sa fureur se déchaînait, il offrait un spectacle terrifiant, rappelant, si cela était encore nécessaire, pourquoi les Krogans étaient redoutés par toutes les espèces galactiques. Il n'était pas très loquace, mais parlait toujours de manière franche et directe, ce qui est la marque des grands leaders krogans.

#### Jeunesse

Né au sein du clan Urdnot, Wrex est rapidement devenu célèbre grâce à ses prouesses au combat. Alors qu'il était encore un jeune krogan, il fut nommé chef d'une petite sous-tribu Urdnot et devint le plus jeune krogan à qui on accordait cet honneur depuis près d'un millénaire. A cette époque, certaines tribus particulièrement belliqueuses souhaitaient faire perdurer la rébellion krogane, malgré le génophage et son effet dévastateur sur la reproduction. Un krogan était particulièrement influent dans cet appel aux armes, un foudre de guerre ayant survécu à la rébellion ; le père de Wrex : Jarrod.

Wrex, quand à lui, pensait que les Krogans n'étaient pas suffisamment nombreux pour partir en guerre, et que si cela devait se produire, le génophage empêcherait un renouvellement rapide de la population, précipitant plus rapidement encore les Krogans vers l'extinction. Ainsi, au lieu de se préparer à la guerre, il rassembla quelques tribus et y mit en place des moyens de favoriser la reproduction. Peu à peu, d'autres tribus se rallièrent aux idées de Wrex, ce qui déplut fortement au seigneur de guerre Jarrod qui

décida d'organiser un Clash regroupant toutes les tribus Urdnot. Wrex avait la certitude qu'il s'agissait d'un piège, mais en sa qualité de chef de tribu, il ne pouvait pas refuser cette rencontre.

Accompagné de ses meilleurs guerriers, il rencontra Jarrod et ses hommes dans un Ravin, lieu sacré où toute forme de violence est prohibée. La rencontre débuta par une discussion tendue mais cordiale entre Wrex et Jarrod. Toutefois, chacun campait sur ses positions et Jarrod comprit rapidement que Wrex ne céderait jamais à ses demandes. Il fit alors signe à ses hommes, qui étaient cachés parmi les tombes, d'abattre Wrex et ses coéquipiers. Wrex parvint à échapper à l'embuscade de justesse, mais pas sans avoir enfoncé son poignard dans la poitrine de son père.

Cet événement lui ouvrit les yeux sur ce qu'était devenu son peuple. La plupart des krogans préféraient mourir au combat plutôt que d'œuvrer à la reconstruction de leur société. Prenant conscience que la culture du fier guerrier krogan, animé par le courage et l'honneur, s'était transformée, avec le temps en une vulgaire glorification de la violence aveugle, Wrex tourna le dos à son peuple.

Au cours des siècles qui ont suivi, il ne servit d'autre maître que lui même, travaillant comme garde du corps, mercenaire ou chasseur de primes.

#### Guerre du Dernier Cycle

Lors des premiers événements de la Guerre du Dernier Cycle, Wrex rencontra le Commandant Shepard dont il devint rapidement l'allié et ami. A ses côtés, il affronta le Spectre renégat Saren sur la planète Vormire et apprit que ce dernier avait mit au point un remède au Génophage qu'il souhaitait utiliser pour créer une armée de krogans à son service. Ce remède pouvait effectivement soigner les Krogans, mais il avait surtout été conçu afin de pouvoir les asservir.

Après ces événements, Wrex retourna sur Tuchanka et prit la tête du clan Urdnot. Il commença à mettre en place des réformes et parvint à réunir un grand nombre de Krogans sous la bannière de son clan. Il souhaitait ainsi renforcer l'unité des Krogans et tenter de trouver une solution au problème du génophage. Selon lui, l'union des Krogans pouvait peser fortement dans la balance lors de négociations avec les autres espèces. De nombreux clans voyaient toutefois les actions de Wrex d'un mauvais œil,



arguant qu'elles ne respectaient pas les traditions de son peuple. Le plus virulent de ses opposants était Gatatog Uvenk, qui fut tué par Grunt à l'issue de son Rite de Passage pour intégrer le clan Urdnot.

Lors de l'invasion massive des Moissonneurs en 2186, Wrex fut invité sur le Normandy car plusieurs espèces souhaitaient négocier une alliance avec les Krogans. Il exigea qu'en échange de l'aide des Krogans, un remède contre le génophage soit créé et répandu sur Tuchanka. Il révéla en outre que selon une source interne au GSI, une femelle Krogan fertile était retenue captive sur Sur'Kesh. Elle était le fruit des expériences d'un généticien galarien nommé Maelon Hephorn. Ce dernier avait travaillé à l'élaboration d'une version modifiée du Génophage auprès de Mordin Solus, mais avait été pris de remords. C'est pourquoi il accepta de travailler en secret pour Guld, chef du clan Weyrloc, afin de concevoir un remède.

La femelle krogane, surnommée Eve par Mordin Solus, fut récupérée par un commando dirigé par Shepard et Wrex. Son génome fut ensuite utilisé pour mettre au point un remède qui fut répandu sur Tuchanka par l'intermédiaire du Voile. Wrex venait d'obtenir ce qu'il avait exigé, et, en homme de parole, il remplit sa part du marché en fournissant des troupes pour combattre les Moissonneurs et en aidant les Turiens à libérer Palaven.

### Nouvelle Ère

A l'issue de la Guerre du Dernier Cycle, Urdnot Wrex revint sur Tuchanka en véritable héros. Un héros comme les Krogans n'en avaient pas connu depuis l'époque de la Rébellion. Il fut acclamé et considéré par la plupart de ses congénères comme un sauveur, un messie, un seigneur de guerre derrière lequel tous les Krogans pouvaient se rassembler. Wrex profita de cette popularité sans précédent pour continuer son œuvre d'unification des clans et de réforme de la société. En l'espace de quelques mois, il avait rassemblé sous sa bannière près de la moitié des clans. Mais les choses commençaient à devenir plus difficiles. L'euphorie retombait et les clans restants n'étaient pas forcément enthousiastes à l'idée de s'unir à

une coalition dirigée par Wrex. Les plus modérés de ces clans étaient indécis alors que les plus virulents considéraient Wrex comme un traître qui cherchait à détruire les fondements de la société krogane.

Wrex continua toutefois son œuvre. Il se proclama « Chef Suprême » des Krogans en 2191 et instaura le premier gouvernement krogan depuis plus de 4000 ans : la « Coalition Krogane ». Lors des guerres claniques qui suivirent, Wrex prit part aux combats et dirigea lui-même la nouvelle Armée Régulière Krogane. La foi inébranlable que ses soldats avaient en lui, la supériorité numérique de la Coalition et l'organisation de son armée permirent à Wrex de remporter la victoire.

En 2199, suite à l'affaire du « Haut Comité aux Affaires Kroganes », Wrex prononça un discours fondateur durant lequel il enjoignit toutes les espèces à lui accorder leur confiance. Le temps des guerres était derrière eux ; Wrex regardait vers l'avenir, un avenir où les Krogans feraient partie intégrante de la communauté galactique, dans le respect de l'espace vital des autres espèces. Trois ans plus tard, Wrex trouva la mort dans l'explosion de sa navette alors qu'il rentrait d'un voyage officiel sur la Citadelle.

### JORGAL SHAG

Jorgal Shag est un krogan relativement jeune puisqu'il est né en 1703. Shag n'est pas un mauvais combattant, loin de là, et il a l'avantage, contrairement à la plupart des krogans, d'être un fin tacticien. Mais Shag n'a jamais eu l'occasion de se couvrir de gloire, n'ayant participé qu'à des combats de second ordre, ne pouvant se targuer du prestige d'un affrontement héroïque face à des adversaires dix fois supérieurs en nombre.



Leader de la Coalition



Si l'on ajoute à cela son manque de charisme, on pourrait arguer qu'il n'a pas la carrure d'un chef, surtout parmi les Krogans. Toutefois, il fait preuve d'une ambition dévorante, dispose d'un talent rare pour convaincre ses congénères et brille par son intelligence et son ouverture d'esprit.

Ainsi, grâce à ses talents et au terrain propice qu'est pour lui un clan sensible au progrès, il parvint à devenir chef de son clan en 2186, suite au décès de son prédécesseur, mort au combat lors d'un affrontement contre les forces des Moissonneurs.

Au sortir de la guerre, il fit partie des tous premiers chefs de clan à rejoindre Wrex, convaincu de la pertinence de son œuvre visionnaire. Wrex repéra rapidement ce « jeune » krogan, doté d'un esprit affûté et résolument tourné vers l'avenir. Shag devint rapidement l'un des principaux conseillers de Wrex : lui soufflant les bases de nombreuses réformes que ce dernier entreprit. Il restait toutefois dans l'ombre de Wrex et de nombreux chefs de clan plus charismatiques et prestigieux que lui.

Après la mort de Wrex, contre toute attente, il fut élu Chef Suprême des Krogans. Son manque de charisme et de prestige provoqua de nombreux mécontentements et plusieurs clans firent sécession, n'acceptant pas d'être dirigés par un jeune krogan sans envergure.

## WEYRLOC PRISK

Werloc Prisk est âgé de 897 ans. C'est un puissant foudre de guerre, respecté bien au-delà des frontières de son clan. Il est devenu chef de clan en 2185, après que Guld, son prédécesseur, ait été tué par le commandant Shepard. Guld souhaitait trouver un remède au génophage pour soigner ses congénères, bien entendu, mais surtout pour permettre aux Krogans de se répandre dans la galaxie et d'en devenir les maîtres incontestés. Pour cela, il s'était adjoint les services d'un galarien, le docteur Maelon Heplorn, et il exigeait que tous les moyens soient mis en œuvre pour y parvenir, y compris les plus extrêmes.

Prisk s'est forgé une réputation dans le sillage de Guld, dont il était le bras droit. Tout comme son ancien mentor, c'est un suprématiste convaincu, qui cultive une haine profonde et tenace envers tout ce qui n'est pas krogan. Il ne consacre sa vie qu'à une seule chose : faire en sorte que les Krogans deviennent l'espèce dominante de la galaxie.

Très grand, même pour un Krogan, il impressionne par son charisme écrasant et sa détermination sans faille. D'un caractère sanguin, il est particulièrement impulsif et entre régulièrement dans des colères légendaires. Au combat, il est cruel et sans pitié.



**Chef du clan Weyrloc**

Au sein de l'UTK, Prisk fait partie des chefs de clan qui comptent et dont l'avis est suivi par de nombreux autres chefs de clan. Sa vision et son jusqu'au-boutisme inspirent un profond respect à l'ensemble des Traditionalistes. Il fait aujourd'hui figure d'idéologue du mouvement et de chef de file de la branche « dure » de l'Union.

## GATATOG JORAG

Bien que l'UTK soit un regroupement informel de clans sans leader officiel, Jorag est considéré par beaucoup comme celui que tout le monde écoute et suit au sein de l'Union. Moins extrémiste que Weyrloc Prisk, il est plus rassembleur et parvient à mettre d'accord tous les clans qui s'opposent à la politique de la Coalition.



**Chef du clan Gatatog**

Jorag ne fait pas partie des fanatiques rêvant d'une galaxie dominée par les Krogans au détriment de toutes les autres espèces. Il est avant tout attaché aux traditions ancestrales et considère que la Coalition est en train de déconstruire la culture Krogane. Par ailleurs, il estime qu'après 1500 ans de génophage, l'idée d'imposer un contrôle des naissances est une aberration et surtout un frein à la renaissance du peuple krogan.

Âgé de 1057 ans, Jorag est à la tête de son clan depuis la mort de Uvenk, tué par Urdnot Grunt lors de son Rite de Passage en 2185. Uvenk était un fanatique, farouchement opposé à Wrex. Jorag est tout aussi opposé aux idées de Wrex, mais il est plus mesuré dans ses propos et ses actions. Sans être un grand stratège, il fait toutefois preuve de sagesse, de patience et de ruse. Ainsi, après avoir été l'un des principaux précheurs d'une rébellion qui a conduit aux guerres claniques, il fut le premier à déposer les armes en 2198, car il comprit que la Coalition était soutenue secrètement par le Conseil, ce qui ôtait aux Traditionalistes toute chance de victoire. « Lâche, couard, traite » sont les mots qui revinrent le plus souvent dans la bouche de ses alliés pour qualifier Jorag après sa reddition. Mais celui-ci parvint à les convaincre qu'il s'agissait simplement d'une trêve, qui devait permettre de reprendre des forces pour mieux vaincre la Coalition le moment venu.

Grâce à ses discours enflammés, il parvint à restaurer la confiance et à reprendre le leadership des clans opposés à la Coalition. Il proposa la fondation de l'Union Traditionaliste Krogane, afin d'unir les clans opposés à Wrex sous une même bannière. Il souhaitait entreprendre des négociations officielles avec la Coalition et le Conseil afin d'occuper le terrain politique et de faire diversion. Dans le même temps, il encourageait une politique de reproduction effrénée.

Jorag est aujourd'hui le leader *de facto* de l'UTK. Il bénéficie du soutien de l'ensemble des clans opposés à la Coalition, même si les chefs de clan les plus radicaux trouvent sa position trop modérée.



## URDNOT GRUNT

Grunt est un « super soldat » krogan créé génétiquement, élevé et éduqué dans une cuve de maturation sur la planète Korlus. Il est le fruit du travail de Okeer, qui souhaitait rassembler dans un unique individu les meilleurs traits de son espèce, afin d'améliorer la qualité génétique de son peuple et lui rendre sa gloire passée. Du fait de sa maturation et de son éducation en cuve, Grunt est dès sa naissance un individu dont le développement est équivalent à celui d'un jeune adulte sans expérience.

Bien que « né » depuis à peine quelques mois, Grunt était en âge d'effectuer le Rite de Passage. Accompagné de Shepard, qui se présenta comme le Krantt de Grunt, il accomplit avec succès le Rite, allant même jusqu'à tuer un dévoreur, ce qui constitue la plus grande marque de puissance et de prestige au sein du clan Urdnot. Grunt venait de devenir Urdnot Grunt.

### Guerre du Dernier Cycle

Urdnot Wrex était admiratif devant ce jeune guerrier, l'un des meilleurs qui lui fut donné de rencontrer durant sa longue existence. Il le considérait comme l'incarnation parfaite de l'avenir radieux des Krogans. Si bien qu'il fit en sorte que Grunt soit nommé à la tête de la Compagnie Aralakh, l'unité d'infanterie la plus puissante et la plus prestigieuse de ce peuple.

Durant la Guerre du Dernier Cycle, Grunt fut de tous les combats. Son plus haut fait d'arme a été de s'introduire avec sa compagnie dans une ruche Rachni, au côté du Commandant Shepard. Ensemble, ils ont tués la Reine et anéanti l'ensemble des cyborgs Rachni créés par les Moissonneurs.

### Nouvelle ère

Après la guerre, auréolé de ses hauts faits d'arme et du soutien inconditionnel de Urdnot Wrex, Grunt fut considéré comme un véritable héros et le symbole du renouveau de la gloire des Krogans. Alors que Wrex entamait son projet d'unification des clans, Grunt devint un symbole que se disputèrent les deux groupes qui deviendraient quelques années plus tard la Coalition Krogane et l'UTK. Pour les clans traditionalistes, Grunt est le « Fils d'Okeer », dont la philosophie commence à faire des émules. Il représente l'avenir des Krogans, un guerrier ultime capable de faire des Krogans l'espèce dominante dans la galaxie. Pour les progressistes, Grunt est avant tout un Urdnot, le clan principal de la Coalition Krogane en cours de formation. Il est le fils spirituel de Wrex et incarne la fierté du peuple krogan.

Encore jeune et peu au fait de ces querelles politiques, Grunt ne souhaitait pas prendre parti. Mais les tensions



**Chef de la compagnie Aralakh**

croissantes entre les clans traditionalistes et progressistes l'obligèrent à faire un choix. Il décida de prendre officiellement le parti de Wrex, qui était pour lui comme un père adoptif. Mais cette décision déclencha instantanément des conflits au sein de la Compagnie Aralakh. Après plusieurs heures d'affrontements sanglants et au prix de très lourdes pertes, la compagnie bascula du côté de la Coalition. Aujourd'hui, Grunt est toujours à la tête de la Compagnie Aralakh.

## PATRIARCHE

Le « Patriarche », de son vrai nom Halar, fut l'une des grandes figures du crime organisé chez les Krogans. Il régna sur la station Omega durant plusieurs siècles, après avoir abattu le précédent maître des lieux, un turien du nom de Dectus Vidonis.

Lorsque Aria T'Loak arriva sur Oméga en 1878, Halar l'embaucha comme danseuse exotique, sans avoir conscience de l'ambition de cette dernière et de la réelle nature de ses activités. Aria prit rapidement le contrôle du bar où elle travaillait, « L'au delà », en tuant son propriétaire, ce qui attira l'attention d'Halar. Il lui proposa alors d'entrer à son service et Aria gravit rapidement les échelons, devenant l'une de ses plus fidèles lieutenants.

En 1980, Halar commença à avoir de sérieux doutes concernant les véritables intentions d'Aria. Celle-ci commençait à prendre une place prédominante dans son organisation et il était désormais pratiquement certain qu'elle menait un double jeu. Toutefois, ses hommes s'étaient habitués aux avantages en nature et autres facilités qu'offraient une collaboration avec les asari d'Aria. C'est ainsi qu'ils lui tournèrent le dos les uns après les autres et qu'Aria put défier sereinement Halar en combat singulier au milieu du bar « L'au delà ». A l'issue d'un combat durant lequel Aria fit montre de toute l'étendue de sa puissance biotique, elle prit le dessus sur Halar après avoir pulvérisé un de ses cœurs. Elle devint alors la dirigeante de facto d'Omega.

Elle décida d'épargner la vie d'Halar et de prendre l'ancien chef de guerre krogan à son service, tel un « trophée » et un avertissement à tous ceux qui oseraient contester son pouvoir. Afin de le tourner en dérision, elle le surnomma « Patriarche », un mot dénué de sens dans le vocabulaire krogan.

Aujourd'hui âgé de 1171 ans, le Patriarche est un vieux krogan qui se contente de raconter à qui veut bien l'écouter les récits de sa gloire d'antan. Il a depuis bien longtemps abandonné toute velléité de se battre et accepte son sort avec une certaine sérénité. Il dispose toujours d'un certain prestige auprès de ceux qui ont connu l'époque de sa grandeur, tandis que les plus jeunes le considèrent comme un minable sans honneur ni fierté, tout juste bon à égayer une soirée avec ses vieilles histoires.



**Ex leader d'Omega**

## OKEER

Okeer était un chef de guerre fanatique qui pensait que le génophage était une double fatalité. Non seulement il limitait les naissances viables, mais il favorisait également la survie des plus faibles, choyés et soignés jusqu'à ce qu'ils soient en âge de se reproduire. Cela contribuait selon lui, à un affaiblissement général de l'espèce à chaque génération.

Pour lutter contre ce phénomène, il réalisa des expériences génétiques et vendit nombre de ses semblables aux Récolteurs en échange de technologies lui permettant d'arriver à ses fins. C'est en grande partie à cause de cela que sa réputation fut à jamais ternie auprès de ses congénères et qu'il fut exilé de Tuchanka. Okeer était l'un des rares Krogans à ne pas considérer les sciences et la technologie avec mépris, chose peu commune au sein de cette espèce. L'objectif de ses travaux n'était pas de soigner le génophage, mais de parfaire l'espèce en créant le « Krogan parfait ». Il était particulièrement impitoyable et n'hésitait pas à sacrifier des milliers de sujets de test imparfaits et à les utiliser comme chair à canon pour contrer ses ennemis. Sa création la plus parfaite est le krogan aujourd'hui connu sous le nom de Urdrnot Grunt.

Malgré l'opprobre que le peuple krogan avait jeté sur lui, la vision d'Okeer et son obstination à vouloir créer une société krogane plus forte trouva un écho considérable parmi de nombreux clans après la fin de la guerre. Ses thèses suprémacistes et ses travaux scientifiques font l'objet de nombreuses études au sein des Traditionalistes, où Okeer est considéré comme un visionnaire. L'influence de ses idées sur la politique de l'UTK ne fait



**Idéologue**

aucun doute et de nombreux chefs de clan traditionalistes le considèrent comme un héros de guerre, voir un guide spirituel.

Les Coalisés sont beaucoup plus critiques quant à l'héritage laissé par Okeer. Ils ont un grand respect pour ses talents scientifiques mais considèrent qu'il n'a pas utilisé ses compétences à bon escient. Selon eux, mobiliser ses ressources pour vaincre le génophage aurait été une tâche bien plus utile au peuple krogan que la création d'un super-soldat.

## THAX VIGAR DIT « LE RESCAPÉ »

Thax Vigar est né sur Tuchanka en 1420. Il a toujours été un habile négociateur et un fin diplomate, qualité peu répandue chez les Krogans et rarement utilisée à bon escient. Fort heureusement, il a grandi dans un clan où la force brute n'est pas considérée comme la seule arme dont disposent les Krogans.

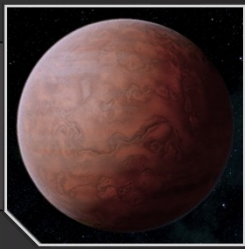
Au sortir de la guerre, le clan Thax se joignit aux clans fidèles à Urdrnot Wrex et Vigar fut rapidement nommé porte parole de la Coalition. Lorsque Wrex obtint du Conseil l'ouverture d'une ambassade krogane sur la Citadelle en 2200, il nomma Vigar au poste d'ambassadeur. Celui-ci remplit depuis ses 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.



**Ambassadeur sur la Citadelle**



## TUCHANKA



### Région

Espace Concilien

### Secteur

DMZ Krogane

### Système

Aralakh

### Population

2 000 000 000

### Capitale

Pas de capitale officielle

### Fondation

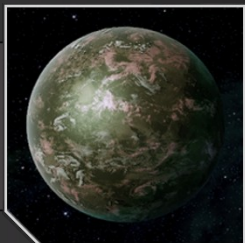
### DONNÉES

Pression 1 atm

Température 36°C

Gravité 1,1g

## GORVUG



### Région

Systèmes Terminus

### Secteur

Orée du Valhalla

### Système

Paz

### Population

17 000

### Capitale

Dhazil

### Fondation

354

### DONNÉES

Pression 1,2 atm

Température -30°C

Gravité 1,0g

# LIEUX NOTABLES

## DMZ KROGANE

À leur apogée, les Krogans disposaient d'un vaste réseau de colonies à travers toute la galaxie. Mais la rébellion krogane et le génophage ont mis ce peuple à genoux et enclenché le long déclin de l'espèce. Au fil des siècles, les Krogans se sont regroupés sur Tuchanka, abandonnant peu à peu les colonies dont ils n'avaient pas été chassés.

Aujourd'hui, la seule région galactique appartenant officiellement aux Krogans est la « DMZ Krogane », le secteur hébergeant Tuchanka. Toutes les planètes présentes dans cette région ont été massivement exploitées par les Krogans durant la rébellion et ne sont plus aujourd'hui que des mondes stériles et inhabités, dont les ressources ont été exploitées jusqu'à épuisement total. Ainsi, il n'est pas abusif d'affirmer que la seule planète réellement occupée par les Krogans aujourd'hui est Tuchanka.

On peut toutefois noter quelques planètes sous domination Krogane dans les Systèmes Terminus ou la Travée de l'Attique, mais que l'on ne peut pas réellement qualifier de colonies car elles ne sont affiliées à aucune organisation agissant au nom du peuple krogan. Elles sont généralement habitées par une poignée d'individus isolés appartenant à des gangs armés qui s'y installent afin d'exploiter les ressources de la planète.

Bien que la DMZ soit un secteur appartenant aux Krogans, ces derniers n'en sont pas totalement maîtres. La « Mission d'Encadrement de la Démilitarisation Concilienne » (MEDC) y est toujours active, contrôlant les allers et venues de tous les vaisseaux croisant dans la zone.

Depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle et l'instauration du gouvernement de la Coalition, le MEDC a assoupli son contrôle, en autorisant notamment des Krogans à intégrer la structure. Le départ du MEDC et la rétrocession totale de l'espace Krogan constitue toujours un enjeu politique majeur. La Coalition œuvre dans ce sens, mais le Conseil estime que les garanties de stabilité à long terme ne sont pas encore suffisantes.

## TUCHANKA

Tuchanka, le monde d'origine des Krogans, peut se vanter de posséder des températures extrêmes, des maladies virulentes et des prédateurs mortels. Parsemée de cratères, de déchets radioactifs, de cendres, de déserts de sel et de mers alcalines: Tuchanka est aujourd'hui une planète hostile à la vie.

Il y a plusieurs milliers d'années, Tuchanka était pourtant un monde fertile baignant dans la chaleur de son étoile de classe F, Aralakh (mot issu du dialecte utilisé par le clan Raik et signifiant « Œil de la colère »). D'épaisses jungles recouvraient sa surface et plongeaient leurs racines dans une mer limoneuse peu profonde. La vie s'épanouissait et suivait son cours normal, jusqu'au jour où les Krogans découvrirent la fission de l'atome. Ainsi, vers l'an 1900 avant notre ère, Tuchanka fut engloutie dans un ouragan nucléaire et le long hiver qui s'ensuivit extermina la quasi-totalité de la faune et de la flore. La majorité de la population s'abrita dans des abris souterrains et la culture krogane bascula progressivement dans un âge de ténèbres dominé par des clans tribaux. La population stagna à un niveau très faible durant les 2000 ans qui suivirent.

Le premier contact avec les Galariens fut un signe de renaissance. Ces derniers installèrent un vaste « voile » spatial, constitué d'un ensemble de tours installées au sol et de stations orbitant au point Lagrange L1. Le voile, toujours présent aujourd'hui, protège la planète des radiations de son étoile et permet d'abaisser son albédo. Toutes les tours furent ensuite détruites à l'exception d'une seule, qui est aujourd'hui connue à tort sous le nom de « Voile ». Celle-ci n'a en effet plus aucun lien avec le voile spatial puisqu'elle fut modifiée afin de disperser dans l'atmosphère des éléments chimiques permettant de contrôler le climat et de nettoyer l'atmosphère des éléments radioactifs encore présents.

Toutes ces mesures permirent de diminuer l'albédo et ainsi d'amorcer une augmentation globale des températures. En l'espace de quelques décennies, la planète fut de nouveau habitable. Les Krogans amenés sur des mondes moins hostiles par les Galariens se multiplièrent de façon exponentielle et repartirent à la conquête de leur monde.

Il est très rare que des non krogans se rendent sur Tuchanka. Il s'agit en effet d'une planète hostile et dangereuse. L'immense majorité des espèces recensées pratique la prédation sous une forme ou sous une autre. La végétation elle-même est carnivore. L'exploration des zones non protégées est ainsi fortement déconseillée aux voyageurs. Les visiteurs atterrissent sur Tuchanka à leurs risques et périls, le MEDC n'organisant aucune mission de sauvetage.

## GORVUG

En 354, Gorvug passait pour une planète de second choix, cédée aux Krogans car aucune autre espèce ne voulait s'installer sur ce caillou gelé. Techniquement propice à la vie, Gorvug disposait d'une petite ceinture agricole autour de l'équateur et d'une vie marine bien protégée.





Au tournant du siècle, les Krogans s'étaient parfaitement adaptés aux rudes conditions de la planète et se reproduisaient massivement dans de vastes bunkers souterrains. Au cours du siècle suivant, les minces récifs coralliens de Gorgug furent détruits par une pêche intensive et la dispersion de polluants. La surpopulation poussa rapidement les Krogans à quitter la planète en quête d'un autre monde à engloutir. De l'exemple de Gorgug, le Conseil tira une amère leçon : les Krogans étaient incapables de maîtriser leur expansion et de gérer durablement les ressources naturelles. Aujourd'hui, Gorgug n'est plus qu'un désert gelé peuplé de quelques clans particulièrement hostiles. Des firmes d'écologie galariennes et asari s'y sont installées afin d'expérimenter des techniques d'agriculture et d'aquaculture durables. Les clans krogans et leurs meutes de vortchas représentent une menace constante face à laquelle ces sociétés font appel à des mercenaires chèrement payés pour garantir leur sécurité.

## KRUBAN

Kruban est une planète-serre de type vénusienne, en orbite synchrone autour de son étoile. Sa surface, perpétuellement obscurcie par des nuages de soufre et de dioxyde de carbone, présente une pression et des températures extrêmes, incompatibles avec toute forme de vie.

Le premier groupe de Krogans envoyé dans l'espace par les Galariens peu après leur découverte, demanda à se rendre sur Kruban. Les Galariens crurent d'abord à une méprise, Kruban devant son nom à un paradis mythologique krogan. En réalité, durant les années précédant l'apocalypse nucléaire, les astronomes krogans avaient déterminé avec précision la nature terriblement hostile de Kruban. Durant les millénaires qui suivirent, la planète est devenue la source d'un mythe : Kruban constituerait l'épreuve ultime permettant à un krogan de mettre sa robustesse à l'épreuve.

Ainsi, depuis des siècles, quelques Krogans se posent régulièrement sur Kruban et quittent leur vaisseau, nus, pour essayer de prouver leur « Kroganitude ». La surface de la planète est jonchée des épaves érodées de leurs vaisseaux. A ce jour, un seul d'entre eux, Shath Norda, est revenu vivant de son expédition sur Kruban, non sans s'être fait broyer la plupart des os et endommager les quatre poumons par les gaz sulfuriques brûlants. Norda s'est néanmoins remis de son épreuve et est devenu une légende vivante, adulé par son peuple comme une véritable divinité. Jusqu'à sa mort en 1943, il a bénéficié du privilège, unique dans l'histoire krogane, de pouvoir s'accoupler avec toutes les femelles fertiles qu'il désirait. On estime que

Norda a eu plus de 700 descendants, ce qui, en période de génophage, représente un exploit sans précédent.

## DURAK

Durak est un roc laminé par la chaleur et perdu sous l'éclat aveuglant de son étoile, Aralakh. Il lui arrive parfois de retenir quelques poches de gaz, apportées par le puissant vent solaire d'Aralakh, mais qui finissent inévitablement par être balayées par ce même vent.

Ce monde présente quelques gisements de métaux lourds, exploités sporadiquement par les Krogans à leur apogée. Au sortir de la Rébellion, les cinq clans en activité sur la planète s'entre-déchirèrent pour s'octroyer les droits d'un filon d'iridium particulièrement précieux. Les cinq chefs de guerre convinrent alors d'un Clash afin de négocier une trêve. Malheureusement, ils arrivèrent tous les cinq avec l'intention de trahir leurs confrères. Tandis que les chefs et leurs seconds se rassemblaient, toutes leurs bases furent détruites simultanément par des tirs de canon à hyper-vélocité.

Réduits à pouvoir seulement survivre de la nourriture, de l'eau et de l'air que contenaient leurs combinaisons, isolés sur la planète et sans possibilité d'appeler à l'aide, les chefs de guerre se sont visiblement entretenus. Sur Tuchanka, les descendants des cinq « clans de Durak » sont toujours en désaccord quant au dernier survivant de ce combat.

## WRILL

Cette planète présente un environnement des plus hostiles à la vie : une chaleur écrasante et une atmosphère ténue et toxique composée principalement de méthane et d'éthane. Sa surface est parsemée d'habitats krogans et vortchas qui subsistent tant bien que mal grâce à l'exploitation de dépôts d'étain et de cuivre et qui tuent quiconque pourrait nuire à leur activité. Les conflits entre gangs rivaux sont donc monnaie courante et d'une grande violence, ce qui, ajouté à son environnement mortel, décourage toutes les personnes sensées à visiter cette planète.

Les Krogans peuvent endurer la chaleur extrême de son atmosphère à l'aide d'un simple masque respiratoire, tandis que les Vortchas se sont adaptés à ces conditions extrêmes. Toutes les autres espèces doivent porter une combinaison étanche afin d'éviter l'hyperthermie et les brûlures. La planète dispose de grands lacs d'eau liquide pouvant servir à la thermorégulation, mais qui non potable sans traitement.

## ■ KRUBAN



### Région

Espace Concilien

### Secteur

DMZ Krogane

### Système

Aralakh

### Population

0

### Capitale

-

### Fondation

-

### DONNÉES

Pression 47 atm

Température 728°C

Gravité 0,7g

## ■ WRILL



### Région

Travée de l'Attique

### Secteur

Nébuleuse de l'aigle

### Système

Malgus

### Population

2 100

### Capitale

-

### Fondation

1732

### DONNÉES

Pression 0,1 atm

Température 56°C

Gravité 0,9g



# CHAPITRE 3

ADDENDUM

---



## NOUVELLES ARMES

### MARTEAU DE GUERRE

Le marteau de guerre est l'arme emblématique des seigneurs de guerre. Ils l'utilisent sur le champ de bataille pour briser rapidement la cohésion des troupes ennemies, inspirer la terreur et éliminer facilement les adversaires suffisamment inconscients pour s'approcher d'eux. On raconte qu'un seigneur de guerre sous l'effet d'une rage du sang peut projeter une rangée de galariens à plus de 6 mètres d'un seul coup de marteau.

Bien que cette arme soit emblématique des seigneurs de guerre, elle peut être utilisée par n'importe quel krogan.


	Dégâts	2D4+BD*	Armure	+2
	Portée	Contact	Force	5
	Auto	-	Capac.	-
	Marteau de guerre	Prix	6 000	Recha.

(\*) Bien qu'il s'agisse d'une arme blanche, les dégâts infligés sont des dégâts aggravés. Si les dégâts produits (avant d'appliquer les protections) sont supérieurs à la Masse de la cible, celle-ci est projetée à « Dégâts produits – Masse » mètres et est étourdie pour 1 round.

### MARTEAU ÉNERGÉTIQUE

Ce marteau est la version krogane du fouet énergétique, à la différence notable qu'il n'a rien d'immatériel ! Il produit donc d'importants dégâts contondants couplés à des dégâts électriques.

Rares sont les krogans en mesure d'utiliser correctement cette arme car elle requière des compétences technologiques très peu répandues au sein de cette espèce. Le marteau énergétique remplace le fouet dans le cadre du talent « Puissance » (voir livre de base de Mass Effect : nouvelle ère), à la différence qu'il ne produit pas un lasso (niveau 3 de ce talent), mais un filet qui enserre la cible si l'attaque est réussie.

	Dégâts	1D6+BD* 1D3 ou 1D6**	Armure	+2 x0
	Portée	Contact	Force	5
	Auto	-	Capac.	-
	Marteau énergétique	Prix	10 000	Recha.

(\*) Bien qu'il s'agisse d'une arme blanche, les dégâts infligés sont des dégâts aggravés. Si les dégâts produits (avant d'appliquer les protections) sont supérieurs à la Masse de la cible, celle-ci est projetée à « Dégâts produits – Masse » mètres et est étourdie pour 1 round.


(\*\*) L'arme produit des dégâts d'impact aggravés (1D6 + BD), auxquels s'ajoutent des dégâts électriques, également de type aggravés. Ces dégâts supplémentaires sont de 1D3 contre les cibles biologiques et de 1D6 contre les cibles synthétiques.

## NOUVELLES ARMURES

Cette section présente de nouvelles armures adaptées aux Krogans, qui viennent compléter celles déjà présentées dans le livre de règles de Mass Effect : nouvelle ère.

### ARMURE DE COMBAT


Cette armure de combat légère est idéale pour les guerriers krogans les plus faibles, ou ceux préférant la mobilité à une importante protection. Elle sera également un bon choix pour les rares krogans biotiques puisqu'elle ne confère aucun malus à la pratique de cette discipline.


	Armure Légère	
	Armure	2
	Cellules	3
	Force	4
	Emplacements	2 armes longues
	Malus dextérité	0
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	0
	Prix	7 000



## ARMURES TECHNIQUES

Les armures techniques kroganes sont rares, car peu d'individus disposent des formations nécessaires à l'utilisation de talents technologiques. La demande commence toutefois à augmenter, notamment chez les jeunes générations issues de la Coalition.

	Armure moyenne	
	Armure	2
	Cellules	5
	Force	4
	Emplacements	1 arme longue
	Malus dextérité	0
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-2
	Prix	10 000

	Armure lourde	
	Armure	3
	Cellules	7
	Force	5
	Emplacements	1 arme longue
	Malus dextérité	-1
	Malus discrétion	-1
	Malus Biotique	-5
	Prix	10 000

## NOUVEAU TALENT

### INFANTERIE KROGANE

**Pré-requis** : Arme à feu ≥ 3, Dextérité ≥ 3.

Pour les personnages krogans, ce talent remplace le talent Infanterie présenté dans le livre de règle de Mass Effect : nouvelle ère. Les Krogans disposent en effet de techniques de combat très différentes de celles utilisées par les autres espèces. Chez eux, l'offensive brutale prend souvent le pas sur toute autre considération.

#### ● Charge krogane

De nombreux krogans apprécient le combat rapproché, car il permet de profiter au mieux de leur supériorité physique sur la plupart des adversaires. La célèbre « charge krogane » permet non seulement de se rapprocher rapidement d'un adversaire, mais également de causer des dégâts à l'impact, et a un important effet psychologique sur les individus des autres espèces qui sont souvent paralysés de peur par la vision d'un krogan se ruant vers eux avec férocité.

Durant une charge, le krogan se déplace à deux fois sa Vitesse normale et fait en sorte de présenter à l'ennemi les parties les plus renforcées de son armure. Ainsi, son coefficient d'armure est augmenté de 1 pour tous les adversaires se trouvant face à lui.

**Jet** : Dextérité + Athlétisme.

**Succès** : La cible peut faire un jet de Dextérité + Sang-Froid – Succès pour éviter d'être percutée. Si la cible est percutée, elle subit « 2 x Succès » dégâts légers (modificateur d'armure : x2). De plus, la cible doit réussir un jet de Force – Masse du Krogan pour ne pas tomber.

**Succès critique** : une fois au contact, le krogan peut porter une attaque qui sera réalisée à la fin du round en cours.

Ce talent reste utilisable en état de rage du sang.

#### ●● Poings d'acier

L'une des premières choses qu'apprend un guerrier krogan est que ses poings sont de véritables armes. Des armes qui ne tombent pas en panne, qui n'ont pas besoin d'être rechargées et qui sont disponibles en toutes circonstances ! Contre la dépense d'un point de volonté, le personnage peut infliger des dégâts aggravés avec ses poings pour toute la durée de la scène. De plus, le facteur d'armure passe à x2 au lieu du x3 habituel lors des combats à mains nues. Toutefois, la violence des attaques est telle que le krogan s'inflige également à lui-même 1 point de dégât léger à chaque coup qu'il porte.

Ce talent reste utilisable en état de rage du sang.

#### ●●● Seconde peau

Posez-vous une question simple : avez-vous déjà vu un krogan sans armure ? Les guerriers krogans, plus que tous les autres, ne quittent jamais leur armure. Elle devient pour eux comme une seconde peau. Ce talent diminue de 1 le malus de dextérité et de discrétion que subit le personnage lorsqu'il porte une armure. Ce bonus est cumulable avec l'aisance du talent Vétéran.

Ce talent passif reste actif en état de rage du sang.

#### ●●●● Régénération

Un guerrier krogan aguerri sait tirer partie de sa rage du sang de manière spectaculaire. Avec de l'entraînement, il est en effet capable d'utiliser sa rage pour régénérer ses blessures en cours de combat. Cela n'est possible que lorsque la rage du sang est active, celle-ci ne pouvant être déclenchée qu'en situation de combat.

Lorsque la rage du sang est active, le personnage régénère automatiquement un point de vie par round.

#### ●●●●● Vivacité

Une partie de la morphologie des Krogans s'apparente à celle que l'on retrouve chez les espèces généralement considérées comme des proies plutôt que comme des prédateurs. Ainsi, leur large champ de vision et leur système nerveux adapté à la survie leur permet de rapidement repérer le danger. Les combattants krogans les plus expérimentés savent tirer partie de cette caractéristique afin d'être plus réactifs face à une menace.

Dans le cas d'un combat normal, ce talent permet au personnage de lancer deux dés d'initiative au lieu d'un et de conserver le meilleur résultat. Dans le cas d'une embuscade, le personnage n'est pas affecté par la surprise et peut réaliser son jet d'initiative sans aucun malus.



## NOUVEAUX AVANTAGES

### KRANTT (●● À ●●●●●●)

Votre personnage dispose d'un ou plusieurs krantt à qui il peut demander de l'aide. Le niveau du ou des krantt est le même que celui du personnage. Ainsi, un personnage de niveau élite aura un ou des krantt de niveau élite.

- : le personnage dispose d'un krantt.
- : le personnage dispose de deux krantt.
- : le personnage dispose de trois krantt.

Pour chaque krantt, le joueur doit définir le lien qui l'unit au personnage. Cela peut être un idéal partagé (qu'il faudra préciser), un passé commun ou simplement l'admiration de sa bravoure au combat.

Lorsqu'un personnage fait appel à un krantt, celui-ci n'est pas forcément disponible immédiatement. Il est en effet probable qu'il se trouve à l'autre bout de la galaxie occupé à une tâche d'importance. Ainsi, un krantt arrivera auprès du personnage (5 x 1D10 – 4) heures après qu'il ait été contacté. Obtenir un 10 sur le jet du dé sera considéré comme un échec : le krantt sera trop loin, injoignable ou impliqué dans une action qu'il ne peut abandonner. Le jet est à réaliser pour chaque krantt que le personnage souhaite faire venir à lui.

Un krantt suivra le personnage quoi qu'il fasse et sera prêt à mourir pour lui. Mais si le personnage se comporte de manière déshonorante ou agit à l'encontre du lien l'unissant à son krantt, il risque de perdre sa fidélité (cet aspect est laissé à l'appréciation du meneur de jeu).

Enfin, un krantt ne peut pas être un compagnon de route partageant toutes les aventures du personnage, il ne pourra assister celui-ci que pour une action précise et bornée dans le temps. Par exemple : aller débusquer un ennemi dans sa tanière, prendre part à un combat difficile, assurer la sécurité d'une personne durant un voyage, etc.

### BERZERKER (●●●)

Les berzerkers sont des krogans conçus génétiquement et élevés en cuve par le docteur Okeer. Ce dernier cherchait à créer le « krogan parfait » : un krogan libéré du génophage et dépourvu des « mauvais gènes » qui ont selon lui appauvri le patrimoine génétique de l'espèce en permettant aux plus faibles de survivre et de se reproduire. Durant leur maturation en cuve, Okeer leur a enseigné l'art de la guerre : tactiques et techniques de combat, utilisation des faiblesses de l'ennemi, etc. Cet endoctrinement pour le combat avant même leur naissance fait des berzerkers des guerriers très efficaces mais particulièrement difficiles à contrôler.

La grande majorité des spécimens créés par Okeer furent des échecs. Ils ont été remis au commandant Jedora pour alimenter son armée de krogans, pour le compte des Soleils Bleus. Les expérimentations d'Okeer eurent lieu entre 2178 et 2185. Aujourd'hui, les berzerkers sont donc âgés de 20 à 27 ans, même s'ils possèdent le corps et le développement cérébral d'un krogan adulte.

Lors de la création d'un personnage berzerker, le nombre de points à répartir dans chacune des catégories d'attribut (mentale, physique, sociale, biotique) sont les suivants :

Inférieur	Commun	Supérieur	Élite
6 / 9 / 3 / 0	8 / 12 / 6 / 0	9 / 14 / 7 / 0	10 / 17 / 8 / 0

L'avantage Berzerker permet, en plus de la relance normale des 10, de relancer les 9 sur tous les jets relatifs au combat ou aux tactiques militaires. Un berzerker souffre toutefois des limitations suivantes :

- Il n'est pas possible de choisir une autre classe que « Commando ».
- Le talent « Vétéran » ne peut pas être acheté.
- L'avantage « Rage du sang » est égal à 0.
- Aucune compétence mentale ou sociale ne peut dépasser 2.
- Un berzerker ne peut pas être biotique.

Enfin, jouer un berzerker implique d'incarner un personnage sanguin et difficile à contrôler, ce qui peut poser d'importants problèmes de cohésion d'équipe. C'est un choix dont il faudra assumer les conséquences !

### SEIGNEUR DE GUERRE (●●●●)

**Pré-requis** : Age ≥ 1000 ans. Force ≥ 6. Présence ≥ 5. Rage du sang à 5. Au moins une compétence de combat à 5.

Face à des combattants krogans, le personnage bénéficie d'un bonus de 2 en Présence. Par ailleurs, lors d'un combat, il peut déclencher sa rage du sang sans avoir à dépenser de point de volonté et sans subir les effets négatifs de celle-ci. La rage du sang d'un seigneur de guerre permet en outre de régénérer un point de vie par round tant que celle-ci est active, ce bonus étant cumulable avec la régénération du talent Infanterie. Elle prend fin automatiquement à l'issue d'un combat et ne peut être déclenchée si le personnage n'est pas impliqué directement dans un affrontement.

### SHAMAN (●●●)

**Pré-requis** : Sang-Froid à 4. Résolution ≥ 4.

Le shaman est le gardien des rites et des traditions, un sage dont la parole ne peut être remise en cause par les membres de son clan. Pour atteindre ce statut, il a dû affronter des épreuves que peu de krogans sont en mesure d'endurer, ce qui fait de lui un individu respecté de tous ses congénères.

Un personnage disposant de cet avantage bénéficie d'un bonus de 3 à tous ses jets sociaux lors d'une interaction avec des membres de son clan et d'un bonus de 1 lorsqu'il s'agit de krogans appartenant à d'autres clans que le sien.

En outre, la force de caractère du personnage lui permet de ne plus être limité à la dépense normale de 3 points de volonté par scène, il peut en dépenser autant qu'il le souhaite, mais toujours dans la limite de 1 point par round. Enfin, lorsque le personnage peut restaurer sa volonté (repos ou coup d'éclat), il regagne 2 points de volonté au lieu d'un.



# CHAPITRE 4



**PERSONNAGES  
PRÉ-TIRÉS**

---



## JORGAL TROORM

### HISTOIRE DU PERSONNAGE

#### Naissance

Troorm est né en 1859 au sein du clan Jorgal, un clan des plus anciens et des plus prestigieux. A peine eu-t-il poussé son premier cri qu'il suscita l'inquiétude de ses parents et des sages de la communauté. « Cet enfant n'est pas viable » pensèrent-ils, « il ne passera pas la semaine ». Son gabarit, jugé anormalement faible selon les critères krogans, semblait indiquer que s'il avait eu la chance de naître, la malédiction du génophage ne lui laisserait pas l'occasion de vivre plus de quelques jours. Mais son père ne l'entendait pas ainsi. Il avait eu le privilège d'avoir un fils, celui-ci devait vivre, quoi qu'il en coûte. Ainsi, il fit en sorte que Troorm soit bien nourri et qu'il reçoive les meilleurs soins, quitte à faire appel à des médecins butariens. Son obstination à vouloir assurer la survie de ce nourrisson chétif et fripé lui valut de devoir supporter le regard condescendant de nombreux membres de son clan. Certes toute naissance était une bénédiction, mais un krogan devait naître en bonne santé, sans quoi il ne ferait jamais un bon krogan. Un clan n'avait pas besoin d'individus qui deviennent un poids pour la communauté.

Mais Troorm passa la semaine, les premiers mois et de nombreuses années. Il était petit et chétif, mais en bonne santé. Cela lui valut les railleries des autres enfants, dont il a souvent été le souffre-douleur, mais il faisait face avec aplomb.

#### Jeunesse

Son père, qui avait côtoyé Urdnot Wrex durant de nombreuses années, partageait sa vision progressiste. Il voulait faire la preuve qu'être un farouche guerrier n'était pas la seule manière de devenir un « bon Krogan ». Même les Krogans

pouvaient faire de leur intelligence une force, et, intelligent, Troorm l'était. Non pas que les autres krogans ne le fussent pas, mais nombre d'entre eux n'en faisaient pas un atout.

Ainsi, avec l'appui de son père, Troorm entama des études supérieures au sein d'une université butarienne. Il y étudia plus d'une dizaine d'années (les processus d'apprentissage étant plus longs chez les espèces à très longue durée de vie) et revint sur Tuchanka armé d'un diplôme d'ingénieur en systèmes IV et technologies avancées. De nombreux clans auraient raillé ce krogan qui préférait se cacher derrière un fatras d'objets technologiques plutôt que de combattre fièrement un fusil à pompe à la main. Mais le clan Jorgal avait bien conscience que maîtriser ce genre de compétence pouvait se transformer en avantage décisif lors d'une guerre. Par ailleurs, les ingénieurs étaient rares chez les Krogans et pourtant fort utiles dans de nombreux domaines de la vie civile. D'ailleurs, les clans les plus puissants et influents sont généralement ceux qui ne considèrent pas avec mépris la science ou la technologie.

#### Age adulte

Après avoir réussi avec succès son rite de passage, Troorm fit partie intégrante du clan Jorgal. Bien qu'il fut formé au maniement des armes, il ne participa à aucun combat. Ses connaissances suscitaient l'admiration de la plupart des siens, si bien qu'il devint rapidement un membre éminent et respecté de sa communauté. Il n'était bien entendu pas le seul « savant » du clan, mais il était sans conteste l'un des plus brillants.

Ses connaissances furent utilisées avec sagesse afin d'améliorer les infrastructures et former d'autres membres du clan. Il était clairement devenu un atout permettant au clan Jorgal de renforcer un peu plus son prestige. A tel point qu'il reçut l'immense honneur de pouvoir s'accoupler avec une des rares femelles fertiles du clan. Il est aujourd'hui le père d'un fils âgé de 53 ans.



#### CLASSE FRANC-TIREUR

#### FAMILLE

**Père** : Jorgal Pasko.  
Mécanicien. Vit sur Tuchanka.

**Mère** : Jorgal Witaka.

**Fils** : Jorgal Wogas.

#### BIODATA

**Age** 346 ans

**Taille** 2,09m

**Poids** 155 kg

#### SOCIÉTÉ

**Monde natal**

Tuchanka



Le père de Torm, quand à lui, était doublement fier de la réussite de son fils. Tout d'abord parce que celui-ci était devenu un krogan respecté, mais plus encore, car à travers son fils il avait fait la démonstration éclatante que se battre pour la survie de tous les Krogans avait un sens, et plus encore, que cela pouvait contribuer à sauver l'espèce de l'extinction. Il suffisait d'y croire et de se battre ensemble pour défendre cette idée au lieu d'attiser sans fin des querelles intestines.

### Guerre du dernier cycle

Lorsque la guerre éclata, Torm décida de prendre les armes et rejoignit les combattants de son clan. Peu habitué au maniement des armes et n'ayant jamais fait la guerre, il découvrit l'enfer des combats et dut régulièrement sa survie à la bienveillance de ses compagnons. Toutefois, il s'endurcit rapidement et fit la démonstration de l'efficacité des attaques technologiques face aux cyborgs envoyés par les Moissonneurs. Après quelques mois, il devint même la mascotte de son unité, dont les membres ne voulaient plus monter au front sans leur « Docteur bouclier ».

Torm finit par se découvrir un véritable talent pour la guerre et notamment pour l'organisation de guet-apens. A plusieurs reprises, il utilisa ses connaissances en ingénierie et en génie civil pour provoquer l'effondrement d'un pont ou d'un bâtiment après avoir poussé ses ennemis à s'y retrancher, le tout à grand renfort d'explosifs ! Ses techniques de combat, pratiquement inconnues de la plupart des Krogans, suscitaient l'admiration des siens.

A la fin de la guerre, il avait acquis un nouveau surnom, bien plus prestigieux que le précédent dans la bouche de ses compagnons bien qu'il ne soit pas particulièrement recherché, à savoir : « Kaboum » !

### Nouvelle ère

Après la guerre, le clan Jorgal fit partie des premiers à rejoindre Urdnot Wrex dans sa croisade pour l'unification des clans et la modernisation de la société. Le nom et les exploits de Torm remontèrent rapidement aux oreilles de Wrex, qui lui demanda d'enseigner aux krogans coalisés ses techniques de guerre, mais également toutes les connaissances techniques qui pourraient être utiles à la reconstruction de Tuchanka.

En 2191, Wrex le nomma « Ingénieur en chef » de son grand plan d'urbanisme visant à construire de nouveaux complexes urbains pour les Krogans, à la fois modernes et fonctionnels, tout en conservant le caractère imposant et solennel des cités antiques.

Torm eut à peine le temps de prendre ses fonctions que les guerres claniques débutèrent. Il reprit du service, mais cette fois dans le cadre d'un conflit fratricide. Il eut l'immense honneur de combattre auprès de Wrex, dont il devint l'un des conseillers stratégiques. L'admiration qu'il portait au Chef Suprême allait atteindre des sommets durant ce conflit, où il partageait le quotidien du leader krogan. Jamais Torm n'avait cotoyé de krogans aussi vieux et pourtant aussi résolument moderne. Sa vision de la société krogane, de son avenir, de sa place dans la communauté galactique était tout bonnement stupéfiante.

Ainsi, lorsque Wrex trouva la mort en 2203, Torm fut

accablé de désespoir. Il ne faisait aucun doute pour lui que l'UTK était derrière ce prétendu accident et que l'Union venait de marquer un point décisif dans la « guerre froide » que se livraient désormais les deux camps.

Lorsque son jeune chef de clan, Jorgal Shag, fut élu nouveau Chef Suprême, il reprit espoir, sachant pertinemment que bien qu'il ne fut pas un leader conventionnel parmi les Krogans, Shag était particulièrement rusé et partageait totalement les idéaux et la vision de Wrex.

C'est d'ailleurs Shag qui encouragea Torm à rejoindre une unité GEIST : « pour le prestige de ton clan et de tous les Krogans. Tu es l'exemple parfait du Krogan de demain. Fais honneur aux tiens ! ». Nul doute qu'il obtint le poste grâce à l'appui de Shag. Le MDC avait beau avoir l'esprit ouvert, quelle étrange idée que d'aller chercher un Franc-Tireur chez les Krogans !

## CRÉATION DU PERSONNAGE

### Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage krogan de niveau élite sont présentés ci-dessous.

<b>Attributs</b>	10 points pour les attributs mentaux. 15 points pour les attributs physiques. 10 points pour les attributs sociaux. 0 point pour les attributs biotiques. La masse normale d'un Krogan est de 5.
<b>Compétences</b>	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
<b>Avantages</b>	3 points. <b>Bonus d'espèce :</b> « Œil de lynx » niveau 3 « Résistance aux radiations » niveau 2 « Résistance aux toxines » niveau 2 « Armure naturelle » niveau 4 « Vitalité Krogane » niveau 5 « Guérison Krogane » niveau 5 « Rage du sang » niveau 1
<b>Talents</b>	12 points
<b>Xéno</b>	4 points
<b>Spécialités</b>	3 spécialités offertes
<b>Langue</b>	Langue natale offerte au niveau 3
<b>Modules omnitech</b>	8 points

### Remarques

Le joueur souhaitant créer un krogan qui sorte un peu des stéréotypes, le meneur de jeu accepte qu'il répartisse ses points d'attributs de la manière suivante : 12 points pour les attributs mentaux, 13 points pour les attributs physiques et 10 points pour les attributs sociaux.

2 points d'avantage ont été convertis en 1 point de talent.

1 point d'attribut a été converti en 8 points d'omnitech.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert la langue butarienne au niveau 3 et 1 point de xéno-culture butarienne, pour féliciter le joueur de l'excellent background qu'il a produit !











## URDNOT BRAX

### HISTOIRE DU PERSONNAGE

Je suis né au sein du puissant et respecté clan Urdnot il y a maintenant 968 ans. Lorsque je suis venu au monde, ma naissance fut l'occasion de grandes réjouissances, car depuis l'utilisation du génophage par les Turiens cinq siècles plus tôt, tout naissance viable au sein du clan était vécue comme une bénédiction. Ainsi, j'étais déjà l'objet de grands espoirs avant même d'avoir appris à parler.

J'ai grandi dans cette ambiance particulière propre aux enfants qui sont au centre d'un conflit. J'étais traité comme une ressource rare par certains membres qui considéraient que je pouvais être un atout pouvant d'aider à lutter contre le génophage : puisque j'étais né, en étudiant mon génome et celui de ma mère, on pourrait peut-être comprendre comment agissait le virus et ainsi y chercher un remède ?

Mais pour les autres, j'étais tout simplement un Krogan. Avec ce que ça implique de rituels dangereux à subir. Pour eux, j'étais un soldat de plus au sein du clan qui se devait de lutter contre les autres espèces, toutes responsables de ce coup bas fatal infligé aux miens. Bien évidemment, ces deux tendances étaient de mon point de vue totalement incompatibles. J'ai donc passé mon enfance tiraillé entre deux modèles d'adultes.

Quoi qu'il en soit, personne n'était capable d'unir les clans sous une bannière commune puisque nous n'avions de toute façon aucun avenir en tant qu'espèce. Et c'était le plus désolant finalement. Je ne pouvais qu'assister impuissant aux querelles incessantes de ceux qui étaient sensés veiller sur les leurs.

J'ai vu Urdnot Wrex tuer son père. Ce conflit laissa une cicatrice profonde qui ne se referma jamais. On pouvait ne pas être d'accord, mais

comment pouvait-on en arriver à cette extrémité ? N'étions-nous pas déjà suffisamment menacés d'extinction pour avoir en plus à faciliter le travail aux autres en nous entre-tuant ? Je n'en voulais pas à Wrex. Après tout, son père ne démorait pas de ses vieux principes et refusait tout raisonnement logique, défendant ses traditions ancestrales. Mais il croyait dur comme fer que c'était la voie à prendre pour lutter pour la survie de l'espèce. Et que c'était le maintien de ces rituels qui formait le lien qui permettait à ce qui restait de société Krogane de survivre. Et personne n'aurait dû être tué pour ça.

En grandissant, un Krogan se retrouve face à un choix. Il a la possibilité de rester au sein de son clan et de se rendre utile ou de partir mener une existence solitaire puisque de toute façon il était impossible de fonder une famille. J'avais besoin de repères. J'avais besoin de comprendre le monde, de comprendre comment on avait pu en arriver là. Et donc je suis parti...

J'ai erré sans but en vendant mes compétences de guerrier au plus offrant. Parcourant la galaxie, j'ai aiguisé mes talents de tueur en défoulant ma rage quant à tout ce gâchis dès qu'une occasion se présentait. Ce faisant, j'ai fini par acquérir une petite réputation qui m'a permis de participer à certains conflits importants. Je ne m'étendrai pas plus sur cette partie de ma vie. Lorsqu'on fait la guerre, on est autant amené à perpétrer des actes héroïques que des actes de barbarie... Certaines choses doivent rester enfouies...

Il faut tout de même que je vous dise une chose. Vers la fin de cette période de ma vie, j'ai côtoyé des humains. Puis j'ai été enrôlé par des butariens pour me battre contre des pirates humains. J'avais déjà eu à combattre une faction aux cotés de laquelle je m'étais battu précédemment. Mais ces Humains... Lorsque je me suis battu à leurs cotés, j'avais affaire à des militaires. Tout était carré. Propre. On savait ce qu'on avait à faire et il y avait un esprit d'équipe, une volonté de réussir ensemble. Quand je me suis battu contre eux, nous attaquions des



### CLASSE COMMANDO

### FAMILLE

**Père** : Urdnot Agral.  
Mort.

**Mère** : Urdnot Bragi.  
Morte.

### BIODATA

**Age** 968 ans

**Taille** 2,26m

**Poids** 188 kg

### SOCIÉTÉ

**Monde natal**

Tuchanka



vaisseaux pirates. Dans leurs antres régnaient l'anarchie la plus complète et l'individualisme le plus forcené. J'ai même eu l'occasion de voir plusieurs factions encore bien différentes parmi eux. J'ai combattu des fanatiques politiques ou religieux. A chaque fois, cette même lueur dans leurs yeux lorsqu'ils combattaient : cette foi inébranlable en leur cause. Mais au moment de mourir, cette peur... Ce doute... J'étais intrigué.

Puis il y eut les moissonneurs...

Créés pour exterminer toute trace de vie dans la galaxie, ces monstruosité s'attaquaient à tout. Malgré mes 946 ans d'existence et malgré tout ce que j'avais pu voir dans cette galaxie pourrie, jamais encore je n'avais vu autant de monde se mettre d'accord pour n'avoir qu'un seul ennemi. Jamais je n'avais vu autant d'espèces de la galaxie faire front contre la même menace. Cet événement fit écho en moi. Ainsi donc, nous passons notre vie à nous battre entre nous jusqu'à ce que surgisse une menace plus importante qui nous oblige à nous unir ? Quel est donc le but dans ce cas, de se trouver autant d'ennemis ? Étions-nous si stupides que nous ne puissions voir à quel point toutes ces luttes étaient futiles ? Étions-nous condamnés à être si aveugles que nous étions incapables nous-mêmes de voir que nous passions nos vies à les gâcher ?

Après la dévastation que subit la galaxie suite à cette épisode, j'appris que Wrex avait découvert le remède au génophage. Je constatai avec effarement, mais sans un certain plaisir mêlé de soulagement, qu'il était capable de rassembler de nombreux clans sous sa bannière grâce à cette découverte. J'y voyais un moyen de réunir le peuple krogan et de le faire renaître. Je voyais également qu'en renaissant il allait s'étendre et je savais qu'il allait forcément régner sur la galaxie. Les autres races étaient trop faibles pour nous et notre cycle de reproduction était aussi court que notre espérance de vie était longue. J'étais également bien conscient que cela allait déclencher des conflits avec d'autres espèces. Mais je voulais croire que les Krogans avaient suffisamment souffert pour avoir acquis la sagesse et que nous pourrions imposer à la galaxie un règne de paix durable.

C'est ainsi que j'ai rejoint Wrex dans sa croisade pour la renaissance du peuple Krogan. Cela me convenait d'autant plus que son credo plaçait pour la conciliation avec les autres races.

Mais Wrex a été tué. Un accident ? Laissez-moi rire. Comment se fait-il qu'un personnage aussi important pour son clan puisse mourir d'une négligence imputée à son pilote qui avait toute sa confiance alors qu'il était haï par tous ces clans attachés aux anciennes traditions et qui voyaient dans son ascension une menace pour l'avenir des Krogans.

Cela porta un coup sévère à la cause Krogane. Beaucoup des clans qu'il avait unifié ont fait sécession après sa mort, et l'élan d'unification du peuple Krogan qu'il avait initié a été brisé. Tout ses efforts, tous ses espoirs, anéantis... Une manœuvre secrète, un coup fourré pouvait donc faire basculer le destin de la galaxie dans un sens ou dans l'autre.

J'ai pris beaucoup de temps après cet événement pour choisir la voie que j'allais emprunter désormais. Je choisais

de poursuivre son œuvre à ma façon. Puisque Wrex œuvrait dans le sens de la conciliation avec les autres peuples, il me fallait agir dans la même direction. Et en même temps être capable de lutter contre les menaces qui pourraient causer encore plus de tort à notre cause. La meilleure place pour ça se trouvait dans les unités GEIST. Je serais capable d'être au plus près des rouages politiques galactiques et à même de faire pencher la balance quand il le faudrait.

## CRÉATION DU PERSONNAGE

### Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage krogan de niveau élite sont présentés ci-dessous.

<b>Attributs</b>	10 points pour les attributs mentaux. 15 points pour les attributs physiques. 10 points pour les attributs sociaux. 0 point pour les attributs biotiques. La masse normale d'un Krogan est de 5.
<b>Compétences</b>	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
<b>Avantages</b>	3 points. <b>Bonus d'espèce :</b> « Œil de lynx » niveau 3 « Résistance aux radiations » niveau 2 « Résistance aux toxines » niveau 2 « Armure naturelle » niveau 4 « Vitalité Krogane » niveau 5 « Guérison Krogane » niveau 5 « Rage du sang » niveau 1
<b>Talents</b>	12 points
<b>Xéno</b>	4 points
<b>Spécialités</b>	3 spécialités offertes
<b>Langue</b>	Langue natale offerte au niveau 3
<b>Modules omnitech</b>	8 points

### Remarques

1 point d'attribut a été converti en 8 points de xéno.

2 points de compétence ont été converti en 1 point d'attribut.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert l'avantage « Savoir des anciens » au niveau 3, pour féliciter le joueur de l'excellent back-ground qu'il a produit !















# MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE

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

[www.masseffectnouvelleere.net](http://www.masseffectnouvelleere.net)